

SURAT TUGAS

Nomor: 756-R/UNTAR/PENELITIAN/II/2024

Rektor Universitas Tarumanagara, dengan ini menugaskan kepada saudara:

1. **AMABEL CHRISTY WIBOWO**
2. **MARIA VERONICA GANDHA, S.T., M.Arch.**

Untuk melaksanakan kegiatan penelitian/publikasi ilmiah dengan data sebagai berikut:

Judul : STRATEGI PENGGUNAAN KEMBALI ADAPTIF PADA PUSAT KOMPUTER DAN PRINTER ORION DUSIT MANGGA DUA
Nama Media : Jurnal Stupa
Penerbit : Jurusan Arsitektur dan Perencanaan
Volume/Tahun : volume 5 no.2 Jktober 2023
URL Repository : <https://journal.untar.ac.id/index.php/jstupa>

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

07 Februari 2024

Rektor



Prof. Dr. Ir. AGUSTINUS PURNA IRAWAN

Print Security : 02e77497a2fb82a7ad960ae0a7a4b08a

Disclaimer: Surat ini dicetak dari Sistem Layanan Informasi Terpadu Universitas Tarumanagara dan dinyatakan sah secara hukum.

Lembaga

- Pembelajaran
- Kemahasiswaan dan Alumni
- Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat
- Penjaminan Mutu dan Sumber Daya
- Sistem Informasi dan Database

Fakultas

- Ekonomi dan Bisnis
- Hukum
- Teknik
- Kedokteran
- Psikologi
- Teknologi Informasi
- Seni Rupa dan Desain
- Ilmu Komunikasi
- Program Pascasarjana

JURNAL STUPA



Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur

JURNAL STUPA (Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur) - Vol. 5, No. 2, OKTOBER 2023

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 2023

Vol. 5, No. 2



Jurusan Arsitektur dan Perencanaan
Fakultas Teknik
Universitas Tarumanagara



9 772685 626004



9 772685 563002

REDAKSI

Pengarah	Kaprodi S1 Arsitektur	(Universitas Tarumanagara)
	Kaprodi S1 PWK	(Universitas Tarumanagara)
Ketua Editor	Nafiah Solikhah	(Universitas Tarumanagara)
Wakil Ketua Editor	Mekar Sari Suteja	(Universitas Tarumanagara)
	Irene Syona Darmady	(Universitas Tarumanagara)
Reviewer	Alvin Hadiwono	(Universitas Tarumanagara)
	B. Irwan Wipranata	(Universitas Tarumanagara)
	Budi A. Sukada	(Universitas Tarumanagara)
	Denny Husin	(Universitas Tarumanagara)
	Diah Anggraini	(Universitas Tarumanagara)
	Djidjin Wipranata	(Universitas Tarumanagara)
	Doddy Yuono	(Universitas Tarumanagara)
	Fermanto Lianto	(Universitas Tarumanagara)
	Franky Liauw	(Universitas Tarumanagara)
	Irene Syona Darmady	(Universitas Tarumanagara)
	James E D. Rilatupa	(Universitas Tarumanagara)
	JM. Joko Priyono Santoso	(Universitas Tarumanagara)
	Liong Ju Tjung	(Universitas Tarumanagara)
	Martin Halim	(Universitas Tarumanagara)
	Mekar Sari Suteja	(Universitas Tarumanagara)
	Mieke Choandi	(Universitas Tarumanagara)
	Nafiah Solikhah	(Universitas Tarumanagara)
	Naniek Widayati Priyomarsono	(Universitas Tarumanagara)
	Nina Carina	(Universitas Tarumanagara)
	Olga Nauli Komala	(Universitas Tarumanagara)
	Parino Rahardjo	(Universitas Tarumanagara)
	Petrus Rudi Kasimun	(Universitas Tarumanagara)
	Priyendiswara AB	(Universitas Tarumanagara)
	Regina Suryadjaja	(Universitas Tarumanagara)
Rudy Trisno	(Universitas Tarumanagara)	
Priscilla Epifania	(Universitas Tarumanagara)	
Samsu Hendra Siwi	(Universitas Tarumanagara)	
Stephanus Huwae	(Universitas Tarumanagara)	
Sutarki Sutisna	(Universitas Tarumanagara)	
Sutrisnowati Machdijar	(Universitas Tarumanagara)	
Suwardana Winata	(Universitas Tarumanagara)	
Tony Winata	(Universitas Tarumanagara)	
Penyunting Tata Letak	Josephine Quin Destania	(Universitas Tarumanagara)
	Kevin Purnomo	(Universitas Tarumanagara)
	Michelle Bianca Kristama	(Universitas Tarumanagara)
	Pricilia Chandra	(Universitas Tarumanagara)
Rifky Fajar Rachmawan	(Universitas Tarumanagara)	
Administrasi	Niceria Purba	(Universitas Tarumanagara)
Alamat Redaksi	Prodi Sarjana Arsitektur Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara Kampus 1, Gedung L, Lantai 7 Jl. Letjend. S. Parman No. 1, Jakarta Barat 11440 Telepon : (021) 5638335 ext. 321 Email : jurnalstupa@ft.untar.ac.id URL : https://journal.untar.ac.id/index.php/jstupa	

DAFTAR ISI

STRATEGI PENGGUNAAN KEMBALI ADAPTIF PADA PUSAT KOMPUTER DAN PRINTER ORION DUSIT MANGGA DUA <i>Amabel Christy Wibowo, Maria Veronica Gandha</i>	485 - 496
PENGEMBANGAN MELALUI PEMAHAMAN EMPATIK HALTE TRANSJAKARTA GROGOL 2 UNTUK MENINGKATKAN KENYAMANAN PENGALAMAN PENGGUNA <i>Gerald Revell Nur Asan, Maria Veronica Gandha</i>	497 - 510
PROTOTYPE FASILITAS PELATIHAN KEWIRAUSAHAAN CENGKEH DI PERKEBUNAN JAMBELAER <i>Indika Kamara Putra, J.M. Joko Priyono</i>	511 - 520
PENYEMBUHAN DAN PERBAIKAN MORAL WANITA PENGHIBUR <i>Jodi Adam, J.M. Joko Priyono Santoso</i>	521 - 534
FASILITAS BELAJAR WIRAUSAHA DAN KERAJINAN TANGAN UNTUK MANTAN PEGAWAI GERBANG TOL <i>Jeremy Ariandi Setyolisdianto, J.M. Joko Priyono Santoso</i>	535 - 546
PERANCANGAN BANGUNAN BAGI LANSIA PENSUNAN BEREKONOMI RENDAH DI JAKARTA BARAT <i>Brian Patrick, Budi Adelar Sukada</i>	547 - 558
SARANA ASUHAN BAGI ANAK YATIM PIATU AKIBAT COVID-19 <i>Felix Jonathan, Budi Adelar Sukada</i>	559 - 572
PUSAT KOMUNITAS BAGI LANSIA KALANGAN MENENGAH KEATAS <i>Alvian Tan, Suwandi Supatra</i>	573 - 584
RUANG TERAPI SENI BAGI PENYANDANG DISABILITAS TUNADAKSA <i>Julio Anderson, Suwandi Supatra</i>	585 - 596
RUANG HUNIAN DAN KREATIF ANAK-ANAK YATIM PIATU <i>Gavin Hanli Lim, Suwandi Supatra</i>	597 - 608
PENERAPAN DINDING INTERAKTIF PADA SARANA EDUKASI BAGI KOMUNITAS ANAK JALANAN <i>Sella Serina, Sutrisnowati Machdijar</i>	609 - 622
OMAH SENI: PENGEMBANGAN SENI LUKIS DI PASAR BARU JAKARTA <i>Adrian Lucas Teja, Sutrisnowati Machdijar</i>	623 - 632
PENERAPAN DESAIN SENSORI PADA GANGGUAN HIPERSENSITIF DAN HIPOSENSITIF PADA ANAK PENYANDANG AUTISME <i>Virginia Limmanto, Sutrisnowati Machdijar</i>	633 - 644
PERANCANGAN TIPOLOGI BARU PADA FASILITAS ANAK USIA GOLDEN AGE DENGAN METODE PEMBELAJARAN REGGIO EMILIA <i>Jason Yeoh, Suryono Herlambang</i>	645 - 658

PENERAPAN DESAIN <i>THERAPEUTIC</i> PADA WADAH KREATIF PEKERJA FILM ANIMASI PENGIDAP INSOMNIA	659 - 672
<i>Canniago Hermindo, Soerjono Herlambang</i>	
UPAYA PEMULIHAN DAN PEMBINAAN UNTUK ANAK TERLANTAR DALAM MENCAPAI KEMANDIRIAN MELALUI PENDEKATAN ARSITEKTUR	673 - 682
<i>Rinetha Adriane Tsanynda Budiarto, Suryono Herlambang</i>	
PENERAPAN KONSEP <i>TRANSPROGRAMMING</i> SEBAGAI PENDEKATAN PERANCANGAN WADAH OBSERVASI DAN PERAWATAN REMAJA DEPRESI	683 - 696
<i>Joseph Tjandra Azriel, Irene Syona Darmady</i>	
PENERAPAN KONSEP <i>PLAYFUL</i> DALAM PERENCANAAN PROYEK RUMAH BERMAIN LANSIA DI KAWASAN KEBON JERUK, JAKARTA BARAT	697 - 706
<i>Ivonne Tiara Hilarisani, Irene Syona Darmady</i>	
PERANCANGAN RUANG BELAJAR KOLABORATIF BAGI GURU DAN ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS DENGAN KONSEP <i>THERAPEUTIC DESIGN</i>	707 - 716
<i>Birgitta Eleonora, Irene Syona Darmady</i>	
PENERAPAN FEMINISME ARSITEKTUR DALAM PERANCANGAN TEMPAT PEMBERDAYAAN TERHADAP PENGEMBANGAN IBU MUDA	717 - 730
<i>Nabella Khowili, Stephanus Huwae</i>	
PENERAPAN KONSEP <i>PLUG IN CITY</i> DALAM PENATAAN PKL DI PUSAT BISNIS PURI INDAH, KEMBANGAN	731 - 742
<i>Vincent Marthanegara, Stephanus Huwae</i>	
METODE <i>WALDORF PEDAGOGY</i> DALAM TAHAP PENDEKATAN DESAIN WADAH PENGEMBANGAN KETERAMPILAN ANAK PEMULUNG	743 - 756
<i>Adi Chandra, Stephanus Huwae</i>	
PASAR ASEMKA JALAN LAYANG: KEKACAUAN DAN DISRUPSI YANG MENGHIDUPKAN KARAKTER RUANG PASAR ANALOG DI ERA DIGITAL	757 - 772
<i>Catherine Tjen, Olga Nauli Komala</i>	
KONSEP <i>INTERGENERATIONAL</i> DAN <i>GEROTRASCENDENCE</i> PADA PERANCANGAN TEMPAT KETIGA BAGI LANSIA PENSUNAN DI JAKARTA	773 - 786
<i>Kimberly Yonata Johan, Olga Nauli Komala</i>	
KONSEP <i>SENSORIS TERAPEUTIK</i> ARSITEKTUR PADA PERANCANGAN <i>PLAYSCAPE</i> BAGI ANAK TUNAGRAHITA	787 - 796
<i>Jessica Juan Haryanto, Olga Nauli Komala</i>	
STRATEGI DESAIN DALAM MENINGKATKAN KENYAMANAN DALAM PERANCANGAN FASILITAS PUSAT RELAKSASI	797 - 806
<i>Michelle Ham, Rudy Trisno</i>	
STRATEGI DESAIN DALAM MENGHIDUPKAN KEBUDAYAAN BETAWI	807 - 820
<i>Rebecca Cendra, Rudy Trisno</i>	

PENERAPAN KONSEP PERSEPSI RUANG ANAK TERHADAP RUANG BERMAIN DAN BELAJAR UNTUK ANAK YATIM PIATU USIA DINI <i>Jennifer Theresia Susanto, F. Tatang H. Pangestu</i>	821 - 832
MENINGKATKAN KUALITAS HIDUP PEMULUNG DI BANTAR GEBANG DENGAN PENDEKATAN KAMPUNG TUMBUH <i>Grisvian Gilchrist Agustin, F. Tatang H. Pangestu</i>	833 - 844
PENERAPAN ARSITEKTUR EMPATI UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS HIDUP NELAYAN DADAP TANGERANG <i>Amara Felica Salim, F. Tatang Hendra Pangestu</i>	845 - 854
EKSPRESI CAHAYA PADA GALERI BAGI ANAK DOWN SINDROM <i>I Made Wahyudi Gelgel, Himaladin</i>	855 - 864
TEMPAT USAHA YANG FLEKSIBEL BAGI GENERASI MUDA <i>Wilbert Lowira, Himaladin</i>	865 - 878
RUMAH BELAJAR SEBAGAI UPAYA UNTUK MELINDUNGI PENDERITA TUNADAKSA <i>Kenly Andrianus, Himaladin</i>	879 - 888
KONSEP EKSTENSIF-OTENTIK HEIDEGGER DALAM ARSITEKTUR: SEBUAH RUANG UNTUK MEMAHAMI KEHIDUPAN MELALUI KEMATIAN <i>Varrel Levan, Alvin Hadiwono</i>	889 - 900
PENERAPAN KONSEP DESAIN SIMBiosis EMPATI-MUTUALISTIK TERHADAP HUBUNGAN ANTARA MANUSIA DAN KUCING DALAM ARSITEKTUR <i>Vanessa Raharja, Alvin Hadiwono</i>	901 - 916
MITOS BHATARI SRI DAN BUDAYA SUBAK BALI DALAM WUJUD ARSITEKTUR <i>Elren Joni, Alvin Hadiwono</i>	917 - 926
ARSITEKTUR SEBAGAI TEMPAT PENGEMBANGAN ANAK USIA DINI <i>Stephanie Aritonang Fernando, Alvin Hadiwono</i>	927 - 936
KOMPROMI LOKALITAS DAN MODERNITAS PADA DESA ADAT PUBABU-BESIPAE DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR NEO-VERNAKULAR <i>Celine Anatta, Agustinus Sutanto</i>	937 - 948
PENGARUH KEBERADAAN MAKAM DAN MITOSNYA TERHADAP KEBERTAHANAN WARGA DI DESA BEDONO <i>Jovano Nathanael, Agustinus Sutanto</i>	949 - 958
PENERAPAN ARSITEKTUR NEO-VERNAKULAR DALAM PERANCANGAN LIMA FASE BERDUKA PADA KONTEKS WISATA KUBURAN BAYI KAMBIRA DI TANA TORAJA <i>Cynthia, Agustinus Sutanto</i>	959 - 972
PENGEMBALIAN RTH PADA KAWASAN LOKAL KAMPUNG BENDUNGAN HILIR DENGAN PENDEKATAN AI DAN ARSITEKTUR <i>Sutiana, Agustinus Sutanto</i>	973 - 980

EMPATI ARSITEKTUR DALAM PENINGKATAN KOMPETENSI LULUSAN SMK/SMA MELALUI PENYEDIAAN WADAH PELATIHAN TENAGA KERJA <i>Yoseph Karunia, Diah Anggraini</i>	981 - 990
STUDI SPATIAL PERCEPTION DALAM PENYEDIAAN RUANG AKTIVITAS BAGI TUNA RUNGU DI KELAPA GADING <i>Michael Geraldo, Diah Anggraini</i>	991 - 4
PENDEKATAN KAMUFLASE DALAM PERANCANGAN RUANG AMAN BAGI PENYINTAS KEKERASAN SEKSUAL DI JAKARTA <i>Glenda Vania, Diah Anggraini</i>	1003 - 1016
STUDI ARSITEKTUR EPHEMERAL DALAM PEMENUHAN KEBUTUHAN BERHUNI BAGI TUNAWISMA DI JAKARTA BARAT <i>Michelle Rusli, Diah Anggraini</i>	1017 - 1030
PENERAPAN STRATEGI WAYFINDING DALAM PERANCANGAN FASILITAS TERAPI RAMAH PENDERITA ALZHEIMER <i>Sebastian Joe, Fermanto Lianto</i>	1031 - 1042
KRITERIA DESAIN KAMAR RAWAT PENDERITA SKIZOFRENIA <i>David Priatama Sutarman, Fermanto Lianto</i>	1043 - 1054
PENERAPAN ARSITEKTUR PERILAKU TERHADAP PERKEMBANGAN KARAKTER ANAK AUTISM SPECTRUM DISORDER (ASD) <i>Celine Geraldine, Fermanto Lianto</i>	1055 - 1066
DESAIN PROTOTIPE PENJARA PEREMPUAN DENGAN PENDEKATAN RETHINKING TYPOLOGY DAN ARSITEKTUR EMPATI <i>Michael, Priscilla Epifania Ariaaji</i>	1067 - 1082
DESAIN PROTOTIPE SEKOLAH DASAR ANTI-PERUNDUNGAN MELALUI PENDEKATAN ARSITEKTUR EMPATI DAN PERILAKU <i>Jordan Agnios, Priscilla Epifania Ariaaji</i>	1083 - 1094
KAJIAN KRITERIA DESAIN RUANG BELAJAR ANAK AUTISTIK INDONESIA DENGAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU DALAM PENERAPAN PERANCANGAN FASILITAS EDUKASI <i>Jovian Alexander Nugroho, Priscilla Epifania Ariaaji</i>	1095 - 1106
MENGANGKAT ATRAKTOR BUDAYA DAN KOMUNITAS DI KAWASAN GLODOK UNTUK WADAH EKSPLOLATIF KESENIAN DAN EDUKASI GENERASI MUDA <i>Yordy Christian, Petrus Rudi Kasimun</i>	1107 - 1118
KAJIAN STRATEGI DESAIN JUHANI PALLASMA DALAM PERANCANGAN FASILITAS KESEHATAN MENTAL MAHASISWA <i>Gabriella Angelene Sinanta, Petrus Rudi Kasimun</i>	1119 - 1128
STRATEGI PEMBERDAYAAN PEMUDA TIDAK SEKOLAH DALAM MENDUKUNG PROGRAM KAMPUNG KITA DI KECAMATAN JATIUWUNG <i>Nathasya, Petrus Rudi Kasimun</i>	1129 - 1138

POTENSI RELOKASI PKL KEBON KACANG SEBAGAI LAPANGAN KERJA YANG LAYAK DENGAN KONSEP <i>MOVEABLE ARCHITECTURE</i> DI JALAN TELUK BETUNG BOULEVARD	1139 - 1154
<i>Alexander Jaya Kusli, James Erich D. Rilatupa</i>	
<i>RETHINKING TYPOLOGY</i> desain RUANG KERJA DENGAN PENDEKATAN PANCA INDERA	1155 - 1168
<i>Jason Brilliando, James Erich Dominggus Rilatupa</i>	
PENGARUH PERANCANGAN WARNA INTERIOR RUMAH SAKIT HEWAN TERHADAP PEMULIHAN KONDISI PSIKOLOGIS HEWAN PELIHARAAN	1169 - 1178
<i>Mohammad Iqbal, Suwardana Winata</i>	
PERAN DESAIN BIOFILIK TERHADAP PENINGKATAN KUALITAS HIDUP LANSIA	1179 - 1192
<i>Carissa Bella Levaldrik, Suwardana Winata</i>	
PERUBAHAN RUANG-RUANG KELAS TERKAIT PERKEMBANGAN SISTEM PEMBELAJARAN PADA ERA DIGITAL	1193 - 1202
<i>Ione Susanto, Suwardana Winata</i>	
KETAHANAN PANGAN DAN FASILITAS BUDIDAYA CACING KAMPUNG CACING, CIKOKOL, TANGERANG	1203 - 1210
<i>Muhammad Akbar Husaini, Mieke Choandi</i>	
EMPATI DI KAMPUNG SAWAH TERHADAP PERKEMBANGAN KAWASAN DI ABAD KE 21 MELALUI PROYEK MUSEUM	1211 - 1222
<i>Andhika Nicholas, Mieke Choandi</i>	
EMPATI DALAM PENGEMBANGAN PASAR IKAN APUNG DI AREA KAMAL MUARA	1223 - 1232
<i>Jonathan Yang, Mieke Choandi</i>	
PERAN ARSITEKTUR EMPATI TERHADAP PETANI TAMBAK DAN MASYARAKAT DESA TANJUNG BURUNG	1233 - 1244
<i>Sugiharta, Tony Winata</i>	
PENERAPAN <i>HEALING ARCHITECTURE</i> PADA MASA PRE - POST PARTUM	1245 - 1256
<i>Victoria Virginia, Tony Winata</i>	
WISATA BAHARI TERHADAP KEHIDUPAN SOSIAL EKONOMI NELAYAN CISOLOK-PELABUHANRATU	1257 - 1270
<i>Jessica, Tony Winata</i>	
PEMBAHARUAN TEMPAT PRODUKSI TAHU DAN TEMPE KAMPUNG RAWA DENGAN ARSITEKTUR EMPATI	1271 - 1284
<i>Charles Chou, Djidjin Wipranata</i>	
FASILITAS PRODUKSI KERAJINAN ROTAN UNTUK KAUM DISABILITAS	1285 - 1298
<i>Christopher Andrew Susanto, Djidjin Wipranata</i>	
REHUMANISASI LINGKUNGAN ANAK TERLANTAR: PENGINGKATAN KUALITAS HIDUP ANAK MELALUI ARSITEKTUR EMPATI	1299 - 1310
<i>Moses Sahat Aleksandro, Djidjin Wipranata</i>	

PENDEKATAN ARSITEKTUR MELALUI PERABAAN PADA SEKOLAH DASAR KHUSUS TUNANETRA <i>Graciela, Nafiah Solikhah</i>	1311 - 1322
PENERAPAN <i>THERAPEUTIC ARCHITECTURE</i> TERHADAP PERANCANGAN <i>GERIATRIC CLUB HOUSE</i> <i>Michael Ricardo, Nafiah Solikhah</i>	1323 - 1334
WADAH PENINGKATKAN KUALITAS HIDUP PADA REMAJA KELEBIHAN BERAT BADAN MELALUI BAKAT YANG DIMILIKINYA DI JAKARTA SELATAN <i>Nicole Samantha, Nafiah Solikhah</i>	1335 - 1346
LIMBAH PERCA SEBAGAI PENGGERAK INSPIRASI INDUSTRI <i>FASHION</i> MASA DEPAN <i>Michelle, Franky Liauw</i>	1347 - 1358
DISKUSI SECARA MUSYAWARAH DENGAN PERANCANGAN AKTIVITAS BERMAIN OLIGOPOLI DI JAKARTA <i>Denny Kurniawan, Franky Liauw</i>	1359 - 1372
PROGRAM PEMBELAJARAN BERBASIS SIMULASI UNTUK PENCEGAHAN PENYALAHGUNAAN NARKOBA PADA ANAK <i>Christianto Julius, Franky Liauw</i>	1373 - 1388
WADAH INTERAKSI DAN KREATIFITAS DIGITAL KREATIF INTERGENERASI <i>Joshua Junaidi, Rudy Surya</i>	1389 - 1400
PENDEKATAN ALAM PADA PERANCANGAN FASILITAS EDUKASI DAN PERAWATAN PASCA MELAHIRKAN TERHADAP PENCEGAHAN <i>POSTPARTUM DEPRESSION</i> <i>Jocelyn Elsa Angelia, Rudy Surya</i>	1401 - 1412
PERANCANGAN GELANGGANG REMAJA SEBAGAI MEDIA EKSPRESI DAN KEBERSAMAAN REMAJA PENYANDANG <i>ATTENTION DEFICIT HYPERACTIVITY DISORDER</i> DI JAKARTA BARAT <i>Laurencia Josita, Rudy Surya</i>	1413 - 1424
INOVASI RUANG PUBLIK DAN TEKNOLOGI INTERAKTIF SEBAGAI PENGENALAN BUDAYA INDONESIA UNTUK GENERASI PENERUS BANGSA <i>Gilbert Sukanta, Martin Halim</i>	1425 - 1440
PEMANFAATAN POTENSI DESA CIBULUH, SUBANG DALAM PENINGKATAN RESILIENSI EKONOMI, SOSIAL DAN BUDAYA MELALUI ARSITEKTUR PARTISIPATIF <i>Felya Monica, Martin Halim</i>	1441 - 1452
PENERAPAN DESAIN ARSITEKTUR EMPATI SEBAGAI UPAYA MEREDEFINISI REHABILITASI PECANDU NARKOBA <i>Richard Giovanni, Denny Husin</i>	1453 - 1464
PERANCANGAN GALERI TIDUR INTERAKTIF DI JAKARTA PUSAT <i>Brianna Wijaya Utama, Denny Husin</i>	1465 - 1476

REVITALISASI ASRAMA MAHASISWA UNIVERSITAS INDONESIA DENGAN PENDEKATAN PSIKOLOGI ARSITEKTUR <i>Teresa Josephine, Denny Husin</i>	1477 - 1492
FASILITAS REHABILITASI DAN PENGEMBANGAN BAKAT BAGI PECANDU INTERNET <i>Victor Gunawan, Timmy Setiawan</i>	1493 - 1506
PENERAPAN ARSITEKTUR DIGITAL KONTEMPORER TERHADAP FASILITAS PELATIHAN TIM NASIONAL ESPORT & HUB CIKINI <i>Angellita Larrya Putri Kadewa, Timmy Setiawan</i>	1507 - 1518
PERANCANGAN DESAIN PUSAT PELATIHAN TIM NASIONAL SEPAKBOLA INDONESIA <i>Rasyad Firzabila, Timmy Setiawan</i>	1519 - 1534
PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU DAN WELL-BEING PADA WADAH KOMUNITAS BAGI LANSIA KESEPIAN DAN TINGGAL SENDIRI <i>Reinald Audiel, Naniek Widayati</i>	1535 - 1548
PANTI ASUHAN UNTUK ANAK TERLANTAR DENGAN PENDEKATAN THERAPEUTIC HEALING <i>Valencia Amadea Marin, Naniek Widayati</i>	1549 - 1562
PEREMAJAAN KAMPUNG KOJA MELALUI PENDEKATAN DESAIN KAMPUNG VERTIKAL YANG "ADAPTIF BANJIR" SEBAGAI BENTUK EMPATI TERHADAP KAUM MARGINAL BANTARAN KALI <i>Michael Gunawan Tjen, Naniek Widayati</i>	1563 - 1578
PEMANFAATAN FOOD LOSS UNTUK MENANGANI KRISIS PANGAN MELALUI ASPEK ARSITEKTURAL DI JAKARTA <i>Audrey Octaviani, Samsu Hendra Siwi</i>	1579 - 1592
SIMULASI GERAK TERHADAP PENGARUH RUANG PADA PELATIHAN DAN PENGEMBANGAN TENAGA KERJA PENYANDANG TUNADAKSA <i>Jonathan Nabasa Sinaga, Samsu Hendra Siwi</i>	1593 - 1604
RELOKASI KAMPUNG NELAYAN CILINCING <i>Dominikus Gusti Wihardani, Nina Carina</i>	1605 - 1618
PERAN ARSITEKTUR EDUKASI DAN MEDITASI SEBAGAI PENGHILANG STIGMA MASYARAKAT TERHADAP PENYANDANG DISABILITAS MENTAL <i>Samuel Christian, Nina Carina</i>	1619 - 1632
ASRAMA MAHASISWA UNTAR DENGAN PENERAPAN RUANG KOMUNAL <i>Hendrik Heriyanto, Sutarki Sutisna</i>	1633 - 1646
PERANCANGAN ASRAMA MAHASISWA UNIVERSITAS TARUMANAGARA DENGAN PENDEKATAN DESAIN BIOFILIK <i>Jason Ngasinur, Sutarki Sutisna</i>	1647 - 1664
FASHION SEBAGAI WADAH REKREASI DI KALANGAN REMAJA BANDUNG <i>Dennis, Sutarki Sutisna</i>	1665 - 1674

RUANG GRAFITI SEBAGAI RUANG INSPIRASI ASPIRASI MASYARAKAT <i>Daniel Christopher, Sutarki Sutisna</i>	1675 - 1686
EMPATI ARSITEKTUR : ASRAMA MULTIFUNGSI BERBASIS EMPATI ARSITEKTUR <i>Kevin Hadi, Doddy Yuono</i>	1687 - 1698
INTERAKSI MANUSIA DAN AI SEBAGAI PENDEKATAN DESAIN RUANG KREATIF <i>Melita Kristianto, Doddy Yuono</i>	1699 - 1710
PERANCANGAN RUANG UNTUK PENYENDIRI <i>Nicson Bunawidjaya, Doddy Yuono</i>	1711 - 1722
EMPATI PERCAYA DIRI BAGI PEMUDA PAPUA DI JAKARTA DALAM PENDEKATAN PERANCANGAN PARA-PARA CENDRAWASIH <i>Erikson Otniel Indouw, Doddy Yuono</i>	1723 - 1734
PENDEKATAN EMPHATIC ARCHITECTURE TERHADAP KONSEP AKTIF PADA ASRAMA MAHASISWA SEMESTER AWAL UNIVERSITAS TARUMANAGARA <i>Winsen Setiawan</i>	1735 - 1748
DESAIN ASRAMA PRODUKTIF BERBASIS KOMUNITAS MAHASISWA UNIVERSITAS TARUMANAGARA <i>Budi Rahayuningtyas</i>	1749 - 1764
PERANCANGAN FASILITAS PEMBINAAN DAN REKREASI TUNANETRA DENGAN PENDEKATAN INDERA <i>Evangelista Putri Herlambang, Mekar Sari Suteja</i>	1765 - 1778
PERANCANGAN RUANG EDUKASI DAN INTERAKSI MAHASISWA SEBAGAI RUANG KETIGA DI JAKARTA BARAT <i>Gabriella Baptista Varani, Mekar Sari Suteja</i>	1779 - 1792
STUDI PERENCANAAN JALAN WAHID HASYIM SEBAGAI COMMERCIAL URBAN CORRIDOR <i>Miracle Tjiabrata, Regina Suryadjaja, Suryadi Santoso, B. Irwan Wipranata</i>	1793 - 1802
IMPLEMENTASI NILAI NASIONALISME PADA MONUMEN PEMBEBASAN IRIAN BARAT <i>Dominika Eufraan Paseli, B. Irwan Wipranata, Suryadi Santoso, Regina Suryadjaja</i>	1803 - 1814
STUDI INTEGRASI SERTA KETERSEDIAAN SARANA DAN PRASARANA TRANSPORTASI UMUM DI KAWASAN STASIUN TENJO, KABUPATEN BOGOR <i>Alivia Putri Winata, Regina Suryadjaja, Suryadi Santoso, B. Irwan Wipranata</i>	1815 - 1826
HUBUNGAN RESILIENSI DENGAN ADAPTASI MASYARAKAT TERHADAP BENCANA BANJIR DI TELUK GONG KECAMATAN PENJARINGAN JAKARTA UTARA <i>Steven, Priyendiswara Agustina Bela, I Gede Oka Sindhu Pribadi, Liong Tu Tjung</i>	1827 - 1836
PENERAPAN KONSEP WATER SENSITIVE URBAN DESIGN TERHADAP PERENCANAAN PERUMAHAN PADA KAWASAN RAWAN BANJIR KECAMATAN PERIUK <i>Priska Stefani, B. Irwan Wipranata, Regina Suryadjaja, Suryadi Santoso</i>	1837 - 1852

PERHITUNGAN TINGKAT WALKABILITY DI KAWASAN TERPADU SUDIRMAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE PERHITUNGAN MATEMATIS IPEN PROJECT	1853 - 1866
<i>Hanna Zulfiah, Priyendiswara Agustina Bella, I.G. Oka Sindhu Pribadi, Liong Ju Tjung</i>	
PENGELOLAAN SARANA DAN PRASARANA KAWASAN WISATA CANDI MUARO JAMBI	1867 - 1878
<i>Ahmad Fauzan Al Fajri, Priyendiswara Agustina Bella, Liong Ju Tjung, I Gede Oka Sindhu Pribadi</i>	
STUDI POSITIONING POTENSI WISATA DESA KENDERAN TERHADAP DESA WISATA DI KABUPATEN GIANYAR	1879 - 1888
<i>Joshua Marcell Iglecia Putralim, Regina Suryadjaja, Suryadi Santoso, B. Irwan Wipranata</i>	
KAJIAN KARAKTERISTIK KORIDOR JALAN BOULEVARD KELAPA GADING SEBAGAI KORIDOR KOMERSIAL	1889 - 1904
<i>Hanneke Vianda Sari, Regina Suryadjaja, Suryadi Santoso, B. Irwan Wipranata</i>	
KAJIAN PENERAPAN KONSEP DAN PRINSIP EKOLOGI TAMAN KOTA (STUDI KASUS : TEBET ECO PARK, JAKARTA SELATAN)	1905 - 1916
<i>Nurhalizah Pratiwi Putri, Regina Suryadjaja, Suryadi Santoso, B. Irwan Wipranata</i>	
RENCANA PENATAAN ZONA SEMPADAN SUNGAI STUDI KASUS ZONA SEMPADAN SUNGAI CISADANE KOTA TANGERANG	1917 - 1932
<i>Robby Alghi Fary, Regina Suryadjaja, B. Irwan Wipranata, Suryadi Santoso</i>	
PEMANFAATAN SEMPADAN SUNGAI SEBAGAI RUANG TERBUKA HIJAU DENGAN KONSEP WATERFRONT DEVELOPMENT	1933 - 1944
<i>Fergia Wisudha, Regina Suryadjaja, Suryadi Santoso, B. Irwan Wipranata</i>	
STUDI KONEKTIVITAS ANTAR MODA ANGKUTAN UMUM DI KAWASAN INTERMODA BSD CITY, KABUPATEN TANGERANG	1945 - 1958
<i>Sonia Azmy, Regina Suryadjaja, B. Irwan Wipranata, Suryadi Santoso</i>	
STRATEGI REPOSISI PASARAYA BLOK M DALAM RANGKA MENINGKATKAN DAYA TARIK	1959 - 1974
<i>Ghaby Sava Aulanda, B. Irwan Wipranata, Suryadi Santoso, Regina Suryadjaja</i>	
STUDI PERBEDAAN PERSEPSI TINGKAT KEPUASAN ANTARA PENGHUNI TIPE TOWER DAN TIPE BLOK RUSUNAWA PENJARINGAN TERHADAP SISTEM PENGELOLAANNYA	1975 - 1988
<i>Dhafa Kurnia Putra, Priyendiswara Agustina Bella, Liong Ju Tjung, I G. Oka Sindhu Pribadi</i>	
MANAJEMEN LIMPASAN AIR HUJAN PADA BANGUNAN HIJAU (OBJEK STUDI: ALTIRA BUSINESS PARK)	1989 - 2000
<i>Nazareth Meisila Permata Bobo, Priyendiswara Agustina Bela, Liong Tju Tjung, I Gede Oka Sindhu Pribadi</i>	
EVALUASI KEBERHASILAN PENGELOLAAN SCIENTIA SQUARE PARK SEBAGAI TAMAN REKREASI BERBAYAR (THEME PARK) DI GADING SERPONG	2001 - 2014
<i>Muhammad Nashiruddin Suharyadi, Priyendiswara Agustina Bela, Liong Ju Tjung, I Gede Oka Sindhu Pribadi</i>	

- EVALUASI PASCA HUNIAN RUSUNAWA CIBESEL, CIPINAG BESAR SELATAN, KECAMATAN JATINEGARA, KOTA JAKARTA TIMUR, DKI JAKARTA** 2015 - 2024
Feris Karel, Priyendiswara Agustina Bela, Liong Ju Tjung, I Gede Oka Sindhu Pribadi
- STUDI PENATAAN KAWASAN PARIWISATA MANGROVE DI KABUPATEN TANGERANG (OBJEK STUDI: URBAN AKUAKULTUR KETAPANG)** 2025 - 2038
Calvin Jonathan, Priyendiswara Agustina Bela, Liong Ju Tjung, I G. Oka Sindhu Pribadi
- STUDI RUANG TERBUKA HIJAU DI SEMPADAN SUNGAI CISADANE KELURAHAN CILENGGANG, KECAMATAN SERPONG, KOTA TANGERANG SELATAN** 2039 - 2048
Elisabeth Gabriela Vanderlinde, Priyendiswara Agustina Bela
- STUDI PASAR PERUMAHAN MAYA RESIDENCE MUKTIWARI CIBITUNG, KABUPATEN BEKASI** 2049 - 2060
Satrio Arief Wicaksono, Priyendiswara Agustina Bella, I Gede Oka Sindhu Pribadi, Liong Ju Tjung

STRATEGI PENGGUNAAN KEMBALI ADAPTIF PADA PUSAT KOMPUTER DAN PRINTER ORION DUSIT MANGGA DUA

Amabel Christy Wibowo¹⁾, Maria Veronica Gandha²⁾

¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara,
amabelchristy881@gmail.com

²⁾* Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, mariag@ft.untar.ac.id
*Penulis Korespondensi: mariag@ft.untar.ac.id

Masuk: 12-06-2023, revisi: 14-07-2023, diterima untuk diterbitkan: 28-10-2023

Abstrak

Krisis ekonomi, digitalisasi, dan pandemi sangat berdampak pada sektor perdagangan eceran komputer dan printer yang memiliki toko fisik di Orion Dusit, Mangga Dua. Berempati terhadap pedagang Gen-X di sektor ini yang gagal beradaptasi di dunia perdagangan akibat krisis maupun digitalisasi pasar e-commerce, proyek ini mengusulkan potensi solusi arsitektur yang berpusat kepada konsep berkelanjutan dan berbasis masyarakat untuk merevitalisasi dan menghidupkan kembali sektor tersebut. Penelitian ini bertujuan sebagai landasan untuk proyek arsitektur komersial yang dapat menciptakan komunitas nyata (*tangible*) dalam sektor perdagangan komputer dan printer yang dapat mendorong rasa kepemilikan (*ownership*), dan menawarkan stabilitas (*stability*) ekonomi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif untuk memperbarui dan memperbaiki kondisi bangunan eksisting yang berpotensi diintervensi secara arsitektur menggunakan strategi penggunaan kembali adaptif. Pemrograman baru yang diterapkan pada rancangan bersifat holistik yang menggabungkan kebutuhan pengguna pada masa lalu (*past*), sekarang (*present*), dan masa depan (*future*), dengan visi akhir Orion Dusit yang dapat mewadahi perubahan kebutuhan pedagang, memberikan solusi alternatif usaha dan bertumbuh secara linear dengan potensi pasar di masa depan.

Kata kunci: empati; Gen-X; komersial; komunitas nyata; penggunaan kembali adaptif

Abstract

The economic crisis, digitalization, and the pandemic have had a profound impact on the computer and printer retail trade sector with physical stores in Orion Dusit, Mangga Dua. Empathizing with Gen-X traders in this sector who have failed to adapt in the world of commerce due to the crisis or digitalization of the e-commerce market, this project proposes potential architectural solutions centered on sustainable and community-based concepts to revitalize and revive the sector. This research aims to serve as a foundation for a commercial architecture project that can create a tangible community in the computer and printer trading sector that can encourage a sense of ownership, and offer economic stability. This study uses qualitative research methods to renew and improve existing building conditions that have the potential for architectural intervention using adaptive reuse strategies. With a holistic programming strategy that combines user needs from the past, present, and future, the new Orion Dusit will be envisioned to accommodate continuously changing retailer needs, provide alternative business solutions, and grow linearly with the future market.

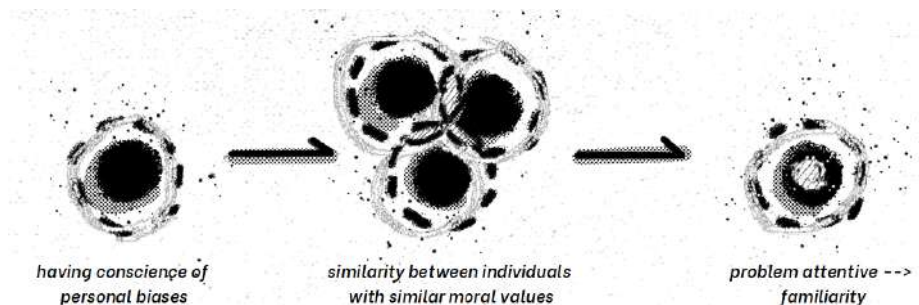
Keywords: adaptive reuse; commercial; empathy; Gen-X; tangible community

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Menurut artikel di *Journal of Architectural Education* (2020), empati adalah kemampuan untuk menempatkan diri sendiri pada posisi orang lain dan memahami perasaan mereka yang sangat penting bagi perancang untuk memetakan kebutuhan manusia secara holistik dengan berkompromi dengan lingkungan sekitar. Dengan sadar dan memahami konteks arsitektur yang ada, para perancang bertanggung jawab untuk menciptakan bangunan yang berfungsi secara etis dan estetis, responsif terhadap konteks, berpusat pada manusia untuk meningkatkan kualitas hidup pengguna, berkelanjutan untuk mengurangi dampak lingkungan, dan bertanggung jawab secara sosial terhadap komunitas sekitar. Empati akan muncul ketika seseorang dengan penuh kesadaran menerima lingkungan sekitarnya, tahu bagaimana mengendalikan ego mereka, dan menyadari bahwa empati bersifat bias dan parokial (Hansell, 2020).

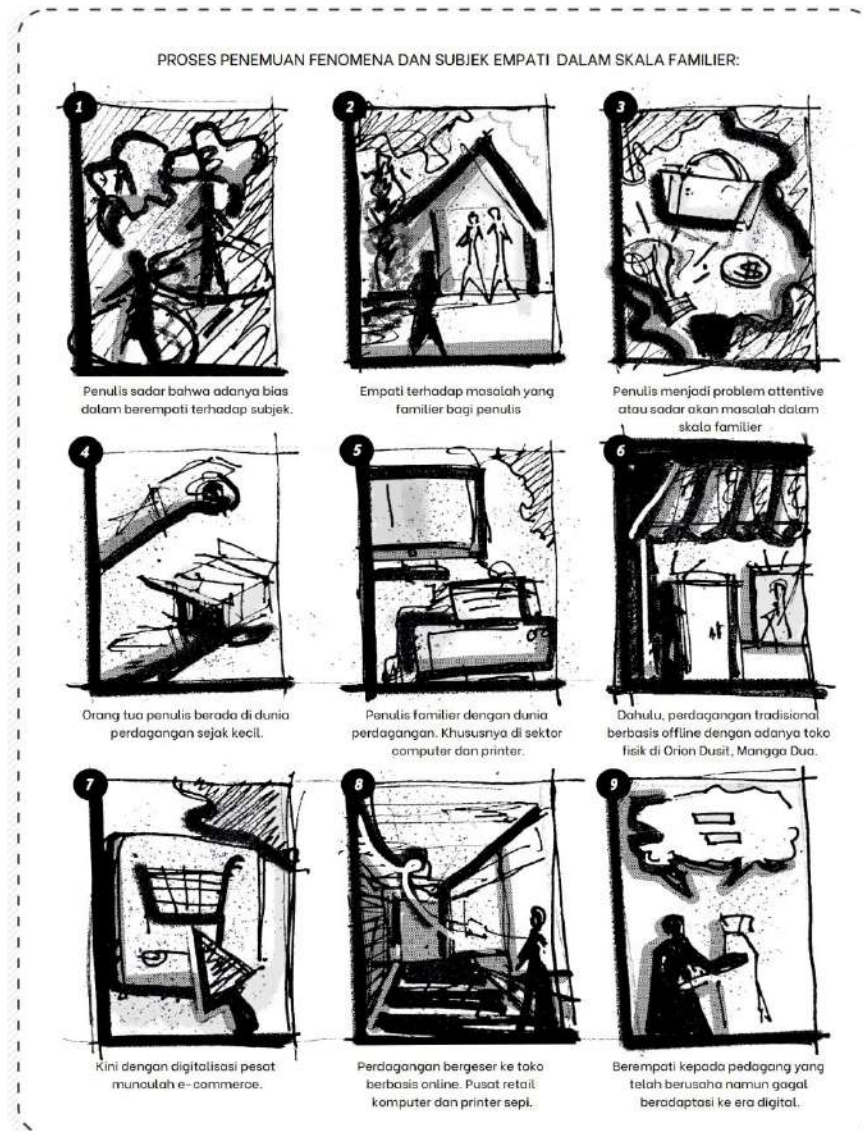
Sebelum mengidentifikasi sebuah masalah, perlu ada kesadaran bahwa seseorang mungkin bias pada suatu pemikiran tertentu. Penting bagi perancang untuk mengetahui akar budi dan aspek potensi pemicu kognitif saat berempati dengan pengguna. Pikiran manusia membentuk ruang melalui kenangan pribadi (Maurice Merleau-Ponty, 2020). Paparan terhadap variasi lingkungan yang kecil dapat menyebabkan kurangnya kesadaran empati apabila memasuki lingkungan yang baru.



Gambar 1. Alur Penemuan Fenomena

Sumber: Penulis, 2023

Penulis sadar dan paham bahwa akan ada personal bias dalam pemilihan fenomena bertema empati. Lingkungan yang familier dengan dapat memicu rasa empati yang tinggi (Fowler wt al.). Dengan kesadaran penuh, penulis memutuskan untuk mengambil fenomena yang berkaitan erat dengan keseharian penulis. Proses penentuan masalah dalam skala familier ini digambarkan pada diagram berikut.



Gambar 2. Diagram Proses Penemuan Fenomena dan Subjek Empati dalam Skala Familier
Sumber: Penulis, 2023

Orion Dusit, Mangga Dua dan kawasan sekitarnya beberapa tahun silam dikenal sebagai pusat elektronik di kawasan Jakarta dengan pembangunan skala besar sebagai bukti dari antisipasi pada harapan akan pertumbuhan masa depan. Penuh dengan kegiatan dan kesibukan, para pedagang dan stakeholders mencurahkan uang dan tenaga untuk mendapatkan kembali nilai yang telah dimasukkan. Tidak lama setelah bangunan berdiri dalam kemegahannya, dunia bergeser dan toko fisik serta biaya operasional, kebutuhan modal dan kebutuhan komitmen mendadak digantikan dengan kemudahan akses, harga murah dan komitmen pendek dari toko online. Para konsumen, seperti semut menemukan gula, beralih kepada alternatif layanan online tanpa memikirkan dampak jangka panjang yang terjadi sebagai akibat dari disrupsi tersebut.

Melalui kacamata arsitektur empatik, gema dari ruang koridor kosong dan tirai besi yang menyelubungi kehidupan toko yang pernah ada, wajah lesu dari penjaga toko dan rintihan putus asa menawarkan produk bukanlah sesuatu yang mungkin diabaikan. Bangunan Orion Dusit Mangga Dua memiliki aspirasi untuk menjadi pusat elektronik, pemilik toko memiliki potensi untuk memainkan peran penting sebagai perwakilan konsumen pada era modern, keduanya

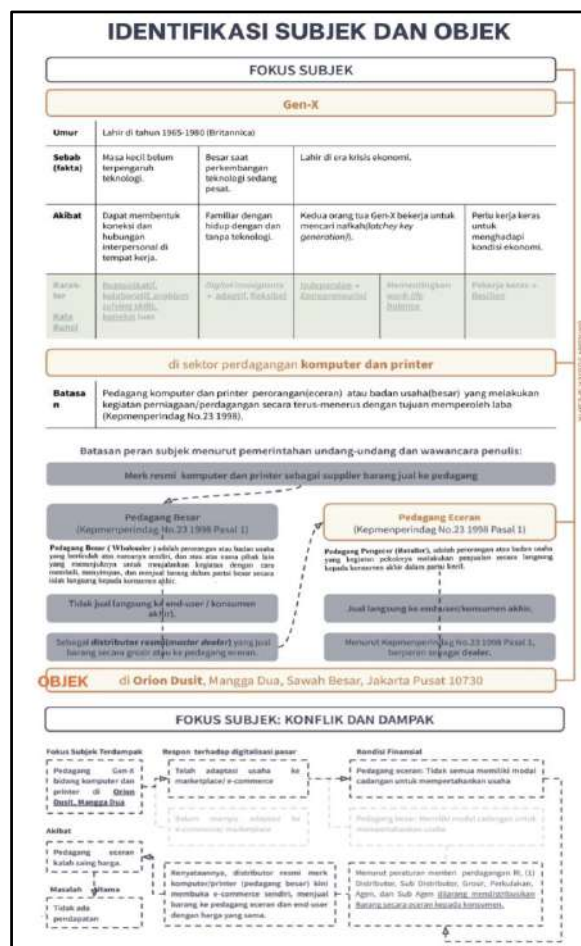
dihambat oleh kondisi bangunan yang telah usang, tersegregasi sampai dengan suasana ruang mencekam sebagai akibat dari dinding-dinding tirai besi toko yang tutup.

Rumusan Permasalahan

Memahami potensi dari perdagangan fisik sebagai ketetapan perancangan, langkah mundur dilakukan untuk kemudian menjembatani bagaimana kondisi eksisting terjadi untuk kemudian mengenali masalah agar tidak terulang. Untuk kemudian menjawab tantangan yang ada, dirumuskan kerangka permasalahan sebagai berikut: Bagaimana arsitektur empatik berperan untuk mendukung pengusaha Orion Dusit dalam beradaptasi hingga mendefinisikan ulang perdagangan di era digital?; Bagaimana memilih elemen bangunan yang akan dipertahankan dan akan ditanggalkan baik secara konseptual maupun secara pragmatis untuk perbaikan kondisi kehidupan Orion Dusit?; Bagaimana cara mengintegrasikan elemen baru dengan elemen lama bangunan dalam ranah sesuai kaidah perancangan dan penggambaran arsitektur?.

Batasan Permasalahan

Berikut adalah identifikasi subjek dan objek sebagai batasan permasalahan yang akan diangkat:



Gambar 3. Diagram Batasan Permasalahan Identifikasi Objek dan Subjek
Sumber: Penulis

Tujuan dan Manfaat

Visi:

Mendukung dan memberdayakan pengusaha pedagang toko komputer dan printer di Orion Dusit dengan cara mendefinisikan kembali pasar di era digital melalui solusi arsitektur yang bersifat inovatif dan berkelanjutan.

Misi:

Menyediakan lingkungan yang suportif dan inklusif bagi wirausahawan Gen-X yang mendorong pertumbuhan pribadi dan profesional; Menjembatani kesenjangan antara perdagangan tradisional dan digital dengan memanfaatkan teknologi dan desain; Mempromosikan keberlanjutan perputaran ekonomi individu maupun lebih luas; Menciptakan ruang hidup dinamis yang mendorong kolaborasi dan pembangunan komunitas antara pengusaha.

Manfaat dari tersusunnya laporan ini adalah sebagai berikut: keilmuan yaitu meningkatkan kesadaran akan pentingnya perlindungan konsumen dan peran toko fisik serta distributor dalam perputaran ekonomi; Stakeholders yaitu membuka diskusi kemudian memberikan harapan dan tujuan untuk dicapai, langkah untuk diambil agar dapat memperbaiki kondisi Orion Dusit baik bagi pengelola maupun penjual toko; Masyarakat yaitu menyadari pentingnya elemen distributor pada rantai ekonomi dan membangun kesadaran akan pemborosan elektronik pada siklus perputaran ekonomi.

2. KAJIAN LITERATUR

Empati

Empati merupakan kemampuan seseorang untuk menempatkan diri di posisi orang lain dan merasakan keadaan emosional mereka. Pola pikir tersebut meningkatkan sifat dan perasaan kemanusiaan sehingga dalam memahami dan peduli terhadap orang lain (Tuasikal, 2022). Namun, perlu diketahui bahwa tahap proses informasi bersifat personal sehingga dapat mempengaruhi aktivitas kognitif hingga menyimpulkan interpretasi empatik yang beragam (Pallasmaa). Empati dibutuhkan agar manusia lebih peka terhadap lingkungan dan berperan cukup besar dalam pengembangan moral dan kognitif dalam tingkat sosial, teknologi, ekonomi, politik dan pengetahuan (Angelyna, 2020).

Evolusi Perdagangan

Evolusi perdagangan dimulai dari perdagangan kuno yang menjual barang dagangan mereka di pasar umum. Seiring waktu, ritel telah mengalami perubahan signifikan dari toko kecil mandiri menjadi perkumpulan pertokoan yang sering disebut *department store*, mal dan supermarket. Perubahan ini terjadi karena pergeseran preferensi konsumen, kemajuan teknologi dan perubahan ekonomi global.

Seiring kemajuan teknologi, preferensi konsumen bergeser ke perbelanjaan berbasis online. Dengan itu, munculah istilah e-commerce yang merupakan ritel berbasis online dan merupakan perkembangan paling signifikan dalam beberapa tahun terakhir. *E-commerce* telah mengubah cara orang berbelanja, memungkinkan mereka membeli barang dari mana saja, kapan saja, dan dari perangkat apa saja. Akibatnya, pedagang harus beradaptasi agar tetap relevan dengan cara mengadopsi teknologi baru.

Perdagangan Komputer dan Printer

Menurut Kepmenperindag No.23 tahun 1998, pedagang komputer dan printer perorangan (eceran) atau badan usaha (besar) yang melakukan kegiatan perniagaan/perdagangan secara terus-menerus dengan tujuan memperoleh laba. Dikutip langsung dari Kepmenperindag No.23 tahun 1998 Pasal 1: Pedagang besar adalah perorangan atau badan usaha yang bertindak atas

namanya sendiri, dan atau atas nama pihak lain yang menjualnya untuk menjalankan kegiatan dengan cara membeli, menyimpan, dan menjual barang dalam partai besar secara tidak langsung kepada konsumen akhir; Pedagang pengecer adalah perorangan atau badan usaha yang kegiatan pokoknya melakukan penjualan secara langsung kepada konsumen akhir dalam partai kecil. Dalam istilah perdagangan, pedagang besar disebut *master dealer* dan pedagang kecil disebut *dealer*.

Hak untuk Memperbaiki (*Right to Repair*), Limbah Elektronik (*Electronic Waste*) dan Lingkungan Berkelanjutan

Pada tanggal 8 Juni 2020, pemerintah mengeluarkan Peraturan Pemerintah nomor 27 Tahun 2020 tentang Pengelolaan Sampah Spesifik. Menurut peraturan tersebut, Sampah Elektronik termasuk dalam kategori sampah spesifik yang mengandung B3 yang berbahaya bagi manusia dan lingkungan jika tidak dikelola dengan baik. Jumlah sampah elektronik yang dihasilkan semakin meningkat dan memerlukan upaya pengurangan dan penanganan sampah elektronik secara terintegrasi yang melibatkan semua pihak terkait.

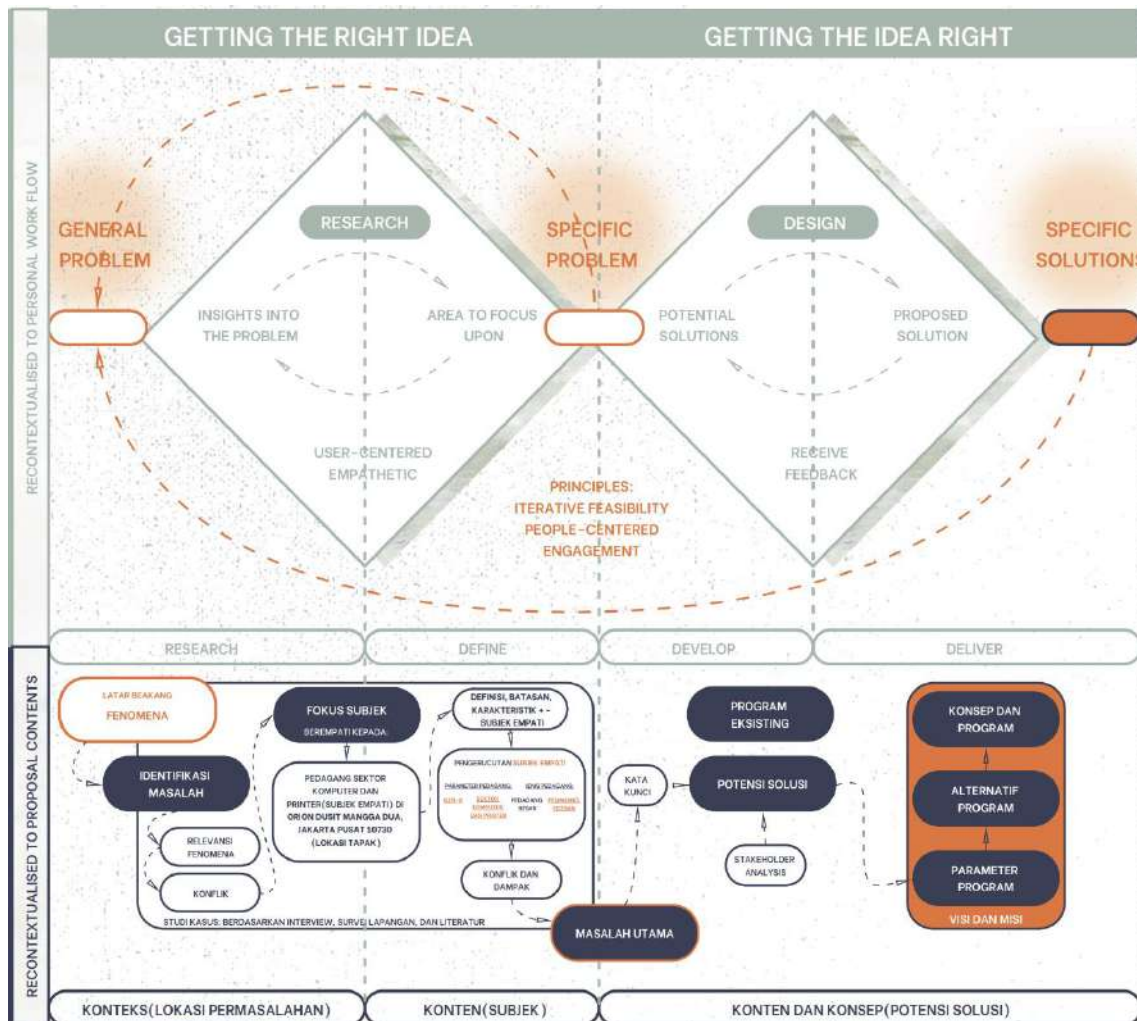
Untuk mengurangi jumlah sampah elektronik, ada tiga langkah yang perlu dilakukan, yaitu pembatasan timbulan, pendauran ulang, dan pemanfaatan kembali. Sedangkan untuk menangani sampah elektronik, langkah-langkahnya meliputi pemilahan, pengumpulan, pengangkutan, pengolahan, dan pemrosesan akhir. Salah satu cara untuk mengurangi jumlah sampah elektronik adalah dengan memberikan "Hak untuk Memperbaiki" kepada konsumen agar mereka dapat memperbaiki produk elektronik mereka dan mengurangi pembelian produk baru.

Semakin banyak jumlah sampah elektronik yang dihasilkan, semakin besar pula dampak negatifnya terhadap manusia dan lingkungan. Hal ini juga memerlukan sumber daya yang lebih banyak untuk mengelola sampah tersebut apabila tidak langsung ditangani. Selain itu, semakin banyak produksi, semakin banyak pula sumber daya yang digunakan untuk membuat produk tersebut. Masalah pengelolaan sampah elektronik menjadi semakin kompleks dan perlu upaya dari berbagai pihak untuk mengatasi masalah ini.

Beberapa negara, seperti Inggris, Eropa, dan Amerika telah memperkenalkan pengaturan tentang "Hak untuk Memperbaiki" yang mewajibkan produsen elektronik untuk menyediakan suku cadang dan memudahkan konsumen untuk memperbaiki produk mereka. Beberapa negara juga memberikan bonus perbaikan untuk mendorong konsumen agar lebih memilih memperbaiki produk daripada membeli yang baru. Semua pihak harus bekerja sama dalam mengatasi masalah pengelolaan sampah elektronik agar dapat menciptakan lingkungan yang lebih sehat dan berkelanjutan.

3. METODE

Berikut ini kerang berpikir dan metode yang digunakan:



Gambar 4. Diagram Metode Penelitian dan Perancangan
Sumber: Penulis, 2023

4. DISKUSI DAN HASIL

Analisis Konteks Eksisting Makro

Sesuai dengan penentuan subjek dan objek batasan masalah, tapak berlokasi di Orion Dusit, Mangga Dua, Sawah Besar, Jakarta Pusat 10730.

Legalitas dan Peruntukan Lahan

Tapak berada di Zona K-1, Perkantoran, Perdagangan dan Jasa Skala Kota. Memiliki KDB 55%, KTB 60%, dan KDH 20%. Zonasi K-1 mendukung kegiatan perdagangan dan perkantoran yang akan dipertahankan dan dimodernisasi.

Guna Lahan

Tapak berada di area perkantoran perdagangan dan jasa padat. Suasana lingkungan yang ramai yang ramai aktivitas perdagangan. Suasana sesama guna lahan untuk perdagangan dan perkantoran mendukung kegiatan perdagangan dan jasa berlanjut karena fasilitas yang dibutuhkan untuk operasional dan komunitas sektor tersebut sudah memadai.



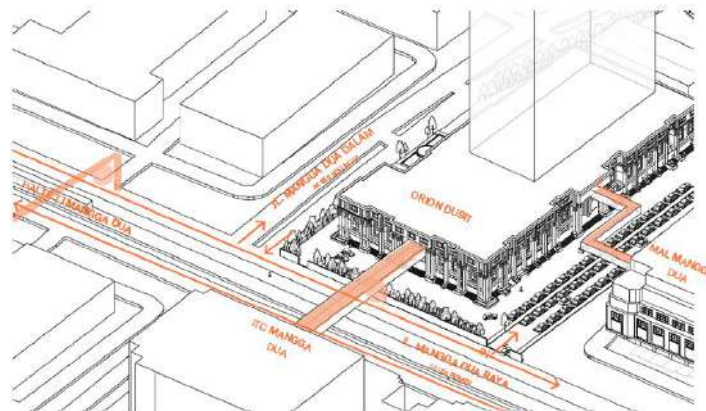
Gambar 5. Referensi Peruntukan dan Guna Lahan
Sumber: Penulis dan Google Maps, dan Jakarta Satu, 2023

Koridor Visual

View utara Mall Mangga Dua. View Selatan, blok Ruko Mangga Dua Dalam. Dikelilingi oleh bangunan tingkat rendah ruko dan pemukiman, sedang guna perkantoran dan perdagangan ritel, dan tinggi guna hunian dan penginapan. Minim pengolahan lansekap di bangunan sekitar. Potensi menambahkan unsur vegetasi pada tapak.

Komunitas

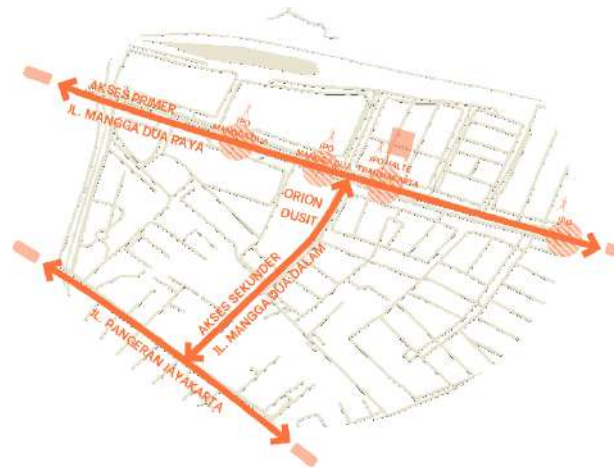
Suasana sesama guna lahan untuk perdagangan dan perkantoran mendukung kegiatan perdagangan dan jasa berlanjut karena fasilitas yang dibutuhkan untuk operasional dan komunitas sektor tersebut sudah memadai. Tapak memiliki fasilitas penunjang kegiatan khusus perdagangan dan perkantoran dan memiliki kemudahan akses.



Gambar 6. Ilustrasi Sekitar Tapak
Sumber: Penulis, 2023

Aksesibilitas

Orion Dusit terhubung oleh jembatan pedestrian menuju Mall Mangga Dua, ITC Mangga Dua dan Hotel Le Grandeur. Akses utama menuju bangunan dari Jl. Mangga Dua Raya, akses sekunder dari Jl. Pangeran Jayakarta. 70m dari Halte Transjakarta Mangga Dua 1. Aksesibilitas pedestrian maupun kendaraan memadai kebutuhan guna lahan dan fungsi usulan bangunan. Tapak memiliki fasilitas penunjang kegiatan khusus perdagangan dan perkantoran dan memiliki kemudahan akses.

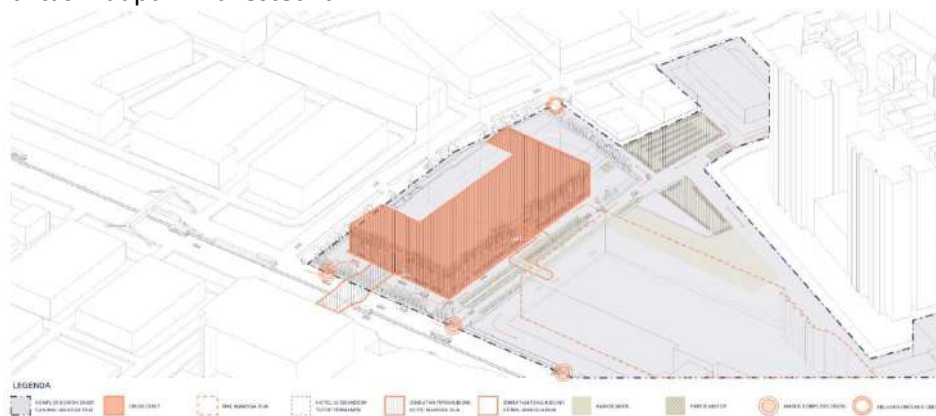


Gambar 7. Ilustrasi Aksesibilitas Kendaraan dan Pedestrian Tapak
Sumber: Penulis, 2023

Analisis Konteks Eksisting Meso

Kondisi Fisik Orion Dusit

Pengolahan bangunan eksisting yang masih bagus kondisinya dapat meningkatkan fungsionalitas maupun nilai estetika.



Gambar 8. Ilustrasi Konteks Eksisting Meso
Sumber: Penulis, 2023

Aksesibilitas Pengguna

Akses utama menuju bangunan dari Jl. Mangga Dua Raya, akses sekunder dari Jl. Pangeran Jayakarta. 70m dari Halte Transjakarta Mangga Dua 1. Aksesibilitas pedestrian maupun kendaraan memadai kebutuhan guna lahan dan fungsi usulan bangunan. Orion Dusit juga terhubung oleh jembatan pedestrian menuju Mall Mangga Dua, ITC Mangga Dua dan Hotel Le Grandeur.

Program dan Aktivitas di Kompleks Orion Dusit

Hotel: Kompleks ini memiliki hotel untuk memberikan akomodasi bagi pengunjung dan pelaku bisnis yang berada di wilayah Mangga Dua; Convention Hall: memiliki ruang konvensi di Hotel Le Grandeur; Pusat Perbelanjaan: Kompleks ini terhubung dengan pusat perbelanjaan ITC Mangga Dua dan Mal Mangga Dua; Pusat Bisnis: Kompleks ini menyediakan ruang kantor dan fasilitas bisnis lainnya untuk pelaku bisnis yang ingin memiliki kehadiran di wilayah Mangga Dua; Food Court; Tempat Parkir: Kompleks ini memiliki tempat parkir yang cukup luas untuk menampung kendaraan pengunjung dan pelaku bisnis.

Komunitas

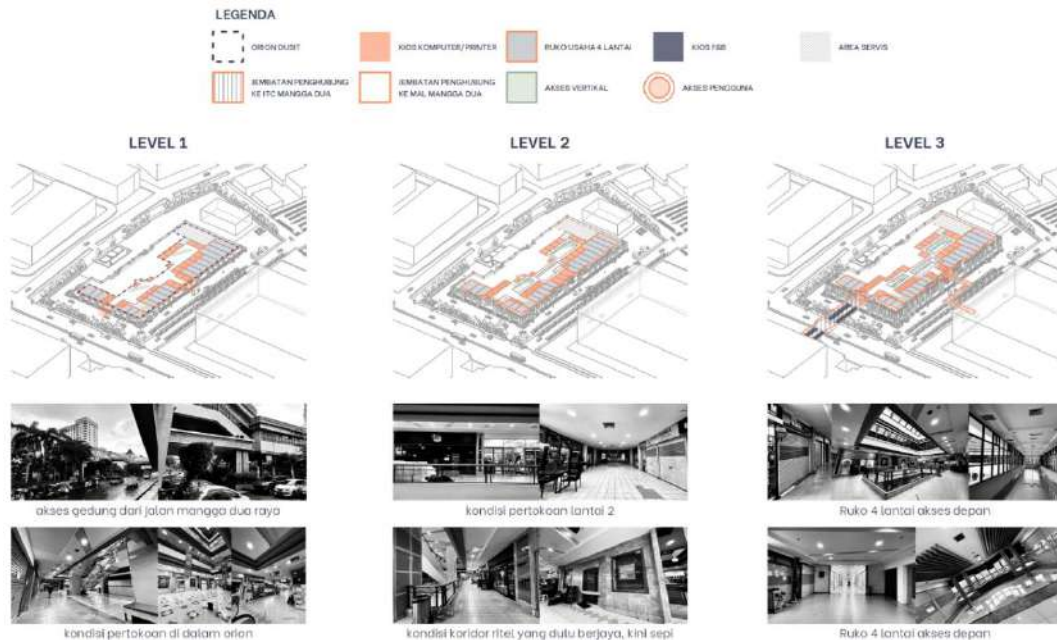
Komunitas perdagangan komputer dan printer di Orion Dusit adalah kelompok pedagang eceran

dan besar yang bergerak dalam bidang penjualan perangkat keras dan peralatan komputer serta printer. Mereka memiliki kios di dalam kompleks perdagangan tersebut. Komunitas ini terdiri dari berbagai macam toko dan usaha, mulai dari penjualan komputer, laptop, printer, hingga aksesoris dan suku cadang komputer. Kebanyakan dari pedagang ini adalah pemilik usaha kecil yang mandiri, dan ada juga beberapa yang menjalankan bisnis keluarga. Komunitas ini memiliki jaringan yang kuat dan saling mendukung satu sama lain, terutama dalam hal pemasaran dan promosi produk.

Analisis Konteks Eksisting Mikro

Level 1

Lantai dasar langsung terhubung dengan lobi kendaraan dan dapat diakses dari mal mangga dua apabila melintasi jalur sirkulasi kendaraan utama bangunan. Meskipun lantai dasar merupakan area prime untuk ritel, justru lantai ini paling banyak tenan kosong. Banyak yang beralih ke lantai atas karena biaya sewa lebih murah, sejak krisis ekonomi dan pandemic hamper tidak ada pengunjung jadi tenan irit biaya dan sewa kios di lantai atas karena yang datang hanya konsumen reguler.



Gambar 9. Ilustrasi dan Dokumentasi Konteks Eksisting Mikro

Sumber: Penulis, 2023

Level 2

Situasi kelesuan ekonomi serta pandemi COVID-19 yang terus berlanjut telah menyebabkan sepi kompleks perdagangan Orion Dusit. Seiring dengan turunnya jumlah pengunjung, para pedagang di kompleks ini juga mengalami penurunan pendapatan. Kompleks Orion Dusit memiliki potensi besar untuk bangkit kembali. Dengan pendekatan yang tepat, seperti mengoptimalkan sumber daya yang ada, meningkatkan branding, dan menyediakan program-program yang menarik, kompleks ini pulih dari dampak pandemi dan krisis ekonomi yang terjadi.

Level 3

Lantai 3 di Kompleks Orion Dusit merupakan lokasi yang strategis dan prime karena jembatan penghubung dari ITC Mangga Dua dan Mal Mangga Dua berlandasan di lantai ini. Lokasi ini menjadi salah satu pusat perhatian pengunjung yang ingin mengakses ITC Mangga Dua atau Mal Mangga Dua.

Konsep dan Penyusunan Program

Tangible Community

Menyediakan lingkungan bagi subjek yang membangun secara psikologis (suportif dan inklusif) membangun identitas dan hubungan erat dengan adanya komunitas subjek identitas spesifik yang memberikan rasa keterlibatan subjek yang tinggi dan saling menguntungkan.

Stability

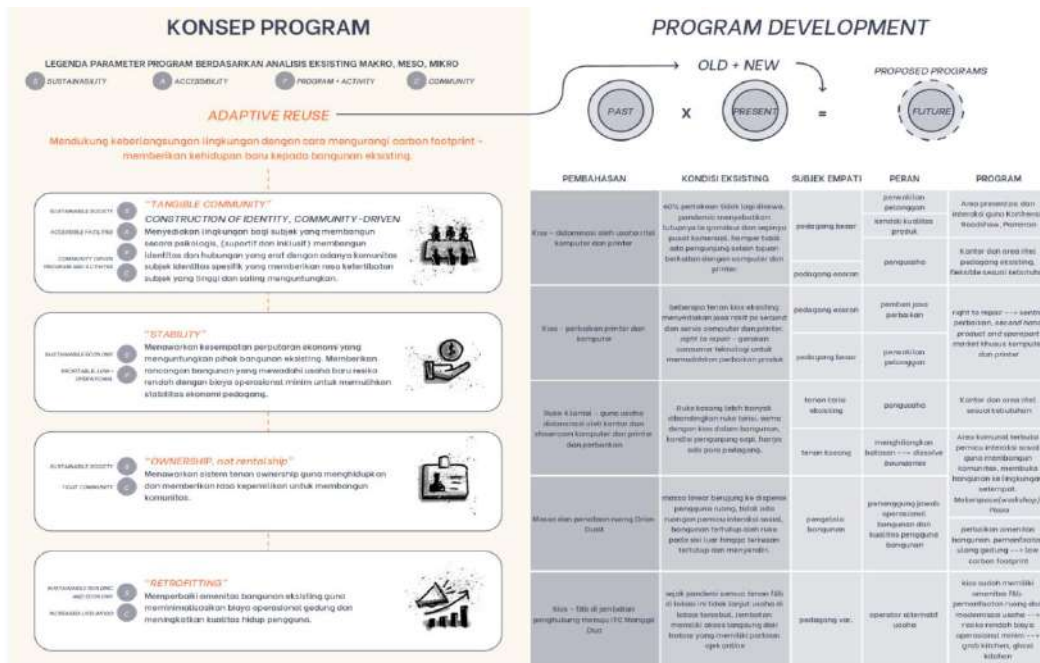
Menawarkan kesempatan perputaran ekonomi yang menguntungkan pihak bangunan eksisting. Memberikan rancangan bangunan yang memudahai usaha baru resiko rendah dengan biaya operasional minim untuk memulihkan stabilitas ekonomi pedagang.

Ownership, not rentalship

Menawarkan sistem tenan ownership guna menghidupkan dan memberikan rasa kepemilikan untuk membangun komunitas.

Retrofitting

Memperbaiki amenitas bangunan eksisting guna meminimalisasikan biaya operasional gedung dan meningkatkan kualitas hidup pengguna.



Gambar 10. Ilustrasi Konsep dan Penyusunan Program
Sumber: Penulis, 2023

5. KESIMPULAN

Dalam singkat, tujuan utama proyek ini adalah untuk memanfaatkan kembali bangunan Orion Dusit Mangga Dua yang mempromosikan identitas baru dan keberlanjutan ekonomi. Proyek ini mencakup tiga program utama: galeri limbah elektronik (*electronic waste gallery*), reparasi barang bekas (*second-hand repair*), dan platform ritel khusus untuk produk komputer dan printer.

Galeri limbah elektronik menyediakan ruang pameran barang rakit ulang, ruang bagi pelanggan untuk mendaur ulang limbah elektronik mereka sekaligus meningkatkan kesadaran akan pentingnya usia guna barang dan mempromosikan konsep keberlanjutan secara holistik: pemanfaatan ulang bangunan untuk meningkatkan kualitas hidup pengguna bangunan;

meningkatkan usia produk untuk mengurangi limbah elektronik; memberikan identitas baru kepada bangunan yang; menyediakan wadah yang terus berkembang sesuai zaman untuk menaungi subjek empati

Layanan reparasi barang bekas (*second-hand repair*) dan area jual-beli memungkinkan pengecer kecil untuk menjual dan memperbaiki peralatan komputer dan printer bekas, mempromosikan ekonomi sirkular dan mendukung gerakan hak untuk memperbaiki. Konsep pemrograman ini bertujuan untuk menciptakan komunitas yang mempromosikan keberlanjutan, mendukung pengecer kecil dan gerakan hak untuk memperbaiki (*right to repair*).

Proyek ini tidak hanya berupaya untuk merevitalisasi sektor retail komputer dan printer di Orion Dusat, tetapi juga bertujuan untuk memberikan identitas baru pada bangunan yang sudah ada. Dengan menerapkan solusi arsitektur yang berkelanjutan dan berbasis komunitas, proyek ini menciptakan komunitas nyata yang mendorong kepemilikan, menawarkan stabilitas ekonomi, dan menyesuaikan dengan kebutuhan para pedagang yang terus berkembang. Melalui strategi perkuatan dan penggunaan kembali yang adaptif, proyek mengubah bangunan menjadi ruang hidup yang mengakomodasi permintaan pasar yang terus berubah. Pendekatan ini tidak hanya merevitalisasi sektor tetapi juga memberikan bangunan identitas yang segar dan diremajakan, memberikan kehidupan baru ke lingkungan sekitarnya.

REFERENSI

- Aytac, D. O., Arslan, T. V., & Durak, S. (2016). Adaptive reuse as a strategy toward urban resilience. *European Journal of Sustainable Development*, 5(4), 523-523.
- Bullen, P., & Love, P. (2011). A new future for the past: a model for adaptive reuse decision-making. *Built environment project and asset management*, 1(1), 32-44.
- Bruneau, E. G., Cikara, M., & Saxe, R. (2017). Parochial empathy predicts reduced altruism and the endorsement of passive harm. *Social Psychological and Personality Science*, 8(8), 934-942.
- Havik, K., & Sioli, A. (2021). Stories for Architectural Imagination. *Journal of Architectural Education*, 75(2), 160-169.
- Mohamed, R., Boyle, R., Yang, A. Y., & Tangari, J. (2017). Adaptive reuse: a review and analysis of its relationship to the 3 Es of sustainability. *Facilities*, 35(3/4), 138-154.
- Pallasmaa, J., Mallgrave, H. F., Robinson, S., & Gallese, V. (2015). *Architecture and empathy. Finland: Tapio Wirkkala Rut Bryk Foundation.*
- Rahman, F. (2022) Sampah Elektronik Dan Hak untuk Memperbaiki (right to repair), Pusat Studi Lingkungan Hidup UGM. Retrieved, May 5, 2023, from <https://pslh.ugm.ac.id/sampah-elektronik-dan-hak-untuk-memperbaiki-right-to-repair/>.
- Sutopo, H. E. (2011). *Perencanaan Dan Perancangan Arsitektur (Ppa) Sragen Computer Centre*. Surakarta: Disertasi S3, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Republik Indonesia. (1998). *Keputusan Menteri Perindustrian Dan Perdagangan Republik Indonesia Nomor: 23/MPP/Kep/1/1998 Tentang Lembaga-Lembaga Usaha Perdagangan*
- Republik Indonesia. (2020). *Peraturan Pemerintah nomor 27 Tahun 2020 tentang Pengelolaan Sampah Spesifik.*