

PRINSEN PARK "REBORN"

Michael Christopher¹⁾, Tony Winata²⁾

¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, michaelchristopher2898@gmail.com

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

Masuk: 14-07-2020, revisi: 02-08-2020, diterima untuk diterbitkan: 05-09-2020

Abstrak

Pada zaman sekarang, teknologi semakin canggih sehingga membuat masyarakat hidup didalam ketergantungan akan teknologi. Hal ini membuat manusia semakin individualis dan mementingkan dirinya sendiri. Selain itu banyak tempat yang kurang layak untuk dijadikan wadah yang nyaman untuk dijadikan tempat berkumpul dan bersosialisasi. Keadaan inilah yang menyebabkan individu-individu tersebut mulai meninggalkan tempat-tempat hiburan karena tempatnya yang tidak memungkinkan dan juga dapat tergantikan dengan teknologi yang ada. Kejadian ini sering terlihat di kota-kota besar seperti Jakarta, dimana banyak masyarakat yang mulai meninggalkan tempat-tempat hiburan karena kurangnya tempat hiburan yang positif. Dapat di lihat seperti daerah Mangga Besar dimana terkenal dengan pusat hiburan dan kulinernya, tetapi hiburan yang di dapat pada malam hari hanyalah hiburan yang negatif dan tidak cocok untuk kalangan anak-anak dan remaja. Tujuan dan manfaat dari proyek ini adalah untuk menciptakan suatu tempat pusat hiburan yang positif sehingga dapat menjadi wadah untuk masyarakat dapat berinteraksi, bersosialisasi, dan berkumpul sehingga setiap pengguna di Mangga Besar dapat merasa nyaman untuk dapat berkumpul tanpa merasa risih sehingga dapat mengubah stigma negatif atau pandangan buruk masyarakat terhadap kawasan Mangga Besar. Metode pengumpulan data dilakukan dengan studi literatur dan juga observasi lapangan. Hasil dari perancangan ini sendiri menghasilkan suatu bangunan arsitektur dengan beberapa program yang mengangkat fungsi lama dari kawasan ini dan menambah aktivitas-aktivitas baru agar lebih menarik dari sebelumnya tetapi tidak menghilangkan ciitra taman hiburan yang pernah ada.

Kata Kunci: Desain Ulang; Kesenian; Teater

Abstract

In this day and age, technology is increasingly sophisticated so that people live in dependence on technology. This makes humans more individualistic and selfish. Besides that, there are many places that are not suitable to be used as a comfortable place to gather and socialize. This situation causes these individuals to start leaving places of entertainment because the place is not possible and can also be replaced with existing technology. This incident is often seen in big cities like Jakarta, where many people are starting to leave places of entertainment due to lack of positive places of entertainment. It can be seen like the Mangga Besar area where it is famous for its entertainment and culinary centers, but entertainment that can be obtained at night is only negative entertainment and is not suitable for children and adolescents. The aim and benefit of this project is to create a positive entertainment center so that it can become a place for people to interact, socialize, and gather so that every user in Mangga Besar can feel comfortable being able to gather without feeling uncomfortable so as to change negative stigma or views bad community towards the Mangga Besar area. The method of data collection is done by literature studies and also field observations. The results of this design itself produces an architectural building with several programs that elevate the old functions of the area and add new activities to make it more interesting than before but do not eliminate the theme parks that have ever existed.

Keywords: Art; Re-Design; Theater

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pada zaman sekarang, masyarakat di kota-kota cenderung memiliki sifat individualis yang asik dengan dirinya sendiri. Manusia memang merupakan makhluk individu tetapi juga sosial yang artinya manusia tidak akan dapat hidup sendiri melainkan manusia selalu membutuhkan sesamanya untuk dapat bisa berkumpul dan bersosialisasi. Seiring berjalannya waktu teknologi semakin canggih dan masyarakat hidup didalam ketergantungan akan teknologi. Hal ini membuat manusia semakin individualis dan mementingkan dirinya sendiri. Banyak juga budaya-budaya lama yang ditinggalkan bahkan hilang dan tergantikan hal-hal yang baru dimana salah satu penyebabnya adalah efek teknologi yang semakin maju. Teknologi akhirnya menyebabkan jarak antar individu untuk saling berinteraksi secara langsung.

Selain itu banyak juga tempat yang kurang layak untuk dijadikan wadah yang nyaman untuk dijadikan tempat berkumpul dan bersosialisasi. Keadaan inilah tidak memenuhi kriteria sebagai sebuah *third place*. Hal ini yang menyebabkan individu-individu tersebut mulai meninggalkan tempat-tempat hiburan karena tempatnya yang tidak memungkinkan dan juga dapat tergantikan dengan teknologi yang ada. Kejadian ini sering terlihat di kota-kota besar seperti Jakarta, dimana banyak masyarakat yang mulai meninggalkan tempat-tempat hiburannya karena mereka asik dengan teknologi yang ada dan juga kurangnya tempat hiburan yang positif. Sebenarnya banyak sekali tempat-tempat hiburan yang ada di Jakarta, tetapi hiburan tersebut mengarah kearah yang negatif dan tidak cocok untuk anak-anak muda. Dapat di lihat seperti pada daerah Mangga Besar dimana terkenal dengan pusat hiburan dan kuliner, tetapi yang ada untuk sekarang ini hanyalah hiburan-hiburan yang negatif dan tidak cocok untuk anak-anak dan juga remaja untuk dapat bersosialisasi.

Jika dilihat kembali sejarah dari kawasan Mangga Besar sendiri dulunya merupakan kawasan yang terkenal dengan hiburannya dimana dulu terkenal satu kompleks pusat hiburan yang merupakan pusat hiburan dan kesenian yang sangat di minati oleh masyarakat. Komplek tersebut yaitu Prinsen Park yang sekarang terkenal dengan nama THR Lokasari. Namun sekarang pusat hiburan itu sendiri tetap menjadi pusat hiburan namun berubah menjadi pusat hiburan yang negatif. Maka dari itu, kawasan Mangga Besar terutama pada lokasi THR Lokasari yang dimana merupakan daerah yang cukup terkenal di kawasan Mangga Besar dengan hiburan negatifnya perlu di re-design agar dapat mengembalikan fungsi dan kegiatan lamanya ketika bernama Prinsen Park dan dapat memberikan suatu konsep yang baru agar dapat menghidupkan kembali tempat hiburan dan kesenian sebagai *third place* yang mampu memberikan tempat bagi para pengguna dari Mangga Besar maupun luar Mangga Besar dan membuat suatu program yang berfungsi agar para pengunjung dapat saling berkumpul, berinteraksi dan juga bersosialisasi kembali dengan sesamanya. Dengan demikian, kualitas hidup para pengunjung akan meningkat dan Mangga Besar dapat lebih hidup lagi sebagai tempat hiburan yang diminati banyak masyarakat dari berbagai kalangan.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat disimpulkan bahwa kota Jakarta tepatnya kawasan Mangga Besar masih kurang akan tempat hiburan yang positif untuk kalangan anak muda dan remaja. Kurangnya tempat hiburan yang positif tersebut dikarenakan banyaknya hiburan malam seperti hotel, tempat pijat, karaoke, bar dan lainnya yang bersifat negatif. Sementara kawasan Mangga Besar itu sendiri memiliki potensi sebagai pusat hiburan yang positif seperti fungsi yang ada pada masanya. Dengan posisi tapak perancangan yang ada di tengah-tengah kawasan Mangga Besar proyek ini memiliki potensi sebagai wadah yang dapat memenuhi kebutuhan akan tempat hiburan yang positif bagi masyarakat dan dapat

mengubah serta menghilangkan stigma negatif atau pandangan buruk masyarakat mengenai kawasan Mangga Besar sebagai kawasan pusat hiburan yang negatif.

Tujuan dan Manfaat

Tujuan perancangan proyek Prinsen Park “Reborn” adalah untuk mengubah stigma atau pandangan buruk masyarakat terhadap kawasan Mangga Besar dengan menghidupkan kembali kawasan Mangga Besar tepatnya THR Lokasari melalui *third place* sebagai wadah masyarakat untuk dapat berinteraksi, bersosialisasi, dan berkumpul sehingga setiap pengguna di Mangga Besar dapat merasa nyaman untuk dapat berkumpul tanpa merasa risih dan menghidupkan kembali konsep THR Lokasari sebagai pusat hiburan yang pernah ada pada masanya agar dapat menjadi pusat hiburan yang positif seperti dulu lagi dan diterima oleh berbagai golongan masyarakat. Manfaat pada proyek ini agar warga di sekitar Mangga Besar maupun dari luar Mangga Besar dapat saling berinteraksi, bersosialisasi dan berkumpul sehingga kawasan Mangga Besar menjadi kawasan yang hidup kembali sebagai pusat hiburan yang baik dan produktif.

2. KAJIAN LITERATUR

Dari kejadian yang ada di kawasan Mangga Besar ini, munculah berbagai teori yang membantu untuk menyelesaikan masalah-masalah yang ada di kawasan tersebut, yaitu teori dari Ray Oldenburg yang membahas mengenai karakteristik dari *the third place*, dan Charles Montgomery, yang membahas mengenai pembentukan desain sebuah kota yang dapat mempengaruhi kesenangan atau perasaan orang yang tinggal di dalamnya.

Ray Oldenburg “*The Great Good Place*”

Ray Oldenburg dalam bukunya yang berjudul “*The Great Good Place*” berisikan bahwa *the third place* merupakan tempat ketiga yang dibutuhkan oleh masyarakat selain *First Place* (Tempat Tinggal) dan *Second Place* (Tempat Kerja). Ray Oldenburg memberikan beberapa karakteristik yang harus ada dari tempat ketiga, antara lain :

- a. *On Neutral Ground*, Lokasi dari *third place* itu haruslah merupakan tempat yang netral, harus dapat bisa diakses oleh siapapun dan kapanpun, agar dapat terjadi komunikasi dan interaksi yang informal, bebas dan nyaman seperti sedang di rumah.
- b. *The Third Place Is A Leveller*, *third place* berfungsi sebagai sebuah *Leveler*. *Leveler* adalah sesuatu yang dapat menghilangkan segala jenis perbedaan posisi, tingkatan, jabatan, dan lain lainnya. Tempat yang inklusif, bebas untuk siapa saja.
- c. *Conversation Is The Main Activity*, Area ini bertujuan agar orang-orang dapat untuk saling bersosialisasi satu sama lain, ini merupakan aktifitas utama dari *third place*. Dengan berkomunikasi antara individu atau kelompok ini dapat dijadikan sebagai pengembangan proses untuk saling berkomunikasi dan toleran satu sama lain.
- d. *Accessibility And Accommodation*, yaitu tempat yang mudah diakses dan harus dapat mengakomodasi kenyamanan dan rasa aman kepada para pengunjung pada pagi hari maupun malam hari.
- e. *The Regulars*, merupakan pengunjung rutin untuk menciptakan karakteristik tertentu dalam suatu kawasan selain itu juga untuk menarik pengunjung baru.
- f. *A Low Profile*, *third place* biasanya terlihat biasa saja dan tidak berusaha untuk memukau. Tipikal dari *third place* adalah tempatnya yang cenderung polos dan tidak merujuk kepada satu program khusus. Bagi orang-orang *regulars* (pengunjung tetap), *third place* merupakan tempat keseharian mereka.
- g. *The Mood Is Playful*, *third place* memiliki kesan yang *Low Profile*, tetapi harus tetap memiliki kesan yang *Playful*, agar tidak tercipta kebosanan sehingga membuat pengunjung dapat merasa nyaman, senang, dan lain-lain.
- h. *A Home Away From Home*, walaupun berbeda dari rumah, tetapi *third place* itu sendiri harus memberikan kesan yang nyaman layaknya seperti rumah yang memberikan kenyamanan.

Charles Montgomery “Happy City”

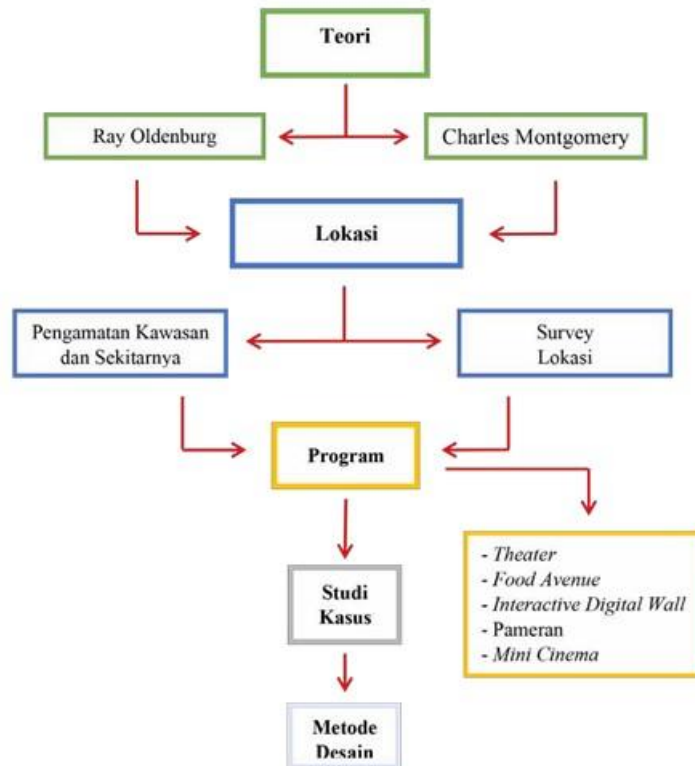
Dalam bukunya Charles Montgomery yaitu tentang *Happy City* mengatakan bahwa *Urban Design* atau pembentukan desain sebuah kota dapat mempengaruhi kesenangan atau perasaan orang yang tinggal di dalamnya. Dalam buku ini, setidaknya terdapat 7 kunci untuk membentuk sebuah kota yang Bahagia, antara lain:

- a. *City Suburban Sprawl*, Pada masa sekitar abad 19 dimana kota dipenuhi dengan manusia dan tingkat kepadatannya yang sangat tinggi, muncul ide untuk melebarkan kota untuk menyebarkan kepadatan tadi ke pinggir kota. Banyak orang yang merasa tinggal di pinggiran kota lebih sehat dan juga lebih bahagia, namun hanya sementara. Hal ini disebabkan oleh kurangnya sarana dan prasarana sehingga perjalanan ke tempat-tempat seperti sekolah, tempat berkumpul, maupun fasilitas kesehatan dan riset membuktikan bahwa semakin jauh orang bepergian ke tempat tujuan, maka semakin kurang Bahagia dan dapat mengurangi tingkat kepuasan individu tersebut.
- b. *Banning Cars and Top Maintenance Keep Public Spaces Appealing*, Kendaraan bermotor roda 4 menciptakan terlalu banyak suara yang membuat kita merasa terganggu dan tidak ingin menghabiskan waktu di area outdoor. Setidaknya dengan meniadakan kendaraan bermotor roda 4, public space bisa menjadi lebih banyak pengunjungnya untuk berinteraksi sosial. Hal lain yang dapat membuat public space lebih rapih dan teratur, yaitu menghilangkan sampah, graffiti, dan kerusakan trotoar karena hal ini dapat menyebabkan perasaan tidak nyaman dan ketakutan secara tidak sadar, terutama para orang tua.
- c. *Parks That are Small but Dense and Diverse Make Urban Residents Happiest* Alam merupakan fitur esensial di setiap *urban landscape*, sedikit apapun elemen alam yang ada, hal tersebut dapat membuat *mood* orang menjadi meningkat.
- d. *Crowdedness Makes City Dwellers More Private*, Pada abad 19an, banyak kota yang mulai dipadati banyak penduduk sehingga angkanya berlebihan. Kepadatan inilah yang sebenarnya membuat kita terisolasi satu sama lain dikarenakan alat sensor tubuh kita yang berlebihan. Jadi, suatu kota yang ideal haruslah menyeimbangkan privasi dari masing-masing individu ketika membuat kita secara tidak langsung berinteraksi sosial dengan kelompok kecil.
- e. *Urban Design Decisions are Not Immune To Poor Planning*, Dalam proses mendesain perkotaan atau hal-hal yang berkaitan dengan *urban* harus memperhatikan pilihan-pilihan solusi dengan memikirkan masa depannya. Seperti contoh, untuk menghilangkan kemacetan, para perancang dapat membuat lebih banyak jalan agar kemacetan tidak terjadi. Namun nyatanya tidak demikian, masyarakat justru membeli lebih banyak mobil dan timbul kemacetan.
- f. *Self-Propelled Mobility Makes People Happier*, Sepeda ataupun ketika berjalan kaki untuk menuju suatu tujuan dapat memberikan sebuah kesenangan tanpa harus terjebak dalam kemacetan. Ketika mengendarai mobil dan terjebak macet, tubuh manusia melepaskan hormon stress yang membuat imun tubuh maupun sirkulasi darah melemah. Kota yang baik harus memiliki mobilitas yang baik juga, menyediakan area khusus pejalan kaki yang nyaman dan juga aman maupun jalur sepeda
- g. *Urban Planning That Redistributes Resources To The Less Privileged*, Pada awal tahun 2000- an, walikota dari ibukota Kolumbia yaitu Bogota, membuat dobrakan-dobrakan baru dimana ia membuat program *car-free day*, jalur bus cepat, jalur sepeda yang baik dan mengurangi kemacetan untuk membuat masyarakat Bogota menjadi bahagia, khususnya bagi orang-orang yang kurang mampu untuk membeli kendaraan.

3. METODE

Metode-metode pembahasan yang dilakukan agar mendapatkan sebuah konsep yang unik yaitu terdiri dari beberapa tahap. Tahap 1 dimulai dari memahami teori-teori dari para tokoh terkenal yang menyangkut dengan proyek yang ingin di rancang seperti teori dari Ray Oldenburg

dan Charles Montgomery, kemudian dilanjutkan dengan pengamatan lokasi kawasan dan tapak yang terpilih. Tahap 3 mengusulkan program-program yang saling berhubungan dan cocok dengan aktivitas pengguna atau sejarah yang ada pada lokasi, lalu tahap 4 mencari studi kasus proyek-proyek yang mirip dengan proyek yang ingin di rancang dan kemudian masuk ke dalam metode desain.



Gambar 1. Bagan Metode Perancangan
Sumber : dokumentasi pribadi, 2020

Metode Penelitian (Pengumpulan Data)

- Studi Literatur
Studi dari berbagai macam buku, internet, dan dokumentasi untuk memperoleh teori-teori dari para tokoh terkenal yang menyangkut dengan proyek yang ingin di rancang sebagai dasar dari pemikiran agar mendapatkan solusi yang dapat dipertanggungjawabkan.
- Observasi Lapangan
Pengamatan langsung pada kawasan Mangga Besar terutama Komplek THR Lokasari agar dapat merasakan secara nyata keadaan dan aktivitas kegiatan serta melakukan dokumentasi yang ada di lapangan.
- Wawancara dan Diskusi (Interaksi)
Melakukan wawancara dengan masyarakat atau warga setempat yang datang ke kawasan ini baik mengenai sejarah, aktivitas yang terjadi, serta keresahan dan permasalahan pada kawasan Mangga Besar.

4. DISKUSI DAN HASIL

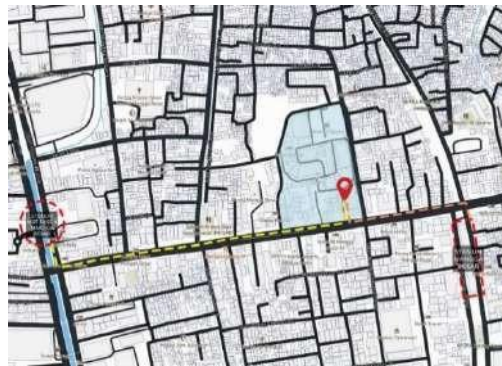
Kawasan Mangga Besar

Tapak terpilih berada di Jalan Mangga Besar Raya tepat nya di THR Lokasari. Tapak terpilih karena merupakan salah satu kawasan TOD yang dekat dengan stasiun kereta api, Transjakarta, dan nantinya terdapat stasiun MRT fase II. Kawasan Mangga Besar merupakan kawasan yang memiliki sejarah dan juga berbagai macam aktivitas hiburan yang menarik, dimana kawasan ini sangat ramai dari dulu hingga sekarang ini dari berbagai kalangan. Fungsi Kawasan Kawasan Mangga Besar di dominasi oleh fungsi perdagangan dan hiburan khusus nya pada bidang kuliner. Pada jalan Raya
doi: 10.24912/stupa.v2i2.8623

Mangga Besar Raya terdapat banyak sekali kuliner mulai dari Indonesia dan Chinese *Food* nya. Mulai dari kuliner pinggir jalan hingga toko- toko (restoran) yang cukup besar. Tak hanya kuliner saja melainkan banyak terdapat hotel-hotel, bar, diskotik dan lainnya di sepanjang jalan raya Mangga Besar ini. Terdapat juga kompleks pusat hiburan yang dikenal dengan nama THR Lokasari yang sekarang terkenal dengan hiburan malamnya. Sedangkan pada bagian belakang dari ruko-ruko terdapat rumah-rumah penduduk.

THR Lokasari

Komplek THR Lokasari berada di jalan sekunder, yaitu jalan Mangga Besar Raya. Jalanan ini merupakan jalanan yang cukup padat dengan kendaraan bermotor. Beberapa faktor yang menyebabkan kepadatan ini karena banyaknya kendaraan yang parkir sembarangan dan banyaknya pedagang yang jualan di sepanjang jalan ini.



Gambar 2. *Mapping* Sarana Transportasi di Kawasan Mangga Besar
Sumber : mapbox (dokumentasi pribadi), 2020

Untuk dapat mencapai ke THR Lokasari terdapat beberapa fasilitas transportasi yang dapat digunakan baik untuk dalam kota maupun luar kota. Transportasi yang dapat digunakan untuk menuju ke THR Lokasari seperti angkutan umum Transjakarta, MRT fase II dan lainnya. Sedangkan untuk luar kota dapat menggunakan kereta api. Terdapat jalur kereta api yang melintas dekat dengan THR Lokasari dan tempat transit dari Stasiun Kereta Api Mangga Besar berada ± 300 m dan Stasiun MRT Fase II Mangga Besar ± 900 m dari THR Lokasari. Terdapat juga Halte Transjakarta Olimo dan Halte Transjakarta Glodok. Hal ini membuat pengunjung dari luar Mangga Besar dapat dengan mudah mengunjungi lokasi ini.

Lokasi yang Terkenal di Kawasan Mangga Besar

THR Lokasari merupakan lokasi yang terkenal di Mangga Besar dari dulu hingga sekarang ini. THR Lokasari dulunya memiliki nama Prinsen Park dimana paling dikenal pada masanya karena merupakan pusat hiburan pertama yang ada di kawasan Mangga Besar, bahkan hingga sampai sekarang ini juga di kenal dengan nama THR Lokasari yang di jadikan sebagai tempat hiburan rakyat, tempat perbelanjaan, kuliner dan lainnya. Sehingga apabila membuat suatu proyek disini, kebanyakan masyarakat akan tau dengan lokasi ini. Lokasi ini juga merupakan tempat yang memiliki sejarah, sehingga lokasi ini akan sangat mudah untuk di kenali.



Gambar 3. THR Lokasari
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2020



Gambar 4. *Prinsen Park*
Sumber: merahputih.com, 2020

Permasalahan dan Potensi

THR Lokasari merupakan suatu tempat hiburan untuk masyarakat. THR Lokasari terletak di tengah kota sehingga dapat berkembang menjadi kawasan hiburan yang lebih baik dan ramai. Agar dapat menunjang fungsinya sebagai pusat hiburan maka harus memiliki ciri khas yang menarik bagi masyarakat yaitu memiliki kesan yang terbuka dan mengundang bagi masyarakat. Poin tersebut sangat tidak terwujud dari fisik THR Lokasari ini. Jika melihat dari jalan Mangga Besar Raya, THR Lokasari hanyalah terlihat sebuah gerbang untuk mengambil tiket kendaraan, dimana tidak terlihat adanya hiburan di dalamnya. Ditambah lagi letak gerbang yang berada masuk kedalam dibanding bangunan yang ada di sebelahnya. Hal ini sangat di sayangkan jika mengingat fungsi dari THR Lokasari ini sebagai pusat hiburan. Hal tersebut merupakan salah satu masalah yang ada dari lokasi ini ketertutupan secara fisik dan di tambah dengan pandangan negatif masyarakat terhadap kawasan ini, dimana THR Lokasari terkenal dengan hiburan malamnya (hiburan negatif). Hal inilah yang membuat masyarakat terutama remaja menjadi enggan untuk datang mengunjungi tempat ini.

Tapak



Gambar 5. Peta THR Lokasari
Sumber : mapbox (dokumentasi pribadi), 2020

THR Lokasari merupakan suatu kompleks pusat hiburan yang berada di Jalan Mangga Besar Raya dengan luas lahan sebesar ± 5 Ha. Lahan dari THR Lokasari sendiri saat ini sudah terbangun ± 3,8 Ha dan sisanya ± 1,2 Ha masih berupa lahan kosong yang letaknya terpisah oleh Jalan Mangga Besar XII dari lahan THR Lokasari yang sudah terbangun. Apabila dilihat dari peta zonasi / peruntukannya, kompleks dari THR Lokasari ini memiliki peruntukan zona perdagangan, perkantoran dan jasa dengan peraturan pembangunan :

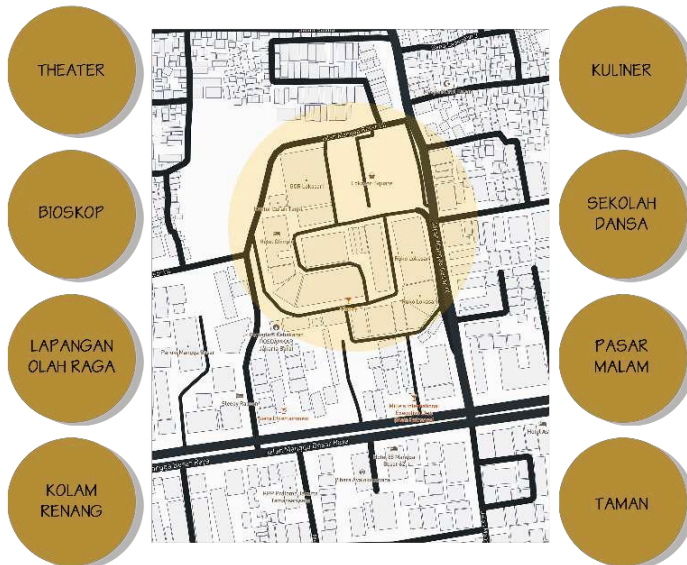


Gambar 6. Peruntukan Zonasi THR Lokasari
Sumber : jakartasatu.jakarta.go.id, 2020

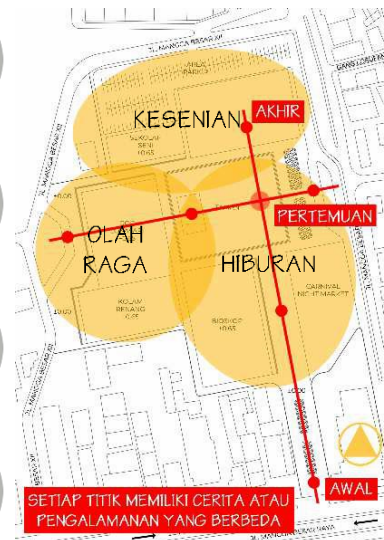
Tabel 4.1 Peruntukan Zonasi

KELURAHAN	TANGKI
KDB	55
KLB	3
KB	8
KDH	30
KTB	55

Tapak dari proyek berada di dalam kompleks THR Lokasari dimana telah dilakukan *re-design* pada kompleks ini agar lebih tertata rapi dan menghilangkan aktivitas-aktivitas negatif yang ada pada kompleks ini. Dilakukan *re-design* melalui beberapa tahap. Tahap pertama dimulai dari melihat apa yang pernah ada di lokasi ini pada masanya kemudian mengelompokkannya menjadi beberapa zoning. Disini terbagi menjadi 3 zoning yaitu kesenian, olah raga, dan juga hiburan. Terbagi menjadi 3 dengan tujuan untuk mengembalikan fungsi yang pernah ada dan menghilangkan fungsi-fungsi negatif yang ada sekarang ini sehingga kawasan ini dapat kembali menjadi tempat hiburan yang positif.

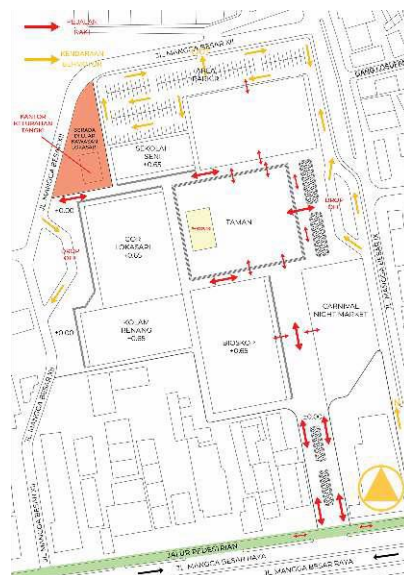


Gambar 7. Aktivitas Prinsen Park
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2020



Gambar 8. Zoning Komplek THR Lokasari
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2020

Area proyek yang akan dibangun tidak menggunakan seluruh lahan yang ada dari kompleks THR Lokasari, sedangkan hanya mengambil sedikit dari lahan yang ada pada THR Lokasari ini. Tapak berada pada titik terakhir berdekatan dengan parkir kendaraan yang sebelumnya merupakan Lokasari Square. Tapak terletak berada pada zoning kesenian pada kompleks ini. Tapak memiliki bentuk persegi panjang dengan ukuran 74 m x 46 m, dengan luas 3404 m². Tapak memiliki orientasi menghadap ke arah Selatan.



Gambar 9. Alur Dalam Komplek THR Lokasari
Sumber : mapbox (dokumentasi pribadi), 2020

Usulan Program

Program yang akan dirancang pada proyek Prinsen Park “Reborn”, adalah : (1) Theater, berfungsi sebagai tempat pentas kesenian baik drama; drama musical; komedi; tarian; dan lainnya. (2) Pameran, berisi tentang sejarah dari THR Lokasari yang dulunya sangat terkenal dengan nama Prinsen Park. (3) Interactive Digital Wall, terdapat di area pameran yang menampilkan karya-karya kolaborasi dengan seniman-seniman. (4) Mini Cinema, memiliki fungsi seperti bioskop tetapi dengan kapasitas yang lebih sedikit dan *flexible*. (5) Food Avenue, berisi booth-booth kuliner baik dari Indonesia maupun *Chinese Food* yang terkenal di kawasan Mangga Besar, serta terdapat area makan sembari menikmati *live music*. Dengan adanya program yang diusulkan ini diharapkan dapat merubah pandangan masyarakat mengenai kompleks THR Lokasari sebagai pusat hiburan yang negatif berubah menjadi positif dan masyarakat dapat merasakan adanya ruang sosial yang baik untuk dapat berinteraksi dan bersosialisasi antar masyarakat.

Konsep Bangunan

Konsep dari Prinsen Park “Reborn” bermula dari ide untuk mere-design kompleks THR Lokasari dimana mengubah fungsi-fungsi negatif yang ada pada kompleks ini dan merubah nya menjadi suatu kompleks hiburan yang positif lagi seperti pada masanya. Selain itu mengubah kompleks ini menjadi kawasan yang bebas dari kendaraan bermotor sehingga mendukung kawasan ini sebagai taman hiburan yang ramah akan pejalan kaki dan memanfaatkan bentuk yang mengantong.

Untuk proyek itu sendiri memiliki beberapa fungsi yang sudah pernah ada sebelumnya ditambah dengan beberapa aktivitas yang baru seperti adanya *mini cinema* yang lebih modern, pameran, dan *interactive digital wall*. Untuk desain dari bangunan dirancang lebih kearah fungsional agar desain yang baru dengan bangunan yang ada disekitar dapat menyatu dengan baik dan kontekstual dengan bangunan yang ada di sekitar tapak perancangan. Kontestual yang dimaksud dapat dilakukan dengan cara membuat desain secara selaras atau kontras. Bangunan yang dirancang, didesain agar desain tersebut menjadi baik dan dapat menyelaraskan dengan bangunan yang ada, tetapi tidak menonjol yang membuat rusak nilai bangunan yang pernah ada.

Zoning dan Program Ruang

Prinsen Park “Reborn” memiliki 3 zoning yaitu, program utama, program penunjang, dan area terbuka. Program utama dari proyek ini merupakan kesenian sehingga tercipta fungsinya sebagai theater. Sedangkan untuk program penunjang berupa area santai, *food avenue*, pameran, dan *mini cinema*. Sedangkan area terbuka merupakan area santai dan taman.

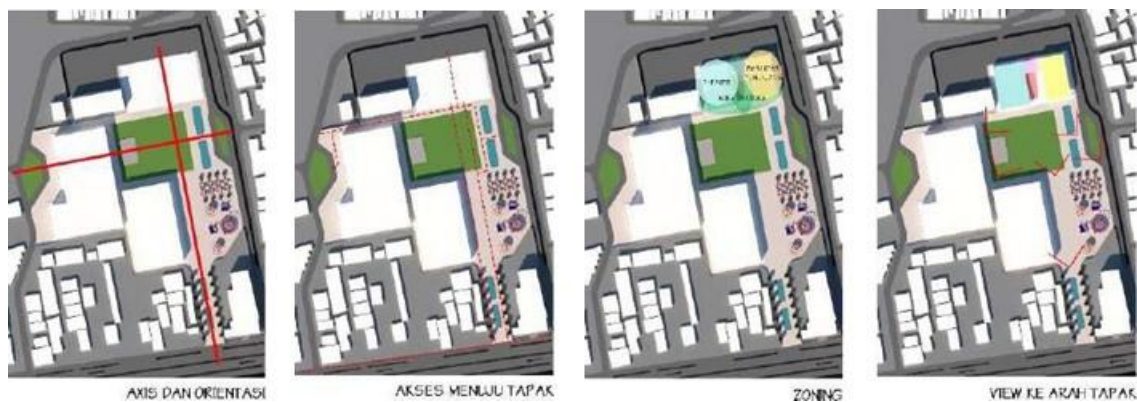


Gambar 10. Zoning Prinsen Park “Reborn”
 Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2020

Zoning kesenian berada di sebelah kiri karena letaknya yang berdekatan dengan sekolah seni. Sedangkan untuk area terbuka terbentuk karena menjadi salah satu akses dari arah parkir menuju ke dalam kompleks THR Lokasari ini, sehingga massa terbagi menjadi 2 pada lantai dasar hal ini menjadi nilai plus tapak karena dilewati oleh banyak pengunjung yang datang ke kompleks THR Lokasari. Semua program terbagi ke dalam zoning-zoning tiap lantai yang memiliki ketinggian 3 lantai : (1) Denah lantai satu (1) terbagi menjadi 2 massa. Massa sebelah kiri terdapat area *lobby theater, theater, backstage* (ruang rias, ruang ganti), gudang kostum, kantor pengelola, ruang genset. Sedangkan massa yang sebelah kanan terdapat lobby utama, area informasi, area santai dan duduk-duduk, ATM, area servis (*loading dock, gudang, dan ruang servis untuk M.E.P.*) (2) Denah lantai dua (2), terdapat area tunggu untuk *theater*, ruang kontrol *theater*, dan *food avenue* (area makan *outdoor* dan *indoor*). (3) Denah lantai tiga (3), terdapat pameran, *interactive digital wall*, dan juga *mini cinema*

Proses Gubahan Massa

Proses gubahan massa terbentuk berdasarkan analisis tapak yang terjadi sehingga mempengaruhi dari pembentukan massa bangunan dari Prinsen Park “Reborn”. Proses gubahan massa bangunannya adalah sebagai berikut (1) Tapak berada pada axis yang terbentuk dari arah masuk dan keluar dari gerbang THR Lokasari dan dari arah *drop off* kendaraan. Karena tapak berada pada axis sehingga mendapat nilai plus bahwa bangunan yang di bangun akan terlihat dari arah gerbang masuk utama, sedangkan untuk orientasi tapak disini mengarah ke arah selatan sehingga sisi dari tapak lebih melebar dibanding kan sisi yang mengarah ke arah barat timur. (2) Pencapaian ke tapak dapat di lalui dari berbagai arah mulai dari gerbang utama kemudian dari *drop off* menuju ke tapak. (3) *Zoning* dari tapak terbagi atas *theater* area terbuka dan juga fasilitas penunjang dimana *zoning theater* lebih dekat dengan sekolah seni. Selanjut nya area terbuka merupakan transisi dari luar ke dalam tapak, dan fasilitas penunjang lainnya seperti area santai, *food avenue*, pameran tetap, dan *mini cinema* untuk lebih menarik pengunjung. (4) View kearah tapak mempengaruhi bentuk massa agar terlihat lebih menarik, terutama dari arah gerbang masuk utama THR Lokasari, dan arah *drop off* agar lebih mengundang dan menarik perhatian para pengunjung.



Gambar 11. Proses Gubahan Massa Prinsen Park “Reborn”

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2020

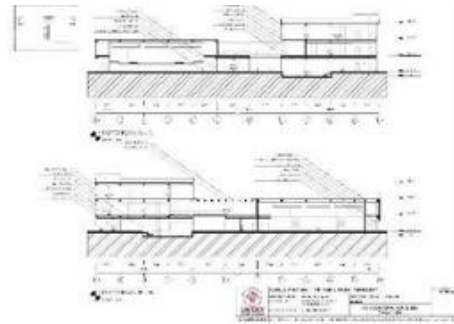
Block Plan, Denah, Potongan, Tampak

Block Plan berfungsi untuk memperlihatkan situasi dan keadaan proyek dan lingkungan sekitarnya tapak. Gambar denah Prinsen Park “Reborn” terdiri atas : (1) Denah lantai satu (1) terbagi menjadi 2 massa. Massa sebelah kiri terdapat area *lobby theater, theater, backstage* (ruang rias, ruang ganti), gudang kostum, kantor pengelola, ruang genset. Sedangkan massa yang sebelah kanan terdapat lobby utama, area informasi, area santai dan duduk-duduk, ATM, area servis (*loading dock, gudang, dan ruang servis untuk M.E.P.*) (2) Denah lantai dua (2),

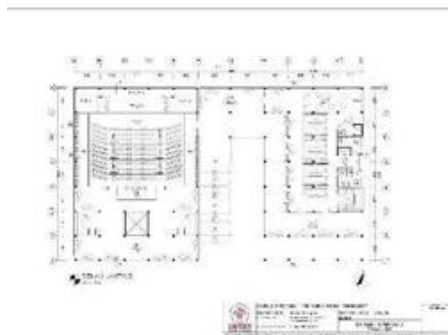
terdapat area tunggu untuk *theater*, ruang kontrol *theater*, dan *food avenue* (area makan *outdoor* dan *indoor*). (3) Denah lantai tiga (3), terdapat pameran, *interactive digital wall*, dan juga *mini cinema*. Gambar teknik potongan terdiri atas dua (2) potongan memanjang dan dua (2) potongan memendek. Potongan memperlihatkan fungsi-fungsi dari setiap lantai, serta penggunaan material pada bangunan ini. Gambar teknik tampak terdiri dari empat tampak (arah). Terdapat tampak Utara, tampak Selatan, tampak Barat, tampak Timur. Terdiri dari 2 tipe macam tampak, 1 tipe gambar teknik dan 1 tipe render agar mendapatkan visualisasi tampak bangunan secara nyata. Gambar teknik potongan juga dilengkapi dengan gambar potongan perspektif agar lebih menarik dari segi visualisasinya.



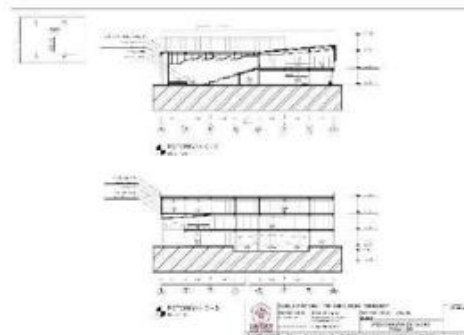
Gambar 12. Denah Lantai 1
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2020



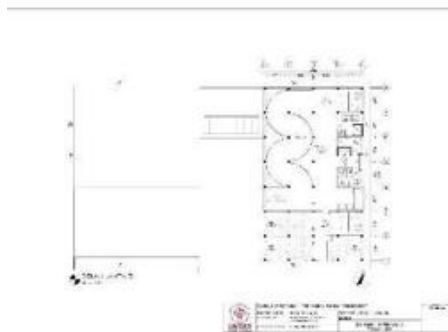
Gambar 15. Potongan A-A & B-B
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2020



Gambar 13. Denah Lantai 2
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2020



Gambar 16. Potongan C-C & D-D
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2020



Gambar 14. Denah Lantai 3
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2020



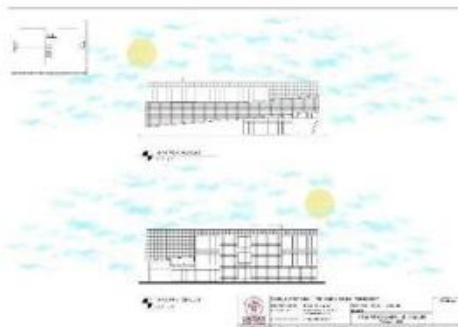
Gambar 17. Potongan Perspektif
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2020



Gambar 18. Tampak Utara & Selatan
Sumber : dokumentasi pribadi, 2020



Gambar 20. Tampak Utara & Selatan
Sumber : dokumentasi pribadi, 2020



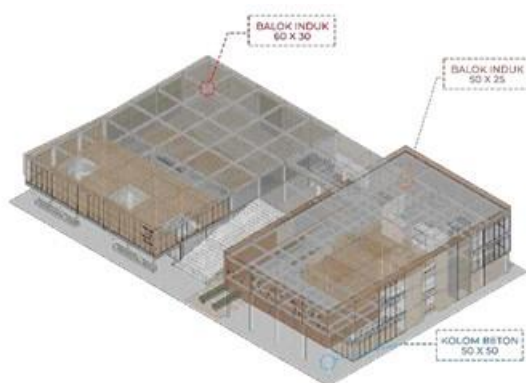
Gambar 19. Tampak Barat & Timur
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2020



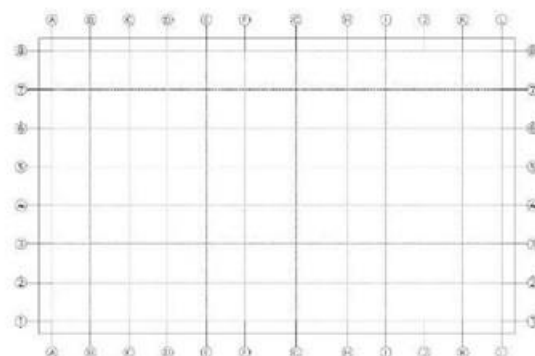
Gambar 21. Tampak Barat & Timur
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2020

Struktur Bangunan dan Sistem M.E.P

Prinsen Park “Reborn” menggunakan struktur kolom dan balok beton bertulang. Kolom yang digunakan pada bangunan ini menggunakan kolom struktur ukuran 50 x 50. Sedangkan untung penggunaan balok terdiri dari 2 tipe ukuran balok. Balok tipe 1 dengan ukuran 60 x 30 pada massa sebelah kiri dan balok tipe 2 dengan ukuran 50 x 25 pada massa sebelah kanan. Grid utama kolom pada bangunan Prinsen Park “Reborn” terdiri atas dua belas (12) grid memanjang (A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L) dan delapan (8) grid memendek (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8).



Gambar 22. Aksonometri Struktur
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2020



Gambar 23. Grid Struktur Utama Kolom
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2020

Gambar Perspektif

Gambar perspektif terdiri dari eksterior dan juga interior dari bangunan.



Gambar 24. Perspektif Eksterior dan Interior
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2020

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Perubahan yang terjadi pada THR Lokasari pada saat ini menyebabkan kurangnya pengunjung yang datang karena pandangan negatif masyarakat terhadap tempat ini dan memang tempat ini sudah berubah menjadi tempat hiburan negatif. THR Lokasari dulunya merupakan taman hiburan dan juga pusat kesenian serta memiliki sejarah yang selalu mengingatkan terhadap tempat ini sebagai tempat yang menyenangkan. Dari sini lah muncul ide untuk mengembalikan fungsi THR Lokasari sebagaimana harusnya tempat ini berfungsi. Sesuai Namanya THR yaitu Taman Hiburan Rakyat, sehingga harus di buat menjadi benar-benar tempat yang menghibur dan juga menyenangkan, serta dapat mengangkat nilai sejarah yang dimiliki THR Lokasari yang dulunya bernama "Prinsen Park" yang terkenal dengan tempat kesenian.

Proyek ini mengangkat kembali pusat hiburan yang pernah ada di THR Lokasari ini dan menjadi Third Place bagi penduduk Mangga Besar dengan program utama yaitu *Theater*. Selain itu memiliki program-program lain berupa *Food Avenue*, Pameran, *Mini Cinema*, dan *Intercative Digital Wall*. Dengan adanya *third place* ini, maka kawasan Mangga Besar terutama lokasi THR Lokasari yang dimana merupakan daerah yang cukup terkenal di kawasan Mangga Besar harus dapat memberikan suatu konsep yang baru agar dapat menghidupkan kembali tempat hiburan dan kesenian sebagai *Third Place* yang mampu memberikan tempat bagi para pengguna dari Mangga Besar maupun luar Mangga Besar dan membuat suatu program yang berfungsi agar para pengunjung dapat saling berkumpul, berinteraksi dan juga bersosialisasi satu sama lain. Dengan demikian, kualitas hidup para pengunjung akan meningkat dan Mangga Besar dapat lebih hidup lagi sebagai tempat hiburan yang diminati banyak masyarakat dari berbagai kalangan.

Saran

Saran yang dapat penulis berikan bagi para pembaca, dan mahasiswa arsitektur agar dapat merancang atau menghasilkan sebuah proyek yang dapat menyelesaikan permasalahan yang terdapat di proyeknya maka harus dilakukan survey dan pengumpulan data secara lengkap sehingga dapat memudahkan dalam menentukan hasil yang akan di keluarkan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.

REFERENSI

- Lynch, K. A. (1960). *The Image of the City*. Amerika Serikat: The MIT Press.
- Marlina, E. (2008). *Panduan Perancangan Bangunan Komersial*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Montgomery, C. (2013). *Happy City*. Canada: Farrar
- Oldenburg, R. (1997). *The Great, Good Place*. Cambridge: Da Capro Press
- Tuan, Y. (1977). *Space and Place: The Perspective of Experience*. Minneapolis: University of Minnesota.
- https://id.wikipedia.org/wiki/Mangga_Besar,_Taman_Sari,_Jakarta_Barat
- <https://wartakota.tribunnews.com/2013/07/02/kembalikan-prinsenpark-kembalikan-taman-hiburan-untuk-rakyat>
- <https://regional.kompas.com/read/2013/04/12/04044738/Prinsen.Park.Kenangan.akan.Taman.Budaya?page=all>