

RUANG KETIGA DAN KONSEP KONTEKSTUAL PERANCANGAN RUANG SENI DI SENEN

Fille Tamalazare Yuma¹⁾, Maria Veronica Gandha²⁾

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

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

Masuk: 14-07-2020, revisi: 01-08-2020, diterima untuk diterbitkan: 24-09-2020

Abstrak

Pada era yang serba modern hilangnya *third place* pada pusat kota seperti kota Jakarta mengakibatkan pusat perbelanjaan semakin menjamur dan *market gimmick* yang terus meningkat. Hal tersebut menyebabkan tingkat interaksi sosial antara sesama manusia menurun sehingga terbentuklah eksklusifitas pada setiap individu. Dalam pemenuhan kebutuhan sosial di era tersebut, maka dibutuhkan wadah sosial sebagai wadah komunitas-komunitas untuk menghilangkan eksklusifitas dan mengembalikan hakekat manusia yang pada dasarnya adalah mahluk sosial yang perlu berinteraksi. Dari hal tersebut, arsitektur berbicara tentang cara untuk memenuhi kebutuhan komunitas pada *third place* sebagai sarana eksistensi masyarakat. Kehadiran Art Space dimaksudkan untuk menghadirkan komunitas-komunitas di mana individu dapat melebur dan meningkatkan interaksi sosial. Art Space mengangkat topik seni yang merupakan salah satu karakteristik kawasan Kelurahan Senen, Kecamatan Senen, Jakarta Pusat. Seni akan digunakan sebagai media dan alat untuk berinteraksi serta berkomunikasi antara sesama manusia. Menjadikan pusat hiburan seni yang inklusif sehingga dapat dinikmati oleh seluruh golongan masyarakat baik seniman, penikmat seni atau khalayak umum. Pemilihan jenis seni pertunjukan didasarkan oleh tingginya animo masyarakat pada Kelurahan Senen. Perancangan Art Space didesain dengan metode *site analysis* agar bangunan memperhatikan konteks sekitar sehingga memperkuat konsep kontekstual. Mengkombinasikan tipologi yang diadaptasi dari kebiasaan atau pendekatan kebutuhan masyarakat sekitar. Meleburkan batasan diantara *private closeness* dan *public openness*. Diharapkan Art Space dapat menarik masyarakat untuk berkunjung sehingga menghadirkan interaksi sosial.

Kata kunci: *Art Space; Interaksi Sosial; Third Place*

Abstract

In the modern era, the loss of third place in the city center, such as the city of Jakarta, has resulted in increasingly mushrooming shopping centers and increasing market gimmicks. This causes the level of social interaction between fellow humans decreases so that exclusivity is formed in each individual. In meeting social needs in that era, a social forum is needed as a place for communities to eliminate exclusivity and restore human nature which is basically a social creature that needs to interact. From this, architecture talks about ways to meet the needs of the community in the third place as a means of community existence. The presence of Art Space is intended to present communities where individuals can fuse and increase social interaction. Art Space raised the topic of art which is one of the characteristics of the Senen Kelurahan, Senen District, Central Jakarta. Art will be used as a medium and a tool to interact and communicate with each other. Making an entertainment center for art that is inclusive so that it can be enjoyed by all groups of people both artists, connoisseurs of art or the general public. The choice of performing arts is based on the high public interest in the Senen Village. The design of Art Space is designed with site analysis method so that the building pays attention to the surrounding context so as to strengthen the contextual concept. Combining typologies adapted from the habits or approaches of the needs of the surrounding community. Blurring boundaries between private closeness and public openness. It is expected that Art Space can attract people to visit so that it presents social interaction.

Keywords: *Art Space; Social Interaction; Third Place*

1. PENDAHULUAN

Masyarakat kota cenderung mencari hiburan atau bertemu dengan teman di pusat perbelanjaan. Pada kondisi ini menjamurnya program komersil diiringi dengan perkembangan teknologi membuat manusia terbagi ke dalam segmen-segmen yang semakin eksklusif. Hilangnya unsur interaksi antar sesama akibat banyaknya atraksi dan *market gimmick*. Interaksi sangatlah diperlukan manusia untuk membina rasa empati, kepedulian, daya nalar, proaktif dan hal-hal lain terhadap sesama manusia. Karena itu *the third place* diperlukan. *Third place* merupakan ruang antara sebagai tempat komunitas. Mewadahi kebutuhan aktivitas masyarakat sekitar untuk meningkatkan interaksi sosial manusia dan menumbuhkan aspek humanis, terbuka, dinamis serta proaktif.

Open architecture menjadi peluang untuk menciptakan sebuah *platform* arsitektur yang dapat dikombinasikan dengan berbagai macam keadaan dan kondisi masyarakat dalam hal ini masyarakat perkotaan Jakarta atau kota besar lainnya. Adapun maksud dari proyek ini adalah untuk menghadirkan ruang interaksi secara langsung. Secara lebih spesifik, kehadiran proyek menghadirkan komunitas-komunitas. Menggunakan media seni sebagai alat untuk berkomunikasi dan berinteraksi antar sesama. Hal ini diangkat atas dasar kekhawatiran masyarakat kota yang terpecah ke dalam segmen-segmen yang semakin eksklusif. Diharapkan melalui proyek ini manusia dapat melakukan refleksi terhadap dirinya sendiri dan menyadari bahwa pada hakikatnya, dirinya adalah makhluk sosial yang saling membutuhkan. Art Space membebaskan seluruh lapisan masyarakat untuk berkunjung ke setiap bagian secara gratis. Terbukanya akses terhadap berbagai pertunjukan seni.

2. KAJIAN LITERATUR

Open Architecture, merupakan *third place* bagi masyarakat kota yang berfungsi sebagai ruang antara, bukan tempat tinggal (rumah) dan bukan tempat kerja, melainkan suatu tempat untuk melepas penat dari aktivitas sehari-hari. *Third place* adalah program yang akan membantu masyarakat kota agar bersifat humanis, terbuka, dinamis dan produktif. ^[1] *Open architecture* merupakan sistem yang terbuka dan mampu beradaptasi dengan kepentingan terpilih (*selected*), Konflik-konflik yang terjadi dari masyarakat kota dapat di pecahkan atau dilakukan pendekatan melalui rangkaian pendekatan disain dan juga strategi perancangan.

Third place di dalam konteks kota dimana didalamnya terdapat program utama yang didukung oleh program-program lain yang mampu melayani kebutuhan masyarakat kota modern yang menuntut kehidupan yang serba cepat, dinamis dan efisien yang kemudian diajukan sebagai proposal arsitektur yang dinamakan *Open Architecture*. *Open Architecture* sebagai *third place* dapat didefinisikan dengan melihat hal-hal penting yang terkait dengan konteks kebutuhan masyarakat kota dan modernitas yang berorientasi pada teknologi, informasi dan individu.

Oldenburg menyebut "*first place*" rumah dan tempat tinggal seseorang. "*second place*" adalah tempat kerja di mana orang mungkin menghabiskan sebagian besar waktu mereka. Maka, *third place* adalah tempat kehidupan komunitas yang memfasilitasi dan mendorong interaksi sehingga lebih luas dan lebih kreatif. Dengan kata lain, *Third place* adalah di mana Anda bersantai di depan umum, di mana Anda berjumpa dengan wajah-wajah yang akrab dan berkenalan baru. Pandangan Oldenburg tentang tempat ketiga dengan delapan karakteristik:

a. Tapak bersifat netral

Penghuni *third place* memiliki sedikit atau tidak ada kewajiban untuk berada di sana. Mereka tidak terikat ke daerah itu secara finansial, politik, hukum, atau sebaliknya dan bebas untuk datang dan pergi sesuka mereka.

b. Tempat menyamaratakan

Third Place tidak mementingkan status individu dalam suatu masyarakat. Status ekonomi atau sosial seseorang tidak penting di tempat ketiga, memungkinkan rasa kesamaan di

- antara penghuninya. Tidak ada prasyarat atau persyaratan yang akan mencegah penerimaan atau partisipasi di *Third Place*.
- c. Percakapan adalah kegiatan utama
Obrolan menyenangkan dan bahagia adalah fokus utama dari aktivitas *third place*, meskipun tidak harus menjadi satu-satunya aktivitas. Nada percakapan biasanya ringan dan lucu kecerdasan dan sifat main-main yang baik sangat dihargai.
 - d. Aksesibilitas dan akomodasi
Third place harus terbuka dan mudah diakses oleh mereka yang menempatinya. Mereka juga harus akomodatif, artinya mereka memenuhi kebutuhan penghuninya, dan semua penghuni merasa kebutuhan mereka telah terpenuhi.
 - e. Para pelanggan tetap
Third place memiliki sejumlah pengunjung tetap yang membantu memberi ruang nada, dan membantu mengatur suasana hati dan karakteristik daerah. Reguler ke tempat ketiga juga menarik pendatang baru, dan ada di sana untuk membantu seseorang yang baru ke ruang merasa diterima dan ditampung.
 - f. *Low profile*
Third place secara karakteristik sehat. Bagian dalam tempat ketiga adalah tanpa pemborosan atau kebesaran, dan memiliki perasaan yang sederhana. Tempat ketiga tidak pernah sombong atau sok, dan menerima semua jenis individu, dari berbagai lapisan masyarakat.
 - g. Moodnya menyenangkan
Nada percakapan pada *third place* tidak pernah ditandai dengan ketegangan atau permusuhan. Sebaliknya, *third place* memiliki sifat yang menyenangkan, di mana percakapan cerdas dan olok-olok sembrono tidak hanya umum, tetapi sangat dihargai.
 - h. Jauh dari rumah
Penghuni *third place* akan sering memiliki perasaan hangat, kepemilikan, dan kepemilikan yang sama seperti di rumah mereka sendiri. Mereka merasa sepotong diri mereka berakar di ruang, dan mendapatkan regenerasi spiritual dengan menghabiskan waktu di sana.

Seni dalam konteks Open Architecture

Seni juga dapat diartikan dengan sesuatu yang diciptakan manusia yang mengandung unsur keindahan. Seni adalah suatu cara dari diri kita sendiri untuk berkomunikasi atau berekspresi, yang mungkin tidak dapat kita ungkapkan dengan kata-kata dan bisa dengan musik, bisa dengan lukisan, bisa dengan tarian sesuai dengan ciri khasnya. Seni dapat digunakan sebagai alat komunikasi seperti pesan, kritik sosial, kebijakan, gagasan, dan memperkenalkan produk kepada masyarakat. Melalui media seni tertentu seperti, wayang kulit, wayang orang dan seni teater, dapat pula syair sebuah lagu yang mempunyai pesan, poster, drama komedi, dan reklame. Seni yang berfungsi sebagai sarana melepas kejenuhan atau mengurangi kesedihan, Sebuah pertunjukan khusus untuk berekspresi atau mengandung hiburan, kesenian yang tanpa dikaitkan dengan sebuah upacara ataupun dengan kesenian lain.

Seni dalam konteks Hiburan

Seni pertunjukan merupakan suatu bentuk sajian pentas seni yang diperlihatkan atau dipertunjukkan kepada khalayak umum atau orang banyak oleh pelaku seni (seniman) dengan tujuan untuk memberikan hiburan yang dapat dinikmati oleh para penontonnya. Hiburan selalu bersifat menyenangkan, karena hiburan bersifat menghibur seseorang setelah melakukan aktifitas atau rutinitasnya sehari-hari agar bisa menghilangkan penat dan lelah selama bekerja. Seni pertunjukan adalah kegiatan di luar kegiatan kerja sehari-hari. Seni dan kerja dipisahkan. Seni adalah kegiatan di waktu senggang yang berarti kegiatan diluar jam-jam kerja mencari nafkah. Seni merupakan kegiatan santai untuk mengendorkan ketegangan akibat kerja keras mencari nafkah (Sumardjo, 2001:2).

Jenis Kegiatan seni dan kebutuhan ruang

Tabel 1. Kebutuhan Ruang Berdasarkan Aktivitas Seni

		Kebutuhan Ruang	
Jenis	<i>Perform</i>	<i>Practice</i>	
Seni Musik			
	<i>Space</i> untuk alat musik pada panggung, <i>audience</i> berdiri atau duduk. Penggunaan <i>stage</i> atau tribun.	Ruang kedap suara, <i>space</i> untuk alat musik. Kapasitas <	
Seni Tari			
	<i>Stage one side view</i> , 180 derajat, <i>rounded</i> (360 derajat). <i>Floor dance</i> atau panggung <i>Audience</i> tribun, <i>rounded</i> , atau duduk di lantai.	Ruang kosong dikelilingi kaca, permukaan lantai tidak licin. Kapasitas >	
Seni Teater			
	Penggunaan panggung dan tribun, dibutuhkan ruang properti pada panggung.	Ruang kosong dikelilingi mini tribun. <i>Workshop property</i> . Kapasitas >	

Sumber:Penulis,2020

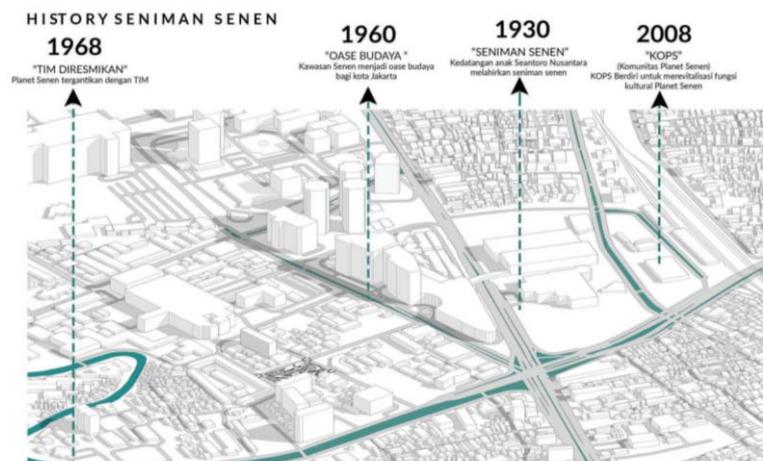
3. METODE

Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan ini :

- a. Studi Literatur
Sebagai dasar teoritis untuk dasar konsep pemikiran; Mengetahui *urban fabric* yang membangun kota; Mengetahui standar yang terkait perancangan ruang kota
- b. Studi preseden
Sebagai pembanding antara proyek; Mengerti standar yang dipakai proyek yang dijadikan sebagai preseden
- c. Pengamatan lingkungan
Lokasi: lokasi sekitar kawasan Senen; Waktu: Siang hingga malam hari, Pukul 14:00 – 21:00
- d. Metode pengamatan: Survey lapangan dan Pengambilan foto

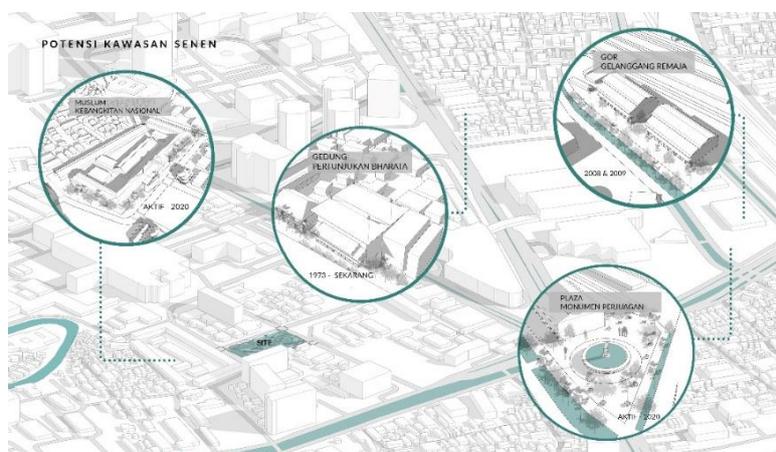
Metode desain *Site Analysis*

Dalam merancang untuk mendapatkan gubahan dan *form* bangunan, digunakan metode *site analysis* agar bangunan memperhatikan konteks sekitar sehingga memperkuat konsep kontekstual.



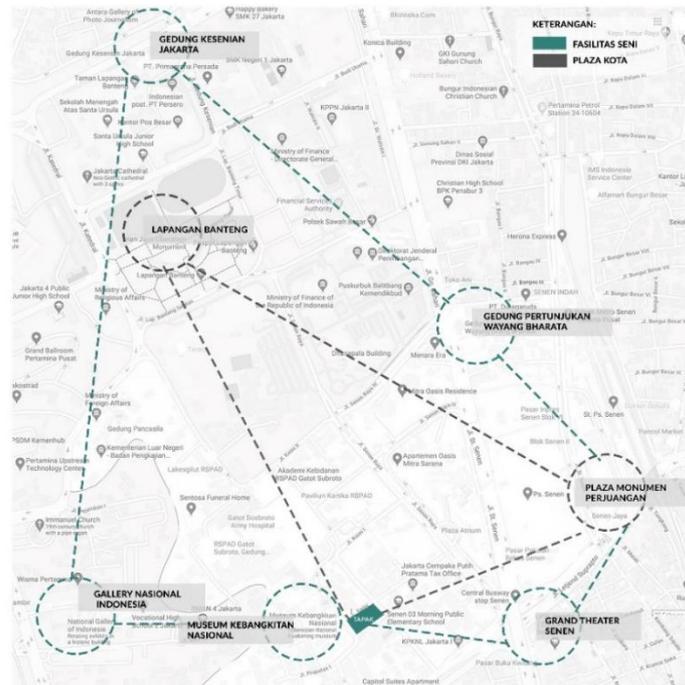
Gambar 1. *Timeline* Sejarah Seniman Senen
Sumber:Penulis,2020

Gambar 1 menjelaskan sejarah seniman kawasan Senen sejak tahun 1930. Senen pernah menjadi oase budaya bagi kota Jakarta dan melahirkan banyak seniman, dilihat dari hal tersebut kawasan senen dahulu memiliki karakteristik dan keterlibatan yang kuat terhadap seni.



Gambar 2. Potensi Kawasan Planet Senen (District Scale)
Sumber:Penulis,2020

Gambar 2 Menjelaskan Potensi tapak diperkuat dengan adanya beberapa tempat kesenian dan kegiatan seni yang masih aktif hingga saat ini. Dilansir dari Kemendikbud animo masyarakat Senen terhadap kegiatan seni masih sangat tinggi.



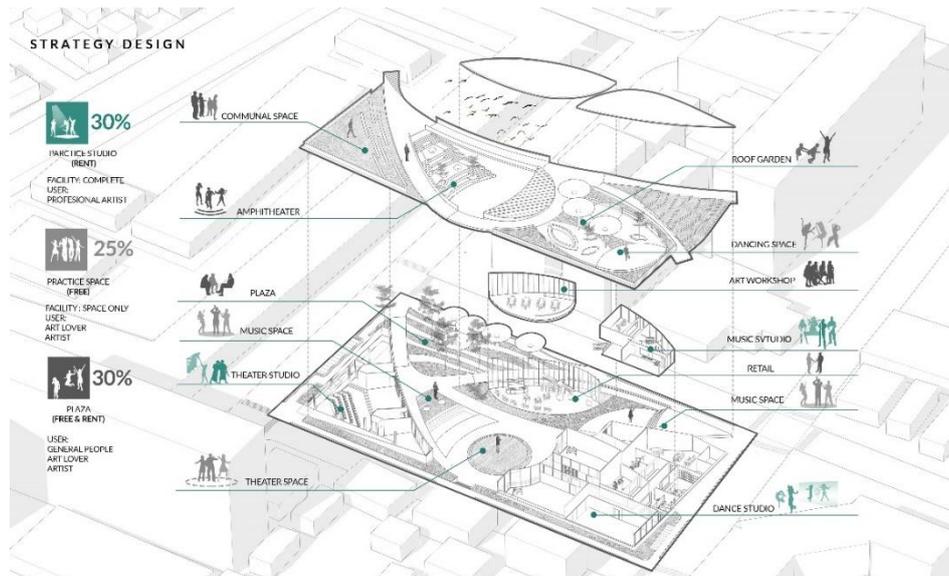
Gambar 3. Titik Pesebaran konteks Seni (District Scale)
Sumber:Penulis,2020

Gambar 3 menjelaskan penyebaran konteks seni pada kawasan senen, Lingkaran berwarna abu-abu menunjukkan area ruang terbuka hijau kota, lingkaran berwarna hijau menunjukkan area seni. Dengan identifikasi tersebut kawasan memiliki potensi menciptakan proyek untuk mewadahi dan mendukung seniman yang ada pada kawasan Senen.

4. DISKUSI DAN HASIL

Program

Salah satu strategi desain proyek Art Space diterapkan pada pembagian fasilitas program berupa *practice studio*, *practice space*, dan plaza. *Practice studio* mewadahi seniman profesional dengan fasilitas yang lengkap berupa studio teater, studio tari dan studio musik. Namun, tidak hanya untuk seniman profesional *practice space* juga disediakan sebagai wadah eksplorasi dan mengembangkan diri untuk para pencinta seni dan penikmat seni. Plaza dan *Communal space* hadir sebagai tempat netral untuk *meeting point* masyarakat setempat (khalayak umum). Pembagian tersebut didasari atas jenis dan kebutuhan pengunjung, dengan poin tersebut diharapkan proyek ini dapat bersifat inklusif yang akan mewadahi semua kalangan dan melahirkan interaksi sosial.



Gambar 4. Program Ruang
Sumber:Penulis,2020

Tapak

Tapak terpilih berada di Jalan Abdul Rachman II, Senen, Jakarta Pusat. Tapak ini dipilih karena memenuhi kriteria tapak yaitu: Terletak pada kawasan yang memiliki titik seni yang kuat, tapak mudah dijangkau dan aksesibilitas tinggi.



Gambar 5. Tapak Tepilih
Sumber:JakartaSatu.go.id

Dari sisi utara, selatan, barat, dan timur tapak berbatasan langsung dengan jalan raya hal ini membuat tapak dapat diakses dari segala arah. Tapak ini berjarak hanya enam meter dari Museum Kebangkitan Nasional, sehingga berpotensi untuk menarik pendatang dengan orientasi pedestrian.

Konsep

Dilihat dari segi konteks skala tapak, kawasan sekitar tapak dikelilingi bangunan solid sehingga menimbulkan kesan padat. Maka dari itu desain bangunan akan menghadirkan "void" di tengah kepadatan dan menjadi ruang terbuka publik serta *meeting point* bagi masyarakat sekitar. Memanfaatkan Museum Kebangkitan Nasional dan Sekolah Dasar Negeri Senen 03 Pagi sebagai *anchor* membawa *flow* pedestrian kedalam tapak untuk menciptakan sirkulasi mikro yang dinamis. Menurunkan bangunan dan menghadirkan ruang hijau untuk membuat kesan

void pada lingkungan sekitar. Penempatan program dengan meletakkan area latihan pada bagian terluar dan *art performance* pada bagian tengah agar menciptakan *focal point* pada bangunan.



Gambar 6. Proses gubhana massa
Sumber:Penulis,2020

Dengan visi *blurring boundary openness and closeness* konsep transparan diterapkan pada bangunan, Hal ini bertujuan untuk menghidupkan suasana seni bagi siapapun yang melewatinya dengan memperlihatkan aktivitas seni pada bangunan.



Gambar 7. Tranparansi Konsep
Sumber:Penulis,2020

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berangkat dari *issue* hilangnya *third place* pada kota Jakarta, menjamurnya pusat *gimmick market* dan komersil menyebabkan turunnya tingkat interaksi sosial antara sesama manusia sehingga terbentuklah eksklusifitas pada setiap individu. Proyek Art Space mengangkat topik seni yang merupakan salah satu karakteristik kawasan kelurahan Senen, Senen, Jakarta Pusat. Seni akan digunakan sebagai media dan alat untuk berinteraksi serta berkomunikasi antara

sesama manusia. Menjadikan pusat hiburan seni yang inklusif sehingga dapat dinikmati oleh seluruh golongan masyarakat baik seniman, penikmat seni atau khalayak umum. Pemilihan jenis seni pertunjukan didasarkan oleh tingginya animo masyarakat pada Kelurahan Senen. Perancangan Art Space didesain dengan mengkombinasikan tipologi yang diadaptasi dari kebiasaan atau pendekatan kebutuhan masyarakat sekitar. Meleburkan batasan diantara *private closeness* dan *public openness* dengan skema transpansi yang akan menciptakan dialog antara seniman dan penikmat seni. Kehadiran ini dibuat untuk mawadahi komunitas-komunitas. Dengan menggunakan sistem hijau pada perancangan untuk pembangunan yang berkelanjutan. Konsep seni dalam mengembangkan potensi pada setiap individu didukung dengan program utama berupa *practice space* dan *practice studio* sehingga setiap individu dapat lebih mengeksplor diri dalam bidang seni. Serta konsep 'void' pada bangunan, membuat keserasian dengan lingkungan. Diharapkan proyek ini dapat menarik masyarakat untuk berkunjung sehingga menghadirkan interaksi diantara mereka.

REFERENSI

- Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil. (2019). *Jakarta Open Data*. Retrieved September 18, 2019, from <http://data.jakarta.go.id>
- Dolley, J. (2019). *Rethinking third places*. Cheltenham: Edward Elgar Publishing.
- Eisenman, P. (2001). *The diagram process method: the design of architectural form*.
- McLaren, D., Agyeman, J. (2015). *Cities: a case for truly smart and sustainable cities*. MIT press.
- Mukitnas. (2020). *Belajar Tari Lintas Generasi di Museum Kebangkitan Nasional*. Retrieved February 18, 2020, from Kemendikbud, <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id>
- Oldenburg, R. (1999). *The great good place*. Cambridge: Da Capo Press.
- Oldenburg, R. (2009). *Celebrating the third place: inspiring stories about the great good places*. US: Marlowe & Company.
- Seputar Ilmu. (2020). *Macam-Macam Seni*. Retrieved July 10, 2020, from <https://seputarilmu.com/macam-macam-seni>.
- Shahab, A. (2002). *Betawi: queen of the east*. Republika.
- Sumardjo, J. (2001). *Seni pertunjukan Indonesia*. Bandung: STSI Press
- Wikipedia. (2017). *History Kawasan Senen*. Retrieved June 21, 2017, from <https://en.wikipedia.org/wiki/Senen>
- Winata, S. (2020). *Open architecture as the third place*. Jakarta Barat, DKI Jakarta, Indonesia.

JURNAL STUPA

Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur



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

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

OKTOBER 2020
Vol. 2, No. 2



Jurusan Arsitektur dan Perencanaan
Fakultas Teknik
Universitas Tarumanagara



REDAKSI

Penanggung Jawab	Fermanto Lianto	(Universitas Tarumanagara)
Pengarah	Franky Liauw Regina Suryadjaya	(Universitas Tarumanagara) (Universitas Tarumanagara)
Ketua Editor	Nafiah Solikhah	(Universitas Tarumanagara)
Wakil Ketua Editor	Mekar Sari Suteja	(Universitas Tarumanagara)
Reviewer	Andi Surya Kurnia B. Irwan Wipranata Dewi Ratnaningrum Diah Anggraini Denny Husin Doddy Yuono JM. Joko Priyono Liong Ju Tjung Martin Halim Mieke Choandi Nina Carina Parino Rahardjo Petrus Rudi Kasimun Priyendiswara Agustina Bela Sutarki Sutisna Suwardana Winata Sylvie Wirawati Tony Winata	(Universitas Tarumanagara) (Universitas Tarumanagara)
Penyunting Tata Letak	Agnatasya Listianti Mustaram Irene Syona Margaretha Syandi Nadia Rahma Lestari Sintia Dewi Wulanningrum Theresia Budi Jayanti Yunita Ardianti Sabstalistia	(Universitas Tarumanagara) (Universitas Tarumanagara) (Universitas Tarumanagara) (Universitas Tarumanagara) (Universitas Tarumanagara) (Universitas Tarumanagara) (Universitas Tarumanagara)
Administrasi	Niceria Purba	(Universitas Tarumanagara)
Alamat Redaksi	Jurusan Arsitektur dan Perencanaan 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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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