Lampiran Penelitian

1.

Nama Jurnal	: Jurnal Stupa – Sains, Teknologi, Urban Perancangan, Arsitektur
Nomor	: Volume 2, Nomor 2; Oktober (2020)
ISSN	: 2685-5631 (Versi Cetak) – 2685-6263 (Versi Elektronik)
Judul Indonesia	: Tempat Pengembangan Grit
Penulis	: Hans Jonathan, Alvin Hadiwono
Halaman	: 2067-2078
URL	: https://journal.untar.ac.id/index.php/jstupa/article/view/8591/6394

ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

JURNAL STUPA

Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur

OKTOBER 2020
Vol. 2, No. 2

Jurusan Arsitektur dan Perencanaan
Fakultas Teknik
Universitas Tarumanagara

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

ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

DAFTAR ISI

WADAH AKTIVITAS DAN TAMAN BACAAN SEBAGAI THIRD PLACE DI KAWASAN KWITANG 1215-1230
Stanly Manuel, Rudy Trisno

LOKA LOAK KEBAYORAN LAMA 1231-1244
Rinardy Tanuwijaya, Rudy Trisno

PAWON JELAMBAR SEBAGAI TEMPAT KULINER DAN THIRD PLACE DI JELAMBAR DENGAN PENDEKATAN PERANCANGAN *GREEN CONTEMPORARY DESIGN* 1245-1260
Charles Darwin, Rudy Trisno

TAMAN BUDAYA DI MANGGA BESAR, JAKARTA BARAT 1261-1272
Syarifa Andari, Rudy Trisno

PRINSEN PARK "REBORN" 1273-1286
Michael Christopher, Tony Winata

KOMUNITAS PELAJAR UTAN KAYU SELATAN 1287-1298
James Digjaya, Tony Winata

GALERI SENI BARANG DAUR ULANG 1299-1310
Geoffrey Gregorio, Tony Winata

SINGGAH KULINER RAWA BUAYA 1311- 1320
Julio Aristo Johan,Tony Winata

SINEMA TERBUKA SEBAGAI RUANG KETIGA DI JAKARTA 1321-1330
Tramilia Salsabila Utami, Nina Carina

KETERTARIKAN MASYARAKAT PEGADUNGAN TERHADAP PENDALAMAN BAKAT BIDANG SENI SEBAGAI AKTIVITAS SEPULANG SEKOLAH 1331-1340
Joshua Christian Chandra, Nina Carina

WADAH SENI KOLEKTIF SENEN 1341-1352
Samuel Axel Widjaya, Nina Carina

PENGGUNAAN KONSEP REDESAIN TERHADAP GELANGGANG REMAJA SEBAGAI TEMPAT KETIGA DI KAWASAN BULUNGAN, JAKARTA SELATAN 1353-1366
I Dewa Nyoman Artha, Nina Carina

EKSPLORASI MIXED-PROGRAM (PASAR BUNGA, KULINER, DAN TAMAN KOTA) DALAM MERANCANG 3 FLORE KEBAYORAN LAMA, JAKARTA SELATAN 1367-1382
Febriana, Suryono Herlambang

EKSPLORASI RUANG KOMUNAL DAN INFORMAL DI KEHIDUPAN KAMPUNG KOTA JAKARTA DALAM PROYEK BALAI BUDAYA KOLEKTIF DAN ANAK PASEBAN 1383-1398
Olivia Nadya , Suryono Herlambang

EKSPLORASI RUANG OLAHRAGA DAN SENI 1399-1412
Sitta Faradilla, Suryono Herlambang

ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

FENOMENOLOGI SEBAGAI METODE PENGEMBANGAN EMPATI DALAM ARSITEKTUR 1413-1426
Angelyna, Franky Liauw

WADAH KOMUNITAS DAN REKREASI SEBAGAI RUANG KE - 3 DENGAN URBAN AKUPUNTUR METODE MENGHIDUPKAN DAN MENGEMBALIKAN CITRA PASAR BARU 1427-1440
Stephen, Franky Liauw

PLATARAN REMPUG RAWA BELONG 1441-1452
Christabella Nadia Angela, Franky Liauw

EKSPLORASI RUANG EDUKASI KREATIF DALAM WUJUD THIRD PLACE DENGAN METODE KONTEKSTUAL DI KAWASAN HUNIAN PADAT MANGGARAI 1453-1468
Cakra Wirabuana Shelo, Franky Liauw

WADAH KOMUNITAS GOTONG ROYONG CBS 1469-1478
Bryan Marco Wijaya, Petrus Rudi Kasimun

TRIBUN SEPAKBOLA BERBASIS ALAM SEBAGAI TEMPAT BERAKTIVITAS PUBLIK DI KELURAHAN KALIANYAR 1479-1490
Christopher Tjandrawira, Petrus Rudi Kasimun

HUBUNGAN TIMBAL BALIK ANTARGENERASI MELALUI RUANG PUBLIK UNTUK BERINTERAKSI SOSIAL DAN BERMAIN 1491-1504
Renadi Mohammad Rediansyah, Petrus Rudi Kasimun

PENERAPAN KONSEP BATIK SEBAGAI REKREASI DI PALMERAH 1505-1512
Chyntia Permata Sari, Petrus Rudi Kasimun

WADAH REKREASI BERBASIS OLAHRAGA SEBAGAI RUANG KETIGA DI TEBET TIMUR : RE- SPOT, TEBET 1513-1526
Almira Livia Putri Laisa, Maria Veronica Gandha

RUANG KETIGA DAN KONSEP KONTEKSTUAL PERANCANGAN RUANG SENI DI SENEN 1527-1536
Fille Tamalazare Yuma, Maria Veronica Gandha

SENI DAN BUDAYA SEBAGAI RUANG KETIGA DAN WADAH BEREKSPRESI DI PONDOK KELAPA: RUANG EKSPRESI 1537-1548
Wewin Febriana Dewi, Maria Veronica Gandha

RUANG KETIGA SEBAGAI MEDIA INTERAKSI DI WIJAYA KUSUMA 1549-1560
Ruliana, Maria Veronica Gandha

STUDI PROGRAM BANGUNAN BERDASARKAN KARAKTER KAWASAN DAN PENGARUH CAHAYA PADA MASSA BANGUNAN 1561-1574
Andreas Christian, Suwardana Winata

PENERAPAN METODE DIAGRAM PADA TRANSFORMASI GUBAHAN MASSA *GO LEARN* SEBAGAI TEMPAT KETIGA DI KELURAHAN DURI UTARA 1575-1586
Adi Wijaya, Suwardana Winata

PENERAPAN METODE DIAGRAM SEBAGAI BAHASA PADA TRANSFORMASI GUBAHAN MASSA RUANG SOSIAL INTERKULTURAL SEBAGAI TEMPAT KETIGA DI KELURAHAN SELONG 1587-1602
Rivanto, Suwardana Winata

ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

PENERAPAN METODE *BEHAVIORAL ARCHITECTURE* DALAM PERANCANGAN RUANG KOMUNAL – INFORMAL 1603-1614
Ignatius Kevin Sutjiadi, Sutarki Sutisna

RUANG SENI BEBAS STRES TJIKINI 1615-1626
Jessica Santoso, Sutarki Sutisna

METODE TRANSPROGRAMMING DALAM MENDESAIN TAMAN REKREASI DIGITAL 1627-1638
Ronaldo Sebastian, Sutarki Sutisna

RUANG KOMUNAL KUE TRADISIONAL DI SENEN 1639-1648
Astrid Agustina, Sutarki Sutisna

RUANG INTERAKTIF-KREATIF DI KEMANG 1649 -1658
Sudarmaya Fauzi, Doddy Yuono

RUANG PUBLIK PENGEMBANGAN DIGITAL DAN KULINER MASYARAKAT KOTA BAMBU SELATAN DENGAN PENDEKATAN RUANG KETIGA 1659-1676
Hebert Nathan, Doddy Yuono

RUANG PEMBERDAYAAN KAUM IBU MUARA ANGKE SEBAGAI TEMPAT KETIGA 1677-1690
Joshua Ervin Novaldi, Doddy Yuono

PENGHADIRAN BALAI DAN REKREASI KAMPUNG NELAYAN CILINCING SEBAGAI TEMPAT KETIGA ATAS SOLUSI MASALAH SOSIAL 1691-1704
Ciputra Tri Sutomi, Doddy Yuono

JELAMBAR BARU *RECREATION AND ENTERPRENEURSHIP SPACE* 1705-1714
Givin Natan Lie, Martin Halim

RUANG KREATIF DAN REKREASI DI PASAR BARU 1715-1728
Kevin Liong, Martin Halim

RUANG REKREASI MUSIK DI PAPANGGO, TANJUNG PRIOK 1729-1740
Nicholas Antonio, Martin Halim

TAMAN REKREASI OLAHRAGA DI SUNTER PERMAI 1741-1754
Dennis Dharmadi, Martin Halim

BALAI PELAYANAN WARGA 1755-1766
David Pratama, Sidhi Wiguna Teh

PISANGAN NUANSA RETRO 1767-1780
Hendi Setiawan, Sidhi Wiguna Teh

PASAR PUBLIK MAYESTIK 1781-1792
Sebastian Tanuwidjaja, Sidhi Wiguna The

ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

STASIUN SINGGAH SEMANAN INDAH SEBAGAI FASILITAS PENINGKATAN *WELLNESS* 1793-1804
Greselda Ruby, Andi Surya Kurnia

***HUB* KEBUDAYAAN KOREA SELATAN DI JL. TAMAN KEMANG** 1805-1816
Ramdha Rachmansyah, Andi Surya Kurnia

PERHENTIAN KULINER JUANDA 1817-1832
Natasha, Andi Surya Kurnia

RUANG HIJAU ALTERNATIF PADEMANGAN 1833-1846
Teresa Natalia, Dewi Ratnaningrum

RUANG KOMUNITAS TIONGHOA DI GLODOK 1847-1858
Leonardo, Dewi Ratnaningrum

TEMPAT INTERAKSI BERBAGAI MACAM KEBUDAYAAN – JL. GEREJA AYAM 1859-1872
Andi Wijaya, Dewi Ratnaningrum

RUANG EDUKASI DAN INTERAKSI MUARA ANGKE 1873-1884
Nathaniel Edbert, Dewi Ratnaningrum

WADAH KOMUNITAS EDUTANI DI RAWA BUNGA 1885-1896
Pinky Hemnani, Diah Anggraini

KONSEP PERANCANGAN *TRANSPROGRAMMING* DALAM WADAH EDUKASI, HIBURAN YANG KREATIF DAN FASILITAS TANGGAP DARURAT BANJIR DI KELAPA GADING 1897-1910
Jovan, Diah Anggraini

WADAH HIBURAN, INOVASI DAN EDUKASI TATABOGA TAHU TEMPE DI SEMANAN 1911-1926
Gabriella, Diah Anggraini

TEMPAT KETIGA BERKONSEP RUANG TAMU BAGI KAWASAN PENJARINGAN DENGAN EKSTENSI SKYWALK SEBAGAI PRASARANA PENDUKUNG MOBILITAS PEDESTRIAN PADA SKALA LINGKUNGAN 1927-1936
Daniel Yohanes, Priscilla Epifania

EKSPLORASI PENDEKATAN DESAIN UNTUK RUMAH PANGGUNG VERNAKULAR DALAM PENCIPTAAN TEMPAT KETIGA DALAM RUMAH BIRU NELAYAN MUARA ANGKE 1937-1946
Archie Trison, Priscilla Epifania

PENDEKATAN METODE DESAIN BERBASIS PERILAKU DALAM DESAIN PROYEK POJOK HIJAU CITRA 6 1947-1956
Singgih Pratama, Priscilla Epifania

ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

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

ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

WADAH KREASI DAN REKREASI DI CENGKARENG TIMUR 2135-2146
Michael Fernandez Karyadi, Fermanto Lianto

BANGUNAN REKREASI BERTEMAKAN ALAM-*NATURAL WELLBEING RETREAT* 2147-2158
Salman Airlangga

WADAH MUSIK KREASI BERBASIS *INDIE* 2159-2168
Therina Adela, Fermanto Lianto

DESAIN FASILITAS OLAHRAGA DAN REKREASI DENGAN PENDEKATAN KANONIS DI DURI KEPA, JAKARTA 2169-2176
Angga Ali Putra, Fermanto Lianto

REVITALISASI GLODOK SEBAGAI TEMPAT BERSOSIALISASI KOMUNITAS MASYARAKAT TIONGHOA 2177-2186
Sharen, Budi Adelar Sukada

TEMPAT JAJANAN MAKANAN TERAPUNG DI KAPUK 2187-2198
Natasha Intania, Budi Adelar Sukada

WISATA EDUKASI IKAN SEBAGAI TEMPAT RUANG KETIGA 2199-2210
Winanta, Budi Adelar Sukada

WADAH KERAJINAN TANGAN MAKANAN DAN MINUMAN DI JUANDA 2211-2222
Marvel Buhamir, Budi Adelar Sukada

GALERI TUBUH DAN RUANG DI MANGGA BESAR 2223-2234
Chastellia Marshelle Nery, Agustinus Sutanto

UPAYA PENINGKATAN KEGIATAN SOSIAL DAN INTERAKSI SESAMA MAKHLUK HIDUP PADA MASYARAKAT DAN HEWAN DI KELURAHAN SETIABUDI 2235-2248
Angel Carveling, Agustinus Sutanto

RUMAH ABU MUARA KARANG 2249-2260
Oscarius Lufti, Agustinus Sutanto

***URBAN TERABITHIA*, RUANG RETREAT KAWASAN TAMBORA** 2261-2272
Edrik Tasbun, Agustinus Sutanto

BALAI BENIH IKAN DI CENGKARENG 2273-2284
Jihand Setyani Rakafsya, Agustinus Sutanto

ARSITEKTUR LANSEKAP SEBAGAI KONSEP FASILITAS OLAH RAGA HIJAU KEMAYORAN 2285-2296
Vincent Damayanto, Denny Husin

PENINGKATAN KUALITAS SEKTOR INFORMAL SEBAGAI STRATEGI MODIFIKASI POLA PERILAKU WARGA DI KELURAHAN MANGGA BESAR 2297-2310
Neilsen Yonata, Denny Husin

PROGRAM ARSITEKTUR SEBAGAI PEMBENTUK TEMPAT KETIGA DI PASAR BARU 2311-2326
Denzel Suptan, Denny Husin

ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

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

ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

STRATEGI MENINGKATKAN JUMLAH PENGUNJUNG WISATA TAMAN BUAYA TANJUNG PASIR 2483- 2492
Antonius Dwinarendra, Parino Rahardjo, Priyendiswara Agustina Bela

STRATEGI MENINGKATKAN JUMLAH PENGUNJUNG *THEME PARK* (KASUS: *WORLD OF WONDER* – CITRA RAYA) 2493-2506
Ayu Nurazizah Hertadi, Priyendiswara Agustina Bela, B. Irwan Wipranata

STRATEGI PENGELOLAAN DAN PROMOSI MUSEUM (OBJEK STUDI : MUSEUM SENI RUPA DAN KERAMIK, KELURAHAN PINANGSIA, KECAMATAN TAMAN SARI, JAKARTA BARAT) 2507- 2520
Christine Atania, Parino Rahardjo, B. Irwan Wipranata

STUDI PENATAAN KAWASAN WISATA BUKIT PANYAWEUYAN DENGAN KONSEP AGROWISATA (LOKASI: BUKIT PANYAWEUYAN, DESA TEJAMULYA, KECAMATAN ARGAPURA, KABUPATEN MAJALENGKA, JAWA BARAT) 2521- 2530
Eko Mujiarto, Priyendiswara Agustina Bela, Bambang Deliyanto, B. Irwan Wipranata

STUDI PENGGUNAAN TERBAIK DAN TERTINGGI PADA PERUNTUKAN KOMERSIAL DI JALAN MUCHTAR RAYA SAWANGAN KOTA DEPOK 2531-2544
Fransiskus Xaverius Kennedy, Priyendiswara Agustina Bela

RENCANA PENATAAN KAMPUNG NELAYAN KAMAL MUARA SEBAGAI KAMPUNG WISATA (OBJEK STUDI: KAMPUNG NELAYAN, KELURAHAN KAMAL MUARA, JAKARTA UTARA) 2545- 2560
Irma Dela Larasita, Parino Rahardjo, Bambang Deliyanto

STUDI KELAYAKAN PEMBANGUNAN APARTEMEN DI JL. JATIBENING RAYA, PONDOKGEDE, KOTA BEKASI 2561-2574
Jeremia Josiah, Priyendiswara Agustina Bela, B. Irwan Wipranata, Bambang Deliyanto

STRATEGI *BRANDING* DESTINASI WISATA PANTAI TANJUNG KELAYANG (OBJEK STUDI: PANTAI TANJUNG KELAYANG, KABUPATEN BELITUNG, PROVINSI KEPULAUAN BANGKA BELITUNG) 2575-2588
Valencia, Priyendiswara Agustina Bela, Bambang Deliyanto

STUDI KELAYAKAN PERUMAHAN BERSUBSIDI PENUNJANG KAWASAN INDUSTRI (LOKASI : SAGA, BALARAJA, KABUPATEN TANGERANG) 2589-2602
Vania Putri Azaria, Priyendiswara Agustina Bela, Bambang Deliyanto

EVALUASI KEBERHASILAN BAURAN PENYEWA MALL KUNINGAN CITY 2603- 2616
Sandio Adhya Bayudi, Priyendiswara Agustina Bela, Parino Rahardjo

STUDI TRANSFORMASI PENGGUNAAN PASAR PALMERAH (OBJEK STUDI: PASAR PALMERAH, KELURAHAN GELORA, KECAMATAN TANAH ABANG, JAKARTA PUSAT) 2617-2630
Amelya Putri Sakie, Parino Rahardjo, Suryadi Santoso

STUDI TRANSFORMASI PASAR TRADISIONAL (OBJEK STUDI : PASAR KEBAYORAN LAMA, KELURAHAN KEBAYORAN LAMA UTARA, KECAMATAN KEBAYORAN LAMA, JAKARTA SELATAN) 2631-2642
Julian Martin, Parino Rahardjo, Suryadi Santoso

ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

PENGARUH PENGEMBANGAN PERKANTORAN DAN APARTEMEN DI JALAN TB. SIMATUPANG, JAKARTA SELATAN TERHADAP PERUBAHAN PERUMAHAN SEKITAR 2643-2656
Khrisnanda Prawira, Suryono Herlambang, Parino Rahardjo

STUDI PERKEMBANGAN POLA RUANG KAWASAN MARGONDA RAYA 2657-2672
Kyrana van den Berg, Suryono Herlambang, Parino Rahardjo

STUDI KEBERHASILAN PENGELOLAAN OBJEK WISATA TAMAN TEBING BREKSI BERBASIS *COMMUNITY BASED TOURISM* (CBT) OLEH MASYARAKAT DESA SAMBIREJO, KABUPATEN SLEMAN 2673-2686
Maria Gratia Plena Mervelito, Parino Rahardjo, Suryono Herlambang

RENCANA PENATAAN KAWASAN DESTINASI WISATA PANTAI LASIANA KOTA KUPANG, PROVINSI NUSA TENGGARA TIMUR 2687-2702
Misella Maria Fransiska Dampung, Suryono Herlambang, Suryadi Santoso

RENCANA PENATAAN KAWASAN TRANSIT *WATERWAY* (TRANSPORTASI AIR) SUNGAI CISADANE KOTA TANGERANG 2703-2718
Muhamad Ichsan Zafiri, Suryono Herlambang, Parino Rahardjo

STUDI TRANSFORMASI PASAR TRADISIONAL, OBJEK STUDI PASAR CIPUTAT, KOTA TANGERANG SELATAN 2719-2730
Nelson Da Silva Pereira, Suryono Herlambang, Parino Rahardjo, Suryadi Santoso

EVALUASI KELAYAKAN HUTAN KOTA STUDI KASUS HUTAN KOTA SRENGSENG, JAKARTA BARAT 2731-2742
Randy Markho, Suryono Herlambang, Parino Rahardjo, Suryadi Santoso

STUDI INTEGRASI WISATA RELIGIUS DAN WISATA BAHARI (OBJEK STUDI: KAWASAN BANTEN LAMA DAN PELABUHAN KARANGANTU) 2743-2758
Rizky Adhitya Pradani, Suryono Herlambang, Suryadi Santoso

RENCANA PENGELOLAAN PARTISIPATIF OBJEK GEOWISATA TEBING KOJA (STUDI KASUS: TEBING KOJA, DESA CIKUYA, KECAMATAN SOLEAR, KABUPATEN TANGERANG) 2759-2770
Sandra Soraya, Parino Rahardjo, Suryono Herlambang

PENATAAN KAWASAN CAGAR BUDAYA BETAWI CONDET CILIWUNG, JAKARTA TIMUR, SEBAGAI DESTINASI WISATA ALAM DAN BUDAYA 2771-2786
Verani Nurizki, Suryono Herlambang, Parino Rahardjo

PENATAAN KAWASAN SEKITAR STASIUN SUDIMARA DENGAN KONSEP TOD (*TRANSIT ORIENTED DEVELOPMENT*) 2787-2800
Bisma Wikanthyasa Irawan, Liong Ju Tjung, Sylvie Wirawati

STUDI PERKEMBANGAN PERUMAHAN DAN PENYEDIAAN FASILITAS DI CITRA RAYA 2801-2814
Fredrick Effendy, Liong Ju Tjung, Sylvie Wirawati

STUDI PERKEMBANGAN LAHAN TERBANGUN SERTA KESESUAIAN TERHADAP RTRW KABUPATEN BOGOR TAHUN 2016-2036 2815-2828
Ilham Nabawi, Liong Ju Tjung, I.G. Oka Sindhu Pribadi

PERENCANAAN KAWASAN WISATA GUNUNG CABE, KABUPATEN BOGOR 2829-2840
Muhamad Shidqi Shadiqin, Suryono Herlambang, Sylvie Wirawati

STUDI KELAYAKAN PEMBANGUNAN MALL BARU DI KOTA HARAPAN INDAH 2841-2850
Raul Acacia, Liong Ju Tjung, Sylvie Wirawati

ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

STRATEGI PENGELOLAAN COWORKING SPACE UNTUK MENGHADAPI PERSAINGAN BISNIS (OBJEK STUDI: CONCLAVE WIJAYA, KELURAHAN PETOGONGAN. KECAMATAN KEBAYORAN BARU, JAKARTA SELATAN) 2851-2862
Sinta Setiani, Suryono Herlambang, Liong Ju Tjung

PERENCANAAN KAWASAN EKO-WISATA TAMAN ASTOR, KABUPATEN BOGOR 2863-2876
Steven, Suryono Herlambang, I. G. Oka Sindhu Pribadi

EVALUASI PERENCANAAN TRANSIT ORIENTED DEVELOPMENT (TOD) STASIUN MRT FATMAWATI KECAMATAN CILANDAK, KOTA JAKARTA SELATAN 2877-2892
Timothy Julio, Liong Ju Tjung, I.G. Oka Sindhu Pribadi

JURNAL STUPA Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur
Vol. 2, No. 2,
Oktober 2020. hlm: 2067-2078
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

TEMPAT PENGEMBANGAN GRIT

Hans Jonathan [1)], Alvin Hadiwono[2)]

[1)]Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, hansjojo77@gmail.com
[2)] Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, alvinhadiwono@gmail.com

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

Abstrak

Permasalahan dalam kehidupan manusia salah satunya individualisme. Hal ini disebabkan karena manusia terlalu banyak menghabiskan waktunya di tempat kerja dan di rumah, maka orang akan jarang sekali melakukan kegiatan sosial. Dengan adanya media sosial juga menyebabkan manusia bersosialisasi satu sama lain. Permasalahan utama yang akan dibahas di proyek ini adalah *"Open Architecture* sebagai *Third Place"* yang membahas bagaimana cara menciptakan tempat ketiga sebagai tempat untuk manusia saling bersosialisasi satu sama lain dan juga sebagai tempat publik informasi. Isu yang diangkat dalam proyek ini adalah mengenai *"Grit"* dimana orang dapat belajar cara menumbuhkan *grit* di dalam dirinya untuk mencapai goals yang mereka ingin capai di masa depan. Lokasi proyek berada di Jalan Tanjung Duren Utara. Tapak ini cukup strategis untuk proyek *third place* ini karena berdekatan dengan *First Place* dan *Second Place* sehingga proyek ini dapat menjadi rembesan (permeabilitas). Di proyek *third place* ini diharapkan orang bisa menumbuhkan *grit* dalam dirinya sehingga mereka bisa mencapai targetnya dalam hidup mereka dan dapat mencapai tujuan hidupnya yang telah mereka tentukan. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah Survey Lapangan, Studi Literatur, dan Studi Preseden. Hasil penelitian yang didapatkan adalah perancangan bangunan sebagai *"Tempat Pengembangan Grit"*. Program utama dalam proyek ini adalah Experimental Room, Workshop, dan Pameran. Lalu juga ada program pendukung yaitu *Co - Working Space, Library, dan Late Night Street Food*.

***Keywords: grit*; manusia; permeabilitas; sosial**

Abstract

One of the problems in human life is individualism. This is because humans spend too much time at work and at home, so they rarely do social activities, along with the existence of social media that causes people to socialize with each other. This particular problem will be discussed in "Open Architecture as Third Place" project, which discusses how to create a third place as a place for people to socialize with each other and also as a public information space. The issue raised in this project is about "Grit" where people can learn how to grow grits within themselves to achieve the goals they want to achieve in the future. The project location is on Jalan Tanjung Duren Utara. This site is quite strategic for this third place project because it is close to First Place and Second Place where this project can become a permeability. This third place project is wished for people to be able to grow grits in themselves so that they can achieve their goals in their lives and can achieve their life goals that they have set. The method used in research is Field Survey, Literature Study, and Precedent Study. The results obtained are the design of the building as a "Grit Improvement Space". The main program in this project is the Experimental Room, Workshop, and Exhibition along with the supporting programs namely Co-Working Space, Library, and Late Night Street Food.

Keywords: grit; human; permeability; social

Vol. 2, No. 2,
Oktober 2020. hlm: 2067-2078
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Dalam kehidupan manusia, ada 3 tempat utama yang selalu dikunjungi manusia. Yang pertama atau *first place* adalah rumah *(home)*. Yang kedua atau *second place* pada umumnya berupa tempat kerja atau tempat belajar yang memiliki jadwal dan ketentuan yang sudah diatur sehingga mengharuskan manusia untuk melakukan pekerjaan di tempat tersebut pada waktu tertentu. Yang ketiga atau *third place* adalah tempat yang biasanya digunakan untuk berkumpul dan bersantai. Tempat ini biasanya untuk orang yang ingin mengobati stress, kesepian, dan keterasingan. *Third place* suatu tempat yang bisa dijadikan tempat berlindung sementara dari kebosanan. Tidak hanya dijadikan tempat untuk melarikan diri, tetapi orang akan bersantai dan terasa terhibur, juga mendapatkan ketenangan. Pada *third place* membuat orang-orang untuk melarikan diri dari *first place* (rumah) dan *second place* (Tempat kerja atau Sekolah) untuk membuka pikiran sendirinya serta bertujuan untuk bersosialisasi dengan orang lain maupun teman sendiri.

Dalam kehidupan, setiap orang pasti mempunyai mimpi yang ingin dicapainya. Tetapi seseorang tidak dapat mencapai mimpinya tanpa berjuang untuk meraihnya. Perkembangan zaman sekarang menuntut manusia untuk mempunyai pendidikan yang tinggi. Pendidikan tinggi adalah jenjang pendidikan setelah pendidikan menengah yang mencakup program diploma, program sarjana, program magister, program doktor, dan program profesi, serta program spesialis, yang diselenggarakan oleh perguruan tinggi.

Di dalam proyek *third place* ini diharapkan orang bisa menumbuhkan *grit* dalam dirinya sehingga mereka bisa mencapai targetnya dalam belajar di perguruan tinggi dan mendapat nilai setinggi-tingginya. Proyek yang akan dibuat pada *third place* ini adalah edukasi *center* mengenai bagaimana cara orang menumbuhkan *grit* dalam dirinya dan orang juga dapat mengukur seberapa besar *grit* yang mereka punya dalam dirinya. Proyek ini lebih mengarah ke *Hospitality*. Proyek ini berkaitan dengan penerimaan tamu, pengunjung, dan juga pelayanan terhadap masyarakat.

Rumusan Masalah

Bagaimana cara menciptakan *open architecture* di dalam proyek *third place* ini; Bagaimana cara menumbuhkan *grit* dalam diri pengunjung dalam proyek ini dengan program-program yang mendukung.

Tujuan

Memberikan sebuah perasaan aman dan nyaman pada orang khususnya mahasiswa dan memberikan motivasi mengenai *grit* sehingga mahasiswa dapat menumbuhkan *grit* pada dirinya dalam menyelesaikan studinya di perguruan tinggi.

2. PENDAHULUAN

Third Place

Tempat ketiga adalah tempat untuk seseorang yang bukan berada di kantor atau di rumah untuk berkumpul dan bersantai. Tempat ketiga juga untuk tempat dimana orang bisa menghabiskan waktu dengan nyaman. *Third place* juga tempat untuk orang informal dimana orang dapat berinteraksi dengan orang lain dan bersenang-senang. Tempat ini melayani semua kalangan dan kapanpun sebagai sebuah tempat public space yang informal. Fungsi utama dari *third place* adalah membangun komunikasi, sehingga orang-orang dapat membangun sebuah interaksi. Interaksi dapat terjadi antara siapapun sehingga orang dapat saling mengenal satu sama lain. Dari interaksi yang dibangun, maka akan terjadi pertukaran informasi dan terjadi pertemuan-pertemuan baru di sana sehingga mereka dapat saling bersosialisasi. Tempat ini

Vol. 2, No. 2,
Oktober 2020. hlm: 2067-2078
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

juga dapat menjadi pelarian bagi orang-orang yang sedang mengalami stress, kebosanan, dan kesepian. Secara umum third place adalah sebuah tempat *mixer*.

Third place bukan tempat untuk komunitas tertentu, tetapi tempat untuk semua golongan dan kalangan apapun dapat ke sana tanpa harus ada ketentuan apapun. Maka dari itu *third place* dapat mengurangi (*Leveling - out*) adanya strata sosial, dan bagaimana orang melihat strata sosial lainnya. Karena di *third place* tidak ada yang namanya strata sosial, semua orang menjadi manusia yang sama dan sederajat. *Third place* juga dapat menyatukan antara masyarakat muda dan tua dalam sebuah lingkungan yang nyaman. Karena sekarang terjadi ketegangan antara masyarakat muda dan yang lebih tua. Banyaknya perbedaan pendapat juga menyebabkan ketegangan itu. *Third Place* meningkatkan nilai sosial yang berada di dalam diri manusia. Dengan meningkatkan komunikasi / interaksi antara sesama, munculah sebuah kepedulian antara satu sama lain. Saat kepedulian ini muncul, mereka akan mulai menjaga satu sama lain. Karena hal ini didasarkan kepedulian sesama. Para langganan dari *third place* akan menjaga satu sama lain, dan akan melakukan hal hal yang sama kepada sesama.

Karakteristik *Third Place*

Ada beberapa ketentuan yang harus dipenuhi agar sebuah tempat dapat dikatakan sebagai tempat ketiga, yaitu mendukung inkulisivitas dan ekualitas; dipenuhi oleh berbagai macam orang asing; merupakan sebuah ruang yang dapat ditembus dari mana saja dan oleh siapa saja; sebuah tempat untuk pertukaran informasi; fleksibel dalam programming dan juga bagi pengguna untuk menempati ruang; serta kontekstual dalam menjawab berbagai macam kebutuhan manusianya dan memiliki sebuah identitas

Pengertian *Grit*

Teori kegigihan *(grit)* diperkenalkan oleh Angela Duckworth. Kegigihan *(grit)* adalah salah satu variabel psikologis yang berdasar pada kekuatan karakter individu yang tertarik dalam proses indikator untuk mencapai keberhasilan dalam jangka panjang, ditambah dengan motivasi yang kuat untuk mencapai tujuan. Konsep umum *grit* dalam bidang psikologi berkaitan dengan ketekunan, tahan banting, ketahanan, ambisi, bekerja keras, kebutuhan untuk berprestasi dan kesadaran dari individu. Lebih lanjut, menurut Duckworth (2007) kegigihan *(grit)* merupakan karakter yang ditunjukkan melalui perilaku seseorang untuk mempertahankan dan meningkatkan ketekunan dan semangat dalam mencapai tujuan jangka panjang yang diharapkan.

Menurut Hochanadel & Finamore (2015) kegigihan *(grit)* adalah salah satu ciri khas untuk membantu seseorang mengubah persepsi bahwa penentu keberhasilan atau kesuksesan bukan hanya dari kecerdasan. Kegigihan *(grit)* adalah bagaimana seseorang dapat mencapai tujuan jangka panjang dengan mengatasi hambatan dan tantangan. Kegigihan *(grit)* juga merupakan salah satu cara untuk menentukan seseorang dapat menempatkan upaya mereka untuk bertahan dalam menghadapi tantangan hidup. Menurut Duckworth (2007) individu dengan kegigihan *(grit)* tinggi ketika dihadapkan dengan perasaan kecewa dan bosan pada sesuatu, tidak akan merubah haluan atau memilih mundur, orang tersebut akan tetap berusaha pada hal yang telah dipilihnya. Sejalan dengan teori tersebut, menurut Izaach (2017) menjelaskan individu dengan derajat kegigihan (*grit*) yang tinggi dapat berhasil dalam mencapai tujuan hidupnya sehingga mampu mampu meraih sukses.

Grit dalam psikologi adalah, sifat non-kognitif positif berdasarkan semangat individu untuk tujuan jangka panjang, ditambah dengan motivasi yang kuat untuk mencapai tujuan masing-masing. Ketahanan dalam berusaha mengatasi hambatan atau tantangan untuk mencapai hasil yang diinginkan dan berfungsi sebagai kekuatan pendorong dalam pencapaian. Konsep

Vol. 2, No. 2,
Oktober 2020. hlm: 2067-2078
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

umumnya terkait dalam bidang psikologi termasuk ketekunan, tahan banting, ketahanan, ambisi, kebutuhan untuk berprestasi dan kesadaran. (Duckworth, 2007)

Faktor-faktor Menumbuhkan *Grit* dari Internal

Angela Duckworth menulis dalam bukunya ada 4 elemen vital dari dalam dir kita yang akan membuat kita bisa merawat *grit* dalam segenap raga kita.

a. *Passion.* Menurut Angela Duckworth, kita tak akan mungkin mampu bertahan dan berjuang menghadapi masalah yang besar, jika kita tidak mencintai apa yang kita kerjakan.
b. *Practice.* Latihan yang dimaksud adalah dengan menjamin kualitas waktu latihan yang digunakan. Latihan terus menerus harus dilakukan tanpa mengenal lelah.
c. *Purpose.* Kita akan menjadi lebih punya *grit* ketika dibalik yang anda kerjakan mempunyai tujuan yang jelas. Dengan itu, kita akan lebih bisa bertahan dalam berjuang.
d. *Hope. Grit* hanya akan tumbuh jika kita merasa punya harapan bahwa apa yang kita kerjakan akan berhasil. Banyak orang yang menyerah karena merasa tidak punya harapan akan berhasil. Solusi untuk mengatasi hal ini bisa dilakukan dengan menyusun *"small and quick wins"* atau sejenis *"small goals"* yang bisa diraih selama kita sedang berjuang. Harapan akan bisa terus ada ketika anda punya *small goals* yang mudah untuk diraih.

Faktor-Faktor Menumbuhkan *Grit* dari Eksternal

Angela Duckworth juga menulis dalam bukunya ada 4 faktor dari eksternal untuk menumbuhkan *grit* dalam diri kita.

a. *Parenting for Grit.* Peran orang tua cukup penting dalam membimbing anaknya dalam menumbuhkan *grit* dalam dirinya.
b. *The Playing Fields.* Dalam menumbuhkan *grit* kita tidak hanya belajar di bidang akademis saja, tetapi juga harus belajar di bidang non akademis.
c. *A Culture of Grit.* Bagaimana kamu menciptakan kultur *grit* dalam diri kamu adalah seberapa besar kamu berpeluang untuk meraih kesuksesan yang kamu inginkan.

Cara Mengukur *Grit*

Tahun 2016, Angela Duckworth kembali memunculkan *grit* dalam sesi *TED Talks* nya. Menurutnya, seseorang bisa menjadi sukses besar dalam pencapaian gol nya karena dia memiliki *grit* yang sangat besar. Ada beberapa cara untuk mengukur *grit* dalam diri kita, yaitu:

a. *Courage* (Kebranian). Kebranian yang dimaksud adalah seberapa besar kemampuan kita mengontrol ketakutan atau kegagalan kita.
b. *Conscientiousness* (kesadaran diri). Untuk mencapai kesadaran diri butuh fokus dan konsentrasi tingkat tinggi yang dapat menjadi faktor utama bagi kita dalam memutuskan tindakan dengan cepat dan sesuai kebutuhan. Seringkali pikiran kita terganggu dengan hal-hal lain yang tidak berhubungan tetapi sangat mengganggu. Contohnya trauma masa lalu, keluarga, keuangan, permasalahan di kantor dan lainnya. Salah satu cara untuk melatih kesadaran diri kita adalah dengan membaca buku dengan suara keras atau belajar menyanyikan lagu yang susah untuk dinyanyikan.
c. *Long-term goals and Endurance* (Gol Jangka Panjang dan Ketahanan). Kita harus membuat gol dalam jangka panjang yang jelas dan spesifik. Bagi yang sudah memilikinya, apakah gol itu masih menarik untuk kita. Besarnya endurance (daya tahan) untuk tetap fokus tergantung dari seberapa konsisten Anda untuk berusaha dan melatih kemampuan diri. Angela Duckworth mengatakan bahwa pencapaian itu adalah hasil penggabungan antara talenta (skills) dan usaha.
d. *Resilience* (Ketahanan). Ketahanan dapat dicapai dengan tiga faktor yaitu Optimis, Percaya Diri dan Kreativitas.

Vol. 2, No. 2,
Oktober 2020. hlm: 2067-2078
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

e. *Excellence vs Perfection* (Mutu Tinggi vs Kesempurnaan). Kita harus menerima kekecewaan dan kegagalan karena dengan hal tersebut kita memiliki pengukuran pasti untuk prioritas strategi perbaikan ke arah yang lebih baik.

Faktor-faktor yang Berhubungan dengan *Grit*

Menurut Duckworth (2007) faktor-faktor yang berhubungan dengan kegigihan (*grit*) adalah sebagai berikut:

a. Pendidikan, dimaknai sebagai orang yang telah berpendidikan yang memilki kegigihan yang lebih tinggi dibandingkan dengan orang yang kurang berpendidikan pada usia yang sama.
b. Usia, dimaknai dengan orang usia dewasa memiliki kegigihan yang lebih dengan orang berusia muda. Hal ini dikarenakan orang yang telah tua memiliki pengalaman untuk menghadapi tantangan.
c. *Conscientiouness*, yaitu berhubungan dengan pilihan untuk berpindah karir pada seseorang. Orang yang memiliki conscientiouness, usia dan pendidikan tinggi 35% lebih kecil kemungkinannya berpindah karir. Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa faktor yang berhubungan dengan kegigihan meliputi pendidikan, usia dan konsitensi.
d. Di dalam buku *Grit* (Angela Duckworth) diungkapkan contoh orang-orang penting dan yang telah sukses pada bidangnya, bagaimana mereka mengungkapkan proses untuk meraih sukses mereka sendiri, bagaimana mereka menciptakan potensi mereka, bagaimana mereka mempengaruhi sekaligus dipengaruhi sekitar untuk mengembangkan kemampuannya.

Angela Duckworth mengungkapkan kesesatan berpikir mengenai korelasi antara bakat dan kesuksesan yang selama ini melekat dalam konsep sukses menurut masyarakat. Kesalahan berpikir tersebut ditemukan AD melalui wawancara dengan pelatih olahraga, pemusik, bahkan juga tokoh yang sukses secara akademik. AD menemukan bahwa semakin tinggi *grit*, maka semakin tinggi potensi kesuksesan diraih orang tersebut. Sedangkan, bagi orang-orang yang menyadari bakat alamiah dalam dirinya justru meraih hasil yang biasa-biasa saja dibanding dengan orang yang memiliki tingkat *grit* tinggi. Artinya kesuksesan berbanding lurus dengan tingkat *grit* seseorang tetapi bakat belum tentu membuat seseorang menjadi sukses.

3. METODE

Identifikasi Masalah

Pembuatan proyek *third place* ini didasari dari issue masalah yang diambil. *Grit* sangat jarang sekali dibahas di Indonesia khususnya di Indonesia. Issue *Grit* ini sangat penting karena semua manusia membutuhkan *grit* dalam dirinya untuk mempertahankan kegigihannya dalam menjalani hidupnya dan juga tidak mudah menyerah dalam mencapai tujuan jangka panjang yang mereka harapkan. Lalu pembuatan proyek ini juga didasari oleh permasalahan di sekitar tapak sehingga proyek ini dapat bermanfaat bagi masyarakat sekitar. Pemilihan tapak didasari oleh issue permasalahan yang di ambil.

Metode Pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang digunakan berupa observasi. Observasi adalah studi lapangan dengan mengamati kejadian secara langsung di lapangan. Hal yang diamati dalam studi lapangan adalah kondisi tapak, tempat-tempat di sekitar tapak, jalan sekitar tapak, dan perilaku masyarakat. Metode observasi dibagi menjadi dua, yaitu metode observasi primer dan sekunder. Metode observasi primer berupa dokumentasi baik secara data maupun secara gambar yang di ambil secara langsung di lapangan dan tidak langsung. Studi lapangan dilakukan pada bulan Januari. Lalu yang kedua adalah observasi secara sekunder. Observasi secara sekunder berupa studi literatur yang berkaitan dengan issue permasalahan yang diambil. Studi literatur yang digunakan berupa jurnal, buku, artikel, dan karya ilmiah lainnya.

Vol. 2, No. 2,
Oktober 2020. hlm: 2067-2078
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

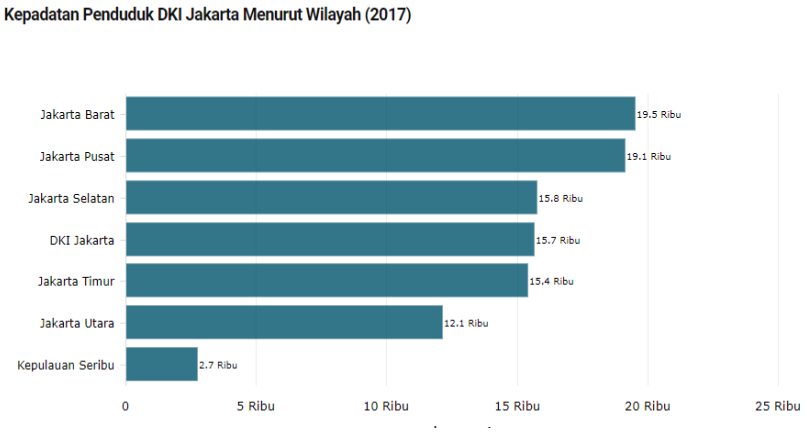
Dalam merancang proyek ini, studi literatur dimanfaatkan untuk mencari data-data dan teori-teori yang berhubungan dengan permasalahan proyek ini.

Metode Kooperatif

Metode kooperatif dalam pembuatan proyek ini menggunakan studi preseden. Studi preseden diambil berdasarkan permasalahan tapak di kawasan Tanjung Duren Utara, proyek-proyek arsitektur yang berkaitan dengan *third place*, dan *issue* permasalahan yang diambil untuk membangun proyek ini.

4. DISKUSI DAN HASIL

Data Tapak



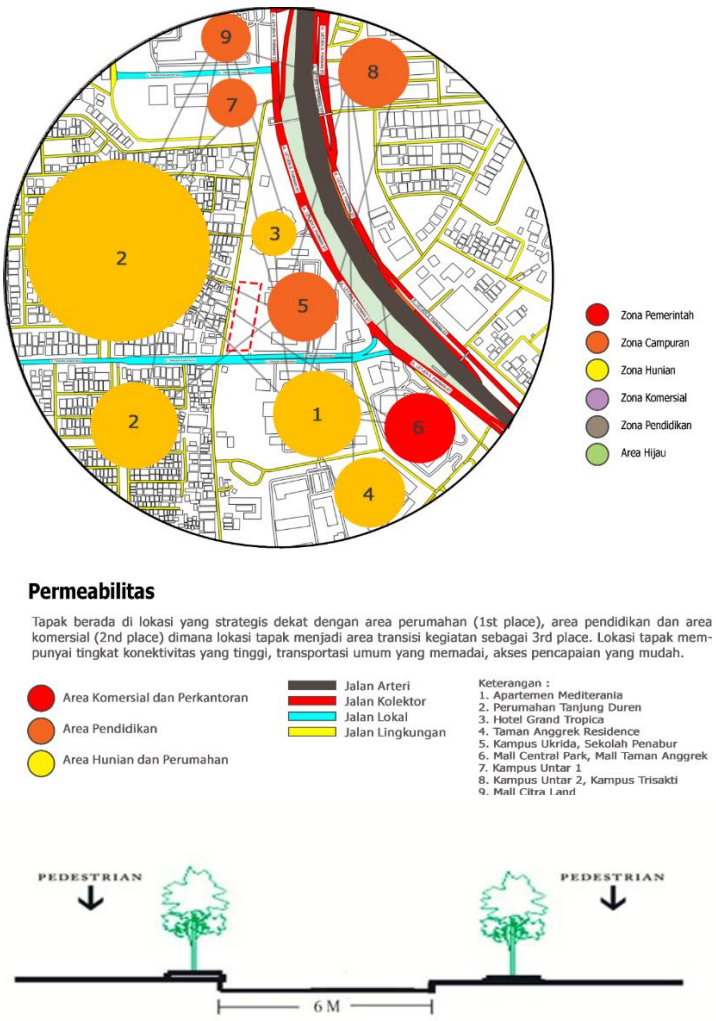
Gambar 1. Data Kepadatan penduduk DKI Jakarta Menurut Wilayah (2017)
Sumber: Data BPS DKI Jakarta

DKI Jakarta merupakan Kota terbesar di Indonesia dan juga salah satu kota metropolitan yang seluas 661.5km2. DKI Jakarta di huni oleh penduduk yang sebanyak 9.603417 jiwa penduduk DKI Jakarta merupakan Ibu Kota Indonesia yang terkenal dengan kota metropolitan dengan padat penduduk asli dan juga pendatang. Setiap daerah semestinya akan mempunyai kebudayan masing-masing yang menjadi ciri khas daerah tersebut. Jakarta barat merupakan wilayah terpadat di provinsi DKI Jakarta. Berdasarkan data BPS, Jakarta barat memliki luas wilayah 129,54km2 dengan jumlah penduduk sebanyak 2,53 juta jiwa (2017). Artinya kepadatan penduduk wilayah tersebut mencapai 19.516 jiwa/km2. Tanjung Duren merupakan kawasan pemukiman di wilayah Kecamatan Grogol Petamburan, Jakarta Barat. Tanjung Duren terbagi atas dua wilayah, yakni Tanjung Duren Utara dan Tanjung Duren Selatan. Di kawasan ini banyak kompleks perumahan, perkantoran serta pertokoan yang memenuhi pinggir jalan rayanya.

Analisis Tapak

Proyek ini dinamakan "*Tempat Pengembangan Grit*". Proyek ini terletak di jalan Tanjung Duren Utara, Jakarta Barat, tepatnya bersebelahan dengan Hotel Grand Tropic dan juga pemadam kebakaran. Di sekitar area tapak terdapat banyak kampus-kampus ternama dan sekolah yang terletak dekat dengan tapak. Lalu di sebrang tapak juga terdapat perumahan sehingga tapak dapat menjadi rembesan (permeabilitas) antara *first place* dan *second place*. Program dalam proyek ini menyediakan tempat bagi masyarakat untuk berkumpul dan bersosialisasi serta belajar tentang bagaimana cara mengembangkan *grit* dalam dirinya. Sesuai dengan pemerintah, tapak ini mempunyai luas tapak 5650 m^2, dengan luas total bangunan 4250,4 m^2. Tinggi bangunan maksimal lahan ini adalah 8 lantai dengan peruntukan perdagangan dan jasa, dengan luas dasar bangunan maksimal 2260 m^2 (40%), dan luasan maksimal basement sebesar 3.107,5 m^2 (55%), dengan besar GSB sebesar 4m.

ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)



Gambar 2. Analisis Tapak
Sumber: Penulis, 2020

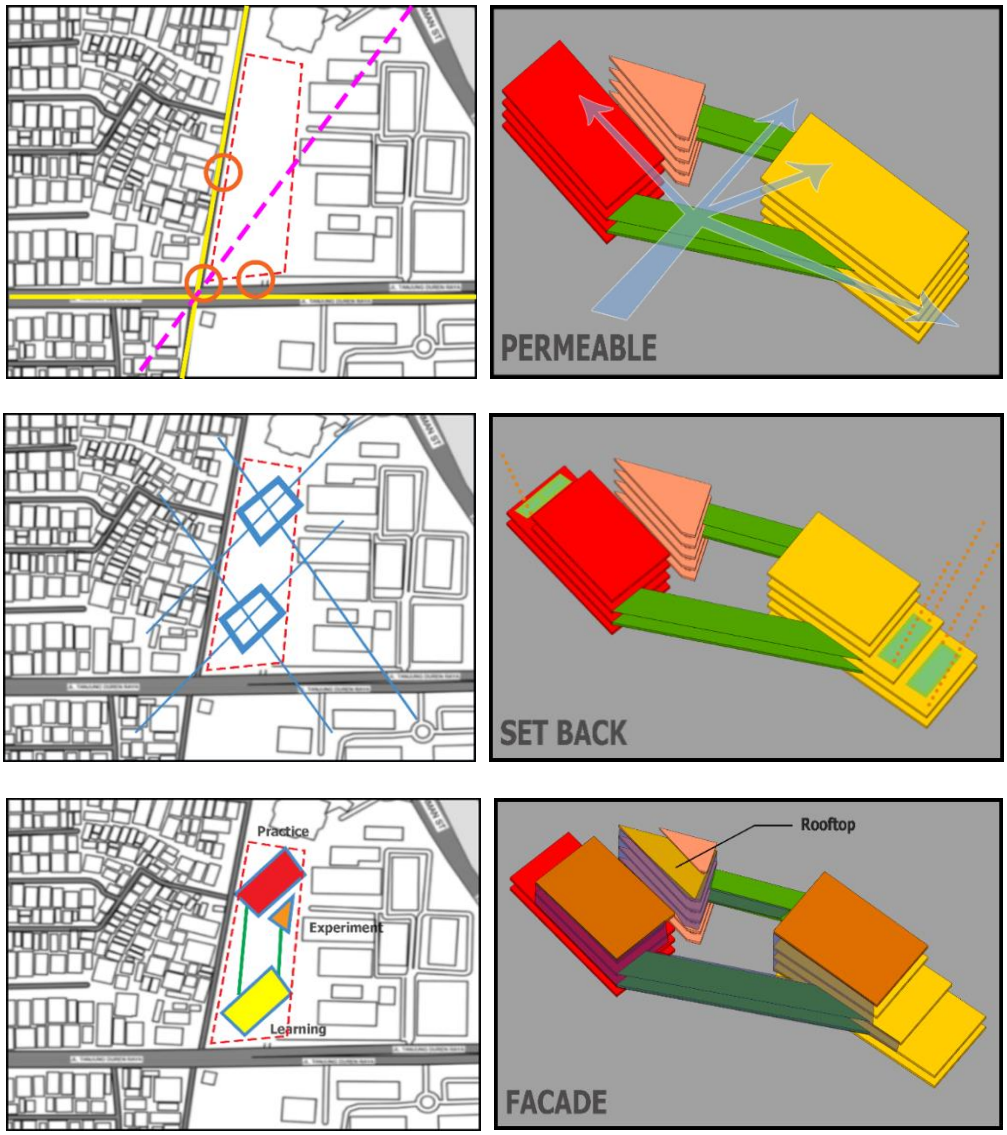
Analisis Program

Gambar 3. Exploded Denah dan Potongan Perspektif
Sumber: Penulis, 2020

Vol. 2, No. 2,
Oktober 2020. hlm: 2067-2078
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

Dari diagram di atas terdapat 5 program yaitu *experimental room, workshop,* pameran*, co – working space, dan library.* Program utama di proyek ini adalah *Experimental Room.* Program ini menjadi fokus untuk proyek *third place* sehingga orang dapat berkumpul di sana memasuki ruang *Experimental Room* ini. Di sana orang juga dapat saling *sharing* dan juga mengikuti seminar bersama untuk belajar bagaimana cara menumbuhkan *grit* pada dirinya. *Workshop* adalah tempat untuk pelatihan dan pengarahan mengenai berbagai jurusan yang ada di kampus agar orang semakin menyukai bidang yang mereka ambil dan juga mereka bisa saling sharing dan berbagi satu sama lain. Lalu ada juga tempat pameran dimana orang-orang yang ingin memamerkan hasil karyanya di sana dengan tujuan agar orang-orang yang melihat pameran di sana semakin termotivasi untuk menumbuhkan *grit* dalam dirinya. Lalu *Co – Working Space* dan *Library* adalah program pendukung agar orang dapat belajar dan bekerja di sana.

Proses Gubahan Massa



Gambar 4. Proses Gubahan Massa
Sumber: Penulis, 2020

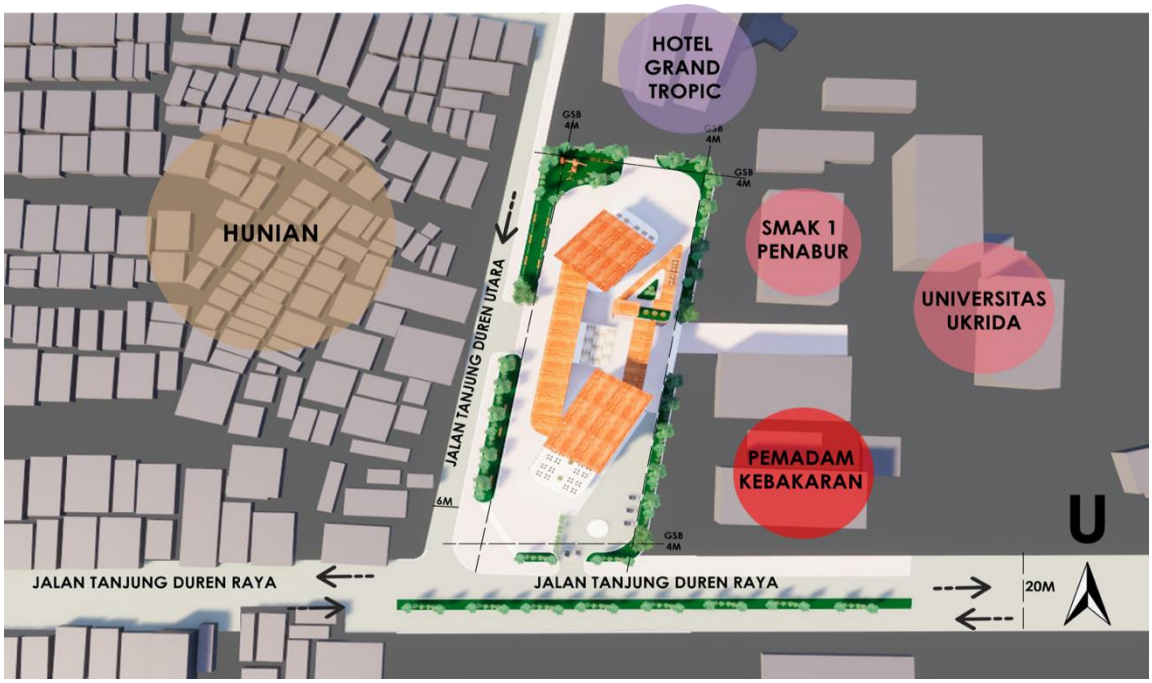
Vol. 2, No. 2,
Oktober 2020. hlm: 2067-2078
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

Deskripsi Proyek

Diagram di atas adalah proses terbentuknya gubahan massa. Orientasi bangunan dibuat miring mengikuti hook tapak untuk mendapatkan kesan *mirror* pada kedua sisi jalan sehingga bangunan memiliki 2 *fasad*. Zoning bangunan di bagi menjadi 3 massa yaitu *learning, working, dan experimental* dimana 3 massa itu dihubungkan dengan menggunakan jembatan. Konsep ini menggambarkan hubungan *grit* yang ketiga proses ini menjadi satu kesatuan sistem yang tidak terpisahkan.

Gambar 5. Detil Arsitektur
Sumber: Penulis, 2020

Jembatan dibuat berundak-undak selain sebagai sirkulasi udara, selain itu juga menggambarkan proses *grit* yang membutuhkan *"perseverance"* atau ketekunan yang bisa digambarkan sebagai tangga yang sedang naik. *fasad* dibuat dengan repitisi kisi-kisi kayu yang disusun vertikal menceritakan akan proses *"passion"* itu sendiri yang terus diasah berulang-ulang dengan *learning, experiment, practice.* Kisi-kisi yang digunakan adalah menggunakan bahan aluminium yang bermotif kayu. Kisi-kisi bermotif kayu ini ingin menunjukkan motif kayu jati dengan sifat yang semakin lama semakin kuat. Konsep ini berhubungan dengan *grit* dimana *grit* di dalam diri kita semakin lama harus semakin bertumbuh dan semakin kuat.



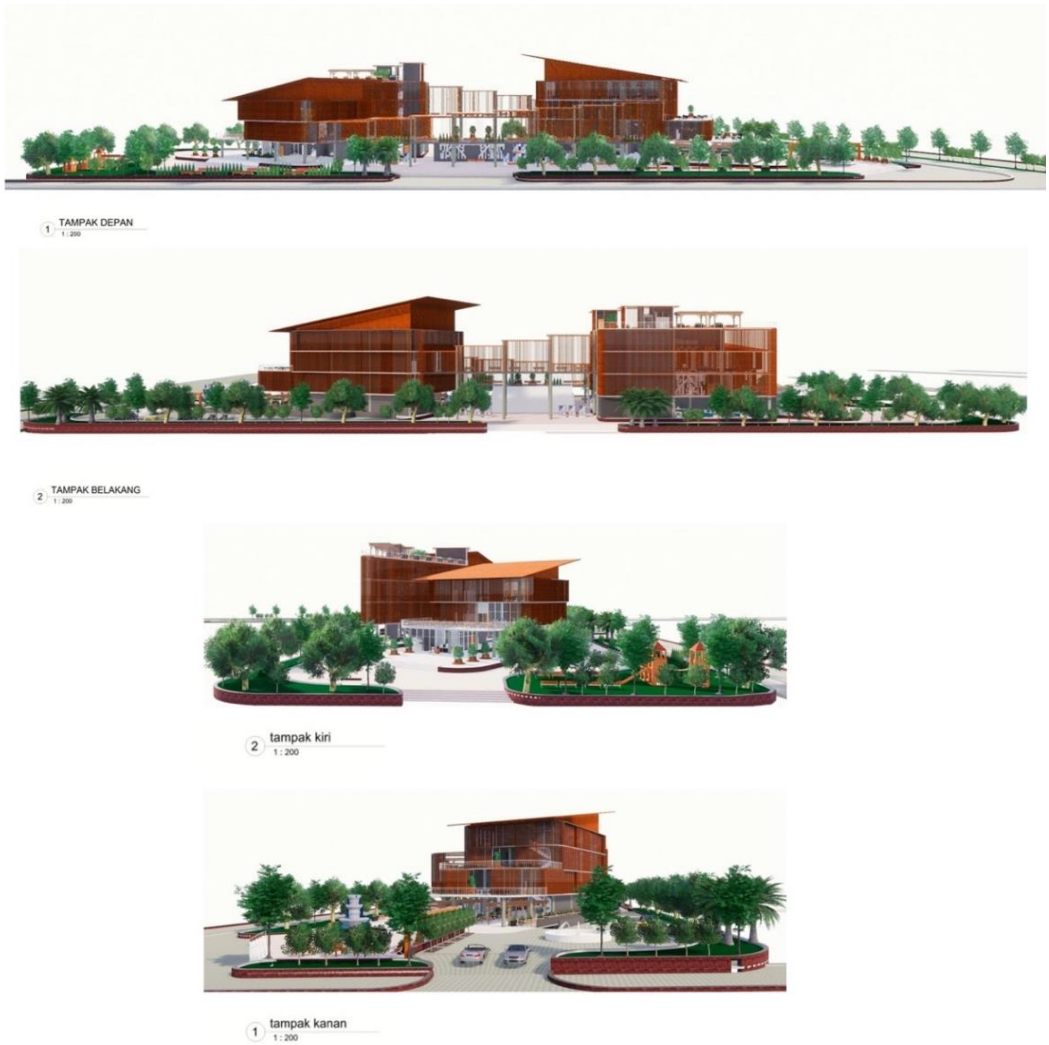
Gambar 6. Blok plan
Sumber: Penulis, 2020

Tapak berada di lokasi yang cukup strategis dekat dengan daerah perumahan *(first place)* dan juga area komersial *(second place)* dimana lokasi tapak dapat menjadi area transisi kegiatan

Vol. 2, No. 2,
Oktober 2020. hlm: 2067-2078
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

sebagai area *third place*. Lokasi tapak mempunyai tingkat konektivitas yang tinggi, transportasi umum yang memadai, dan akses pencapaian yang mudah. Maka dari itu di lantai dasar bangunan dibuat cukup terbuka agar tapak bisa menjadi rembesan dari area *first place* dan *second place.* Disetiap sisi tapak diberikan area sirkulasi untuk pejalan kaki. Di bagian kiri tapak diberi sirkulasi untuk orang yang tinggal di Hotel Grand Tropic. Lalu di bagian belakang tapak juga diberi sirkulasi pejalan kaki yang berasal dari sekolah SMAK 1 dan juga Universitas UKRIDA. Lalu di bagian kanan tapak diberikan sirkulasi untuk kendaraan karena bagian kanan tapak adalah jalan besar. Di bagian kanan tapak juga diberikan sirkulasi untuk pejalan kaki dan juga ruang terbuka untuk mengundang orang masuk ke dalam tapak.

Gambar 7. Perspektif Eksterior
Sumber: Penulis, 2020



Gambar 8. Tampak Bangunan
Sumber: Penulis, 2020

ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

Gambar 9. Perspektif Interior
Sumber: Penulis, 2020

5. DISKUSI DAN HASIL

Dalam kehidupan, semua manusia punya tujuan hidupnya masing-masing. Di dalam tujuan hidupnya terdapat mimpi dan goals yang ingin dicapai. Untuk mencapai mimpi-mimpi mereka, maka mereka harus berjuang untuk mendapatkannya. Maka dari itu manusia harus mempunyai *grit.* Tanpa *grit* seseorang tidak dapat mencapai mimpi-mimpi yang ingin mereka raih. Mereka harus mempunyai *grit* yang tinggi dalam menjalani kehidupan ini. *Grit* juga harus ditanamkan pada anak-anak dari sejak dini sehingga mereka terbiasa untuk berjuang dalam melakukan segala hal.

Grit Improvement Space adalah proyek dimana membantu orang untuk menumbuhkan *grit* pada dirinya. Di proyek ini, orang juga dapat mengukur *grit*-nya untuk mengetahui seberapa besar *grit* yang mereka miliki dalam dirinya. Proyek ini juga memberikan pengarahan kepada orang tua agar dapat membimbing anaknya dalam menumbuhkan *grit* pada dirinya sejak dini. Dengan proyek ini diharapkan orang-orang terutama mahasiswa sadar akan pentingnya menumbuhkan *grit* dalam dirinya. Penelitian ini masih perlu adanya dukungan yang positif untuk mengembangkan design dan ide dalam pembangunan proyek ke depannnya untuk permasalahan *third place.*

REFERENSI

Beritajakarta. (2020). *Kendaran Roda Empat Terjaring Operasi Parkir Liar di Tanjung Duren Utara*. Diakses 12 Februari 2020, dari http://www.beritajakarta.id/potret-wilayah/album/4313/12-kendaran-roda-empat-terjaring-operasi-parkir-liar-di-tanjung-duren-utara

Duckworth, A. (2017). *Grit: Kekuatan Passion + Kegigihan: Hal terpenting untuk sukses dan bahagia bukanlah bakat.* Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Duckworth, A. (2017). *Grit: Why Passion and Resilience are the Secrets to Success.* London: Ebury Publishing.

Duckworth, A. (2018). *Grit: The Power of Passion and Perseverance.* New York: Scribner

Kompas. (2019). *Banjir di Jalan Tanjung Duren Raya Jakbar Setinggi Dengkul Orang Dewasa.* Diakses 12 Februari 2020, dari https://megapolitan.kompas.com/read/2019/12/17/17555651/banjir-di-jalan-tanjung-duren-raya-jakbar-setinggi-dengkul-orang-dewasa?page=all

Nbogroupid. (2018). *Grit to Reach Your Goal*. Retrieved February 15, 2020, from https://nboindonesia.com/grit-to-reach-your-goal/

Oldenburg, R. (1989). *The Great Good Place: Cafes, coffee shops, bookstores, bars, hair salons and other hangouts at the heart of community.* Philadelphia: Da Capo Press.

Oldenburg, Ray. (2001). *Celebrating the Third Place: Inspiring Stories About the Great Good Places at the Heart of Our Communities.* Philadelphia: Da Capo Press.

Youtube. (2020). *Grit: the power of passion and perseverance | Angela Lee Duckworth*. Diakses 12 Februari 2020, dari https://www.youtube.com/watch?v=H14bBuluwB8

Vol. 2, No. 2,
Oktober 2020. hlm: 2067-2078
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)