

## SURAT TUGAS

Nomor: 1331-R/UNTAR/PENELITIAN/II/2023

Rektor Universitas Tarumanagara, dengan ini menugaskan kepada saudara:

1. **JESSICA PUTRI YASSMIN**
2. **DODDY YUONO, S.T., M.T.**

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

Judul : Pendekatan Urban Akupuntur Pada Ruang Rekreasi Ocarina Batam  
Sebagai Upaya Pengembangan Kota  
Nama Media : Jurnal Stupa  
Penerbit : Jurusan Arsitektur dan Perencanaan Universitas Tarumanagara  
Volume/Tahun : Volume 4/ Nomor 2/ 2022 / 2  
URL Repository : <https://doi.org/10.24912/stupa.v4i2.22201>

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

03 Februari 2023

**Rektor**



**Prof. Dr. Ir. AGUSTINUS PURNA IRAWAN**

Print Security : e80804f69d75fa88669dba50eadb3bbd

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

# JURNAL STUPA



Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur

JURNAL STUPA (Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur) - Vol. 4, No. 2, OKTOBER 2022

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 2022**

**Vol. 4, No. 2**



Jurusan Arsitektur dan Perencanaan  
Fakultas Teknik  
Universitas Tarumanagara



9 772685 626004



9 772685 563002



## DAFTAR ISI

<b>PENERAPAN METODE URBAN AKUPUNKTUR DALAM PERANCANGAN WADAH KOMUNITAS DI KALIANYAR, JAKARTA BARAT</b> <i>Eric Manzo Bewintara, Diah Anggraini</i>	609 - 618
<b>PENERAPAN METODE DISPROGRAMMING &amp; ARSITEKTUR SIMBIOSIS DALAM REDESAIN PASAR ANYAR TANGERANG DI KAWASAN PECINAN TANGERANG LAMA</b> <i>Nathanael Kevin Marxalim, Diah Anggraini</i>	619 - 630
<b>PENDEKATAN <i>URBAN ACUPUNCTURE</i> DAN ARSITEKTUR NARASI DALAM PERANCANGAN MUSEUM MEMORABILIA PRINSEN PARK DI KAWASAN THR LOKASARI, JAKARTA BARAT</b> <i>Catherine Natawibawa, Diah Anggraini</i>	631 - 644
<b>PENDEKATAN ARSITEKTUR SIMBIOSIS PADA REVITALISASI LINGKUNGAN PECINAN MESTER, JATINEGARA, JAKARTA TIMUR</b> <i>Regina Natalina Naomi, Diah Anggraini</i>	645 - 658
<b>MENGHIDUPKAN KEMBALI WISATA KULINER DAN RUANG SOSIAL DI KOTA TUA DENGAN KONSEP KONTEKSTUAL ARSITEKTUR</b> <i>Esther Pascalia, Rudy Trisno</i>	659 - 674
<b>PENERAPAN METODE KONTEKSTUAL DAN <i>THIRD PLACE</i> DALAM PERANCANGAN RUANG PUBLIK PECINAN PANCORAN GLODOK</b> <i>Elysia, Rudy Trisno</i>	675 - 686
<b>LOKA KREATIVITAS DAN RITEL KERAMIK HIAS SEBAGAI <i>URBAN ACUPUNCTURE</i> DI RAWASARI DENGAN KONSEP <i>THIRD PLACE</i></b> <i>Ellisa, Rudy Trisno</i>	687 - 698
<b><i>SEZEN ART HUB</i>: MENGEMBALIKAN CITRA PUSAT HIBURAN DI KAWASAN SENEN</b> <i>Vanesa Marcella, Rudy Trisno</i>	699 - 710
<b>MENGHIDUPKAN KEMBALI KAWASAN STASIUN KAMPUNG BANDAN, JAKARTA UTARA DENGAN KONSEP KAWASAN BERORIENTASI TRANSIT</b> <i>Clara Aurellia Djaja, Rudy Trisno</i>	711 - 726
<b>PENATAAN KEMBALI PASAR BARANG ANTIK DI JALAN SURABAYA MELALUI PENDEKATAN <i>SHOPPING BEHAVIOR</i> GENERASI MILENIAL</b> <i>Lisa Natalia, Tony Winata</i>	727 - 742
<b>REDESAIN PASAR MODERN SANTA MENJADI PASAR BERKELANJUTAN YANG INKLUSIF DI PETOGOGAN, JAKARTA SELATAN</b> <i>Michelle Britney Chen, Tony Winata</i>	743 - 758
<b>STRATEGI PROGRAM PASAR GEMBRONG JATINEGARA SEBAGAI PUSAT PERBELANJAAN MAINAN DAN WADAH KOMUNITAS SENIMAN JABODETABEK</b> <i>Desyanti Batami, Tony Winata</i>	759 - 768

<b>RE-IMAGINE PRINSEN PARK: MENGEMBALIKAN MEMORI MELALUI RUANG SENI PERTUNJUKAN</b> <i>Callista Chrysilla, Tony Winata</i>	769 - 780
<b>SEKEN SHOPPERTAINTMENT: PENGEMBALIAN IDENTITAS DAN POPULARITAS SEKEN SEBAGAI PUSAT PERDAGANGAN JAKARTA</b> <i>Christabelle Graciella Irene, Tony Winata</i>	781 - 792
<b>SEKEN HALL: REVITALISASI GEDUNG GRAND THEATRE SEKEN</b> <i>Robin Surya Pratama, Maria Veronica Gandha</i>	793 - 806
<b>ARSITEKTUR HITORISISME DAN KONSERVASI BANGUNAN TATA SASTRA DI KOTA TUA JAKARTA</b> <i>Daniel Satria Mahendra, Maria Veronica Gandha</i>	807 - 820
<b>PENERAPAN METODE ARSITEKTUR NARATIF DALAM PERANCANGAN RUANG EKSPRESI SENI DI KAWASAN SEKEN</b> <i>Maria Angelia, Maria Veroncia Gandha</i>	821 - 830
<b>RUANG PUBLIK YANG MEREPRESENTASIKAN KARAKTER KANAL SEBAGAI UPAYA MENGHIDUPKAN KAWASAN GUNUNG SAHARI</b> <i>Cynthia Eliza Sony, Maria Veronica Gandha</i>	831 - 844
<b>PENATAAN ULANG SITU CIPONDOH MENGGUNAKAN MITOS ULAR BERMAHKOTA DAN BUAYA PUTIH</b> <i>Bryan Juan Susanto, Maria Veronica Gandha</i>	845 - 858
<b>PASAR TEMATIK PELITA SUKABUMI: STRATEGI MENGHIDUPKAN KEMBALI PASAR DENGAN METODE URBAN AKUPUNKTUR</b> <i>Beatriks Meylika Bataric, Olga Nauli Komala</i>	859 - 870
<b>PEMROGRAMAN KEMBALI PASAR HEWAN JATINEGARA: HEWAN PELIHARAAN SEBAGAI MAGNET KOMUNITAS</b> <i>Vania Diandra Abigail, Olga Nauli Komala</i>	871 - 884
<b>INTERVENSI SPASIAL ARSITEKTUR KESEHARIAN DALAM MENGHIDUPKAN KEMBALI KAWASAN JALAN JAKSA</b> <i>Gabriela Azaria, Olga Nauli Komala</i>	885 - 898
<b>STRATEGI PERANCANGAN TEMPAT KETIGA SEBAGAI PEMICU JEJARING PERGERAKAN DAN AKTIVITAS DI JALAN PALATEHAN BLOK M</b> <i>Renata Chandra, Olga Nauli Komala</i>	899 - 912
<b>SINGGAH BLORA: MENGHIDUPKAN KEMBALI PASAR BLORA MENJADI TEMPAT KETIGA MILENIAL DENGAN STRATEGI AKUPUNKTUR PERKOTAAN</b> <i>Veronica Catalina, Martin Halim</i>	913 - 928
<b>MENGHIDUPKAN KEMBALI KAWASAN MARINA CITY BATAM YANG TELAH MATI AKIBAT ADANYA REGULASI PERJUDIAN</b> <i>Steven Dharmawan, Martin Halim</i>	929 - 944

<b>APLIKASI STRATEGI <i>URBAN ACUPUNCTURE</i> PADA PERANCANGAN WISATA ANPIMA: WISATA AKTIVITAS NELAYAN DAN PASAR IKAN MUARA ANGKE</b> <i>Cynthia Phungky, Martin Halim</i>	945 - 960
<b>MENGHIDUPKAN KAWASAN PECENONGAN MELALUI KEGIATAN KULINER JALANAN DAN PUSAT REKREASI DENGAN STRATEGI AKUPUNKTUR PERKOTAAN</b> <i>Vincensius Jayson, Martin Halim</i>	961 - 974
<b>MENGHIDUPKAN KEMBALI PASAR ANTIK JALAN SURABAYA MELALUI GALERI, PERTOKOAN, DAN KULINER DENGAN STRATEGI AKUPUNKTUR PERKOTAAN</b> <i>James Nathanael, Martin Halim</i>	975 - 990
<b>KONSERVASI SELASAR PERKOTAAN PADA GERBANG TERMINAL BLOK M DENGAN METODE <i>URBAN ACUPUNCTURE</i></b> <i>Audrey Felicia, Agustinus Sutanto</i>	991 - 1006
<b>MENGHIDUPKAN KEMBALI JALAN JAKSA DENGAN JARINGAN PENGINAPAN, KULINER, SENI, DAN RUANG KERJA BERSAMA</b> <i>Dominicus Raynard, Agustinus Sutanto</i>	1007 - 1020
<b>PENDEKATAN REKONSTRUKSI MEMORI KOLEKTIF SEBAGAI AKUPUNKTUR PERKOTAAN DALAM BENTUK MUSEUM PADA KAWASAN SUNDA KELAPA</b> <i>Malvin Bastian Sendi, Agustinus Sutanto</i>	1021 - 1036
<b>PENERAPAN KAMUFLASE ARSITEKTUR TERHADAP PENGEMBANGAN LANSKAP CITADELWEG SEBAGAI TITIK AKUPUNKTUR KOTA</b> <i>Gerald, Agustinus Sutanto</i>	1037 - 1052
<b>RESUSITASI SENI TARI DAN MUSIK TRADISIONAL JAWA BARAT DI BEKASI</b> <i>Malvin, Yunita Ardianti Sabtalistia</i>	1053 - 1064
<b>WADAH PEDAGANG KAKI LIMA UNTUK BERJUALAN BERDASARKAN KONDISI SETIAP TAHUNNYA PADA PASAR ASEMKA</b> <i>Yovansia Christoforus, Yunita Ardianti Sabtalistia</i>	1065 - 1080
<b><i>MODERN SNEES</i>: MENGEMBALIKAN CITRA KAWASAN SENEN YANG MENGALAMI DEGRADASI DENGAN STRATEGI <i>URBAN ACUPUNCTURE</i></b> <i>Adhitya Jonathan, Yunita Ardianti Sabtalistia</i>	1081 - 1090
<b>PENERAPAN AKUPUNKTUR URBAN DENGAN REGENERASI PENGOBATAN TRADISIONAL TIONGHUA PADA KAWASAN JALAN PINTU BESAR SELATAN MELALUI METODE FENOMENOLOGI DAN PERSEPSI ARSITEKTUR</b> <i>Robin Christian, Ignatius Djidjin Wipranata</i>	1091 - 1106
<b>PENERAPAN AKUPUNKTUR KOTA TERHADAP PEMULIHAN PASAR IKAN HEKSAGON MELALUI ARSITEKTUR KESEHARIAN</b> <i>Vincent, Ignatius Djidjin Wipranata</i>	1107 - 1122
<b>RUANG KETIGA TERSELUBUNG JALAN BLORA, JAKARTA PUSAT</b> <i>Jason Bryan Johanes, Mekar Sari Suteja</i>	1123 - 1136

<b>PENGADAAN SUMBER AIR BERSIH MELALUI PROGRAM INTEGRASI HUNIAN DAN PENGOLAHAN AIR HUJAN</b> <b>STUDI KASUS: KAMPUNG APUNG, JAKARTA BARAT</b> <i>Aulia Rizki, Mekar Sari Suteja</i>	1137 - 1150
<b>FESTIVAL BUDAYA SEBAGAI PEMBANGKIT IDENTITAS KAWASAN BUDAYA DAN SEJARAH MESTER DI JAKARTA TIMUR</b> <i>Ariella Verina Susilo, Mekar Sari Suteja</i>	1151 - 1166
<b>PERANCANGAN EKSTENSI KORIDOR TERDEGRADASI AKIBAT PEMBANGUNAN STASIUN LAYANG DENGAN METODE <i>URBAN ACUPUNCTURE</i></b> <b>(STUDI KASUS: STASIUN HAJI NAWI, JAKARTA SELATAN)</b> <i>Dyanita Utami, Mekar Sari Suteja</i>	1167 - 1182
<b>PENERAPAN <i>MEMORABLE TOURISM EXPERIENCE (MTE)</i> PADA PERANCANGAN WISATA GASTRONOMI DAN BATIK BETAWI SEBAGAI <i>URBAN ACUPUNCTURE</i> DI SETU BABAKAN</b> <i>Gitta Nathania, Mekar Sari Suteja</i>	1183 - 1192
<b>PENERAPAN PENGALAMAN RUANG (<i>USER EXPERIENCE</i>) SEBAGAI MEDIA BARU DALAM PERANCANGAN LIVING MUSEUM DI PASAR IKAN, JAKARTA UTARA</b> <i>Prisilla Noviani Soehardinata, Suwardana Winata</i>	1193 - 1202
<b>BIOSKOP SEBAGAI WADAH SOSIAL DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KESEHARIAN DI KAWASAN SENEN, JAKARTA PUSAT</b> <i>Hansen Lieandra, Suwardana Winata</i>	1203 - 1212
<b>PENDEKATAN TIPOLOGI PADA DESAIN RUANG SOSIAL MASYARAKAT TIONGHOA DALAM UPAYA MENGEMBALIKAN CITRA KAWASAN GLODOK</b> <i>Shinta Angelita, Suwardana Winata</i>	1213 - 1228
<b>REVITALISASI BANGUNAN EX-CHARTERED BANK DI KAWASAN KOTA TUA JAKARTA MELALUI PENYUNTIKAN INTERIORITAS</b> <i>Ilma Badryah Hidayah Jamaludin, Suwardana Winata</i>	1229 - 1242
<b>PERANCANGAN RUANG SOSIAL BERBASIS BUDAYA CINA BENTENG SEBAGAI GENERATOR baru PECINAN PASAR LAMA TANGERANG</b> <i>Helen Rosabella Arianto, Suwardana Winata</i>	1243 - 1254
<b>PENERAPAN METODE KESEHARIAN PADA DESAIN KAMPUNG SUSUN SEBAGAI STRATEGI PERBAIKAN PERMUKIMAN DI KAMPUNG APUNG</b> <i>O'Brien Sameagan Tandika, Irene Syona Darmady</i>	1255 - 1270
<b>GALERI GASTRONOMI INDONESIA SEBAGAI STRATEGI PENGAKTIFAN KEMBALI KAWASAN JALAN JAKSA</b> <i>Patricia, Irene Syona Darmady</i>	1271 - 1286
<b>PENERAPAN KONSEP ARSITEKTUR INFILL DESAIN RUMAH ADOPSI HEWAN DI JATINEGARA</b> <i>Abigail Sulistyan, Irene Syona Darmady</i>	1287 - 1300

<b>PENERAPAN KONSEP SAFE MOBILITY DAN STRIP MOBIUS PADA DESAIN TRANSPOR HUB PULO GADUNG</b>	1301 - 1316
<i>Melisa Janet Laurenza, Irene Syona Darmady</i>	
<b>MERANCANG TEATER IMERSIF DENGAN KONSEP MEMBAYANGKAN-KEMBALI CERITA KAWASAN ANCOL</b>	1317 - 1330
<i>Andree, Alvin Hadiwono</i>	
<b>PERANCANGAN GALERI EDUKASI DAN PERDAGANGAN ASEMKA DENGAN MENGGUNAKAN INFORMASI SEBAGAI MEDIA UTAMA</b>	1331 - 1346
<i>Petra Yonathan, Alvin Hadiwono</i>	
<b>PENERAPAN KONSEP FIGITAL PADA RUMAH MODE SANTA</b>	1347 - 1362
<i>Margareta Nathania, Alvin Hadiwono</i>	
<b>SARANA INFORMASI WISATA PANGANDARAN DI BATU HIU</b>	1363 - 1374
<i>Reynard Tanuwijaya, Alvin Hadiwono</i>	
<b>REVOLUSI PASAR INDUK GEDEBAGE DENGAN PERANCANGAN RUANG KREATIF PUBLIK DALAM MEMAJUKAN PASAR TRADISIONAL SEBAGAI PUSAT GAYA HIDUP SEIRING PERKEMBANGAN ZAMAN</b>	1375 - 1390
<i>Alexander Nikolas Tanata, Stephanus Huwae, J. M. Joko Priyono Santoso</i>	
<b>KEBERADAAN PASAR TRADISIONAL SINDANG, KOJA SEBAGAI WADAH RUANG PUBLIK BAGI MASYARAKAT SEKITARNYA</b>	1391 - 1404
<i>Alvin Tandy Harison, Stephanus Huwae, J. M. Joko Priyono Santoso</i>	
<b>PEMBARUAN KAWASAN PAJAK IKAN LAMA WILAYAH KESAWAN MEDAN BARAT</b>	1405 - 1420
<i>Gerardo Valentino Wijaya, Stephanus Huwae, J.M. Joko Priyono Santoso</i>	
<b>REVITALISASI AREA POLDER TAWANG SEBAGAI UPAYA MENGHIDUPKAN KEMBALI KAWASAN KOTA LAMA SEMARANG</b>	1421 - 1430
<i>Madeline Venda Adhitya, Stephanus Huwae, J. M. Joko Priyono Santoso</i>	
<b>PENGADAAN DESTINASI WISATA EDUKASI DAN RUANG TERBUKA SEBAGAI UPAYA OPTIMALISASI WISATA KOTA TUA</b>	1431 - 1446
<i>Michelle Quinsa Tanudjaja, J. M. Joko Priyono Santoso</i>	
<b>ORION ONE: MENGHIDUPKAN KEMBALI PLAZA DENGAN REVITALISASI DAN URBAN AKUPUNTUR</b>	1447 -1462
<i>Matthew, J. M. Joko Priyono Santoso</i>	
<b>GALERI SENI SEBAGAI INTERVENSI TERHADAP JAKARTA KOTA LAMA</b>	1463 - 1478
<i>Joseph Mulia, J. M. Joko Priyono Santoso</i>	
<b>PERENCANAAN FASILITAS PENUNJANG PADA KAWASAN KULINER PASAR LAMA KOTA TANGERANG</b>	1479 - 1492
<i>Syana Aulia Maharani Rachman, J.M Joko Priyono Santoso</i>	
<b>REKREASI EDUKASI KULINER SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN EKONOMI MASYARAKAT DI KAWASAN SUNTER</b>	1493 - 1504
<i>Priscilla Lauren Samuel, Samsu Hendra Siwi</i>	

<b>PERANCANGAN RUANG PUBLIK KREATIF DI DUTA MAS FATMAWATI</b> <i>Verrel Moalim, Samsu Hendra Siwi</i>	1505 - 1518
<b>PROSES PENGOLAHAN HASIL LAUT DI KAMAL MUARA: DIVERSIFIKASI OLAHAN IKAN, KULINER, DAN REKREASI</b> <i>Richard Jaya Saputra, Samsu Hendra Siwi</i>	1519 - 1534
<b>RUANG KOMUNAL DAN REKREASI SEBAGAI TEMPAT KETIGA PADA KAWASAN KEBONDALEM</b> <i>Vanessa Laura Susilo Hermanto, Samsu Hendra Siwi</i>	1535 - 1550
<b>PENGOLAHAN KAYU &amp; BESI BEKAS SEBAGAI WADAH MENGURAI MANGGARAI DALAM PENYELESAIAN WAJAH KAWASAN MELALUI URBAN AKUPUNKTUR</b> <i>Mega Widiya, Sutarki Sutisna</i>	1551 - 1566
<b>RUANG SENI SENEN SEBAGAI TITIK AKUPUNKTUR PERKOTAAN UNTUK MENGHIDUPKAN IDENTITAS KESENIAN DAN MEMORI SENEN</b> <i>Venny Felicia Hens, Sutarki Sutisna</i>	1567 - 1582
<b>PERAN AKUPUNKTUR PERKOTAAN DALAM MENGHIDUPKAN KAWASAN KULINER PECENONGAN</b> <i>Shangrila Puan Charisma, Sutarki Sutisna</i>	1583 - 1594
<b>PENATAAN RUANG ANTARA DENGAN AKUPUNKTUR PERKOTAAN DI KAWASAN BLOK M</b> <i>Gisella Krista, Sutarki Sutisna</i>	1595 - 1608
<b>PENGALAMAN RUANG REKREASI PESISIR SAMPUR DI KOJA SEBAGAI AKUPUNKTUR PERKOTAAN</b> <i>Reynalda Samil, Sutarki Sutisna</i>	1609 - 1624
<b>TRAVEL HUB SUNDA KELAPA: MENGEMBALIKAN KARAKTERISTIK PELABUHAN SUNDA KELAPA</b> <i>Nicholas Nathanael</i>	1625 - 1634
<b>KONSEP RUMAH SUSUN MIKRO DI KAMPUNG TANAH MERAH, JAKARTA UTARA</b> <i>Hendry Vincent Wijaya, Denny Husin</i>	1635 - 1646
<b>“SPECTACLE GALLERY” MUARA BARU</b> <i>Wendy Wennas, F. Tatang H. Pangestu</i>	1647 - 1658
<b>SENIOR LIVING SEBAGAI REKONSTRUKSI KEHIDUPAN LANSIA DI PENJARINGAN</b> <i>Evelyn Augustine Tjitra, F. Tatang H. Pangestu</i>	1659 - 1670
<b>PEMBARUAN KAMPUNG MATI VIETNAM DENGAN PEMBANGUNAN PANTI “JOMPO” DI JAKARTA TIMUR</b> <i>Melita Michele, F. Tatang H. Pangestu</i>	1671 - 1684
<b>FASILITAS DAUR ULANG AIR DAN SAMPAH DI MUARA BARU</b> <i>Vanesa, F. Tatang H. Pangestu</i>	1685 - 1708

<b>NEW JOHAR - WADAH EDUKASI DAN KREATIVITAS DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR DEKONSTRUKTIVISME</b> <i>Willy, F. Tatang H. Pangestu</i>	1709 - 1720
<b>REAKTIVASI AREA PALMA-PURWOKERTO MELALUI URBAN AKUPUNTUR</b> <i>Shanti Debby Suwandi, Nina Carina</i>	1721 - 1736
<b>REVITALISASI KAWASAN PECINAN SURYAKENCANA BOGOR SEBAGAI SEBUAH STRATEGI DALAM MENINGKATKAN CITRA KAWASAN</b> <i>Ryan Salim, Nina Carina</i>	1737 - 1750
<b>PENATAAN ALUN-ALUN, PASAR DAN HUNIAN SEBAGAI TITIK TEMU KOMUNITAS MASYARAKAT EMPANG KOTA BOGOR</b> <i>Grace Edria, Nina Carina</i>	1751 - 1764
<b>REDESAIN PASAR PALMERAH SEBAGAI BAGIAN DARI REVITALISASI KAWASAN PALMERAH</b> <i>Jonathan Kent, Nina Carina</i>	1765 - 1778
<b>PERANCANGAN RUANG EDU-REKREASI SAMPAH PLASTIK SEBAGAI USAHA MENGHIDUPKAN KAWASAN PESISIR MUARA ANGKE</b> <i>Evan Christopher, Nina Carina</i>	1779 - 1786
<b>PENERAPAN AKUPUNKTUR PERKOTAAN DALAM PERANCANGAN RITEL MAKANAN DAN RUANG INTERAKTIF DANAU SUNTER BARAT</b> <i>Raissa Tjandra, Aswin Hinanto Tjandra</i>	1787 - 1802
<b>REVITALISASI TEMPAT PELELANGAN IKAN UNTUK PENINGKATAN SEKTOR KOMERSIL DAN PARIWISATA WILAYAH DADAP</b> <i>Owen Winata, Aswin Hinanto Tjandra</i>	1803 - 1816
<b>PENERAPAN METODE AKUPUNKTUR PERKOTAAN DALAM PERANCANGAN PUSAT RITEL, EDUKASI, DAN REKREASI OTOMOTIF DI SAWAH BESAR</b> <i>Alverta Amelia Yandarmadi, Aswin Hinanto Tjandra</i>	1817 - 1832
<b>PENERAPAN METODE TRANSPROGRAMMING &amp; ARSITEKTUR EKOLOGI DALAM PERANCANGAN SENTRA KERAJINAN &amp; KULINER UMKM SEMPER TIMUR</b> <i>Andrew Laksmana Budiman, Aswin Hinanto Tjandra</i>	1833 - 1844
<b>REVITALISASI BANGUNAN TAMAN FESTIVAL BALI DI PADANG GALAK MELALUI PENDEKATAN <i>URBAN ACUPUNCTURE</i></b> <i>Fitria Dewi, Aswin Hinanto Tjandra</i>	1845 - 1858
<b>PERAN HUNIAN VERTIKAL DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR BERKELANJUTAN TERHADAP KUALITAS HIDUP DAN KESADARAN MASYARAKAT AKAN KURANGNYA PENGHIJAUAN</b> <i>Elvira Velda Hamdani, Sidhi Wiguna Teh</i>	1859 - 1872
<b>PENERAPAN METODE <i>LANDSCAPE URBANISM</i> DALAM PERANCANGAN AGRO EDU-WISATA DI CENGKARENG</b> <i>Rivaldo Clemens, Sidhi Wiguna Teh</i>	1873 - 1886

<b>PERANCANGAN 'KREATIF DAUR ULANG SAMPAH ANORGANIK' SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS LINGKUNGAN BANTARGEBAH</b> <i>Priska Debora Iskandar, Sidhi Wiguna Teh</i>	1887 – 1900
<b>OMNICHANNEL RETAILING PADA PERANCANGAN PUSAT HIBURAN BARU DI PAMULANG, TANGERANG SELATAN</b> <i>Rendy Reynaldi, Sidhi Wiguna Teh</i>	1901 - 1916
<b>KEMBALINYA PUSAT HIBURAN KEBUDAYAAN DI THR LOKASARI, JAKARTA BARAT</b> <i>Paramitha Mauina Hartanto, Sidhi Wiguna Teh</i>	1917 - 1932
<b>PENERAPAN VOID PEDAGOGY PADA PERANCANGAN RUANG KOMUNITAS DAN FASILITAS PELATIHAN LITERASI DIGITAL DI RAWA SIMPRUG, JAKARTA SELATAN</b> <i>Lidwina Lakeshia, Suryono Herlambang</i>	1933 - 1942
<b>JUANDA TITIK TEMU, FASILITAS TRANSIT TRANSPORTASI PUBLIK DI AREA STASIUN JUANDA, JAKARTA PUSAT</b> <i>Hans Felix Gunawan, Suryono Herlambang</i>	1943 - 1952
<b>REAKTIVASI TAMAN KOTA DENGAN KONSEP INTEGRASI, INFILTRASI, DAN INTERAKSI: KASUS TAMAN KOTA SUMENEP, MENTENG, JAKARTA PUSAT</b> <i>Jennifer Gabriella, Suryono Herlambang</i>	1953 - 1964
<b>KONSEP ADAPTASI RE-USE DAN BIOPHILIC PADA REVITALISASI BANGUNAN BERSEJARAH (KASUS HELLENDOORN TUNJUNGAN, SURABAYA)</b> <i>Tabitha Aurell Krishanty, Suryono Herlambang</i>	1965 - 1978
<b>PUSAT KEBUDAYAAN BETAWI DI RAWA BELONG, JAKARTA BARAT</b> <i>Christina Feny Santono, Sutrisnowati Machdijar Odang</i>	1979 - 1996
<b>PENERAPAN TEKNIK AKUPUNTUR KOTA TERHADAP PUSAT OLAHRAGA DAN REKREASI SEBAGAI RUANG KETIGA DI TEPI DANAU SUNTER</b> <i>Marviera Liandry, Sutrisnowati Machdijar Odang</i>	1997 - 2008
<b>PENGEMBANGAN BUDAYA DAN SEJARAH PELABUHAN SUNDA KELAPA PADA ERA MODERN</b> <i>Lee Gemmy Geminius, Sutrisnowati Machdijar Odang</i>	2009 - 2020
<b>PUSAT PERTANIAN DI SUNTER, JAKARTA UTARA</b> <i>Maria Maureen, Sutrisnowati Machdijar Odang</i>	2021 - 2030
<b>REVITALISASI EKS BANDARA KEMAYORAN</b> <i>Alvin Rivaldo Ngaginta, James Erich D. Rilatupa</i>	2031 - 2040
<b>TEMPAT PENGOLAHAN PERIKANAN ADAPTIF DI PASAR IKAN MUARA ANGKE, JAKARTA</b> <i>Christopher Julio Kurniawan, James Erich D. Rilatupa</i>	2041 - 2054
<b>PERANCANGAN 'ACTIVE MOBILITY HUB' SEBAGAI DAMPAK MENINGKATNYA KEPADATAN KENDARAAN BERMOTOR DI AREA SEKITAR STASIUN KERETA API MEDAN</b> <i>Gilbert Kholin, James Erich D. Rilatupa</i>	2055 - 2072

<b>RESPON ARSITEKTUR TERHADAP DEGRADASI LAHAN PERTANIAN KAWASAN KEMBANGAN MELALUI PERTANIAN PERKOTAAN VERTIKAL</b> <i>Fatin Nurlia Sari Dewi, James Erich D. Rilatupa</i>	2073 - 2082
<b>KANTOR STARTUP INCUBATOR UNTUK MEMBANTU PERUSAHAAN STARTUP SERTA UMKM YANG TERDAMPAK PANDEMI COVID-19 DI JELAMBAR, JAKARTA BARAT</b> <i>Raynaldi Ariano Harliman, James Erich D. Rilatupa</i>	2083 - 2092
<b>PERANCANGAN FASILITAS INTERAKSI SOSIAL SEBAGAI PENYELESAIAN KONFLIK RUANG JALAN DI PERMUKIMAN MATRAMAN</b> <i>Alexandra Clarissa Alverina, Himaladin</i>	2093 - 2104
<b>PERANCANGAN TEATER PADA KAWASAN MARUNDA UNTUK MENGATASI PERMASALAHAN LINGKUNGAN YANG MENGALAMI INDUSTRIALISASI</b> <i>Stephanie Calista Indriyanthi, Himaladin</i>	2105 - 2116
<b>HUNIAN PALIATIF YANG BERKUALITAS DI LINGKUNGAN RUMAH SAKIT DHARMAIS</b> <i>Vanessa Maria Liendra, Himaladin</i>	2117 - 2128
<b>PERANCANGAN KULINER DAN COLIVING DI JALAN JAKSA SEBAGAI UPAYA MENGADAPTASI KESEJAMANAN</b> <i>Sofie Andriani Saputri, Himaladin</i>	2129 - 2140
<b>RUMAH PESTA RIA HARMONI - MENGEMBALIKAN MEMORI KOLEKTIF DI HARMONI MELALUI TEMPAT KETIGA</b> <i>Joan Valerie Lohia, Rudy Surya</i>	2141 - 2152
<b>SAMPAH DALAM INDUSTRI BANGUNAN ARSITEKTUR SEBAGAI WUJUD REVITALISASI DI KAMPUNG BENGEK JAKARTA</b> <i>Etnan Audrian, Rudy Surya</i>	2153 - 2164
<b>RUANG REKREASI, WISATA DAN EDUKASI BARU SEBAGAI EKSTENSI MUSEUM MEMORIAL EX-CAMP VIETNAM PULAU GALANG BATAM</b> <i>Mellinia Vannesa, Rudy Surya</i>	2165 - 2180
<b>MENGEMBALIKAN POPULARITAS BLOK M SEBAGAI AREA BERKUMPUL PEMUDA JAKARTA MELALUI MENGGUNAKAN METODE PENYUNTIKAN URBAN ACUPUNCTURE</b> <i>Michelle Gavriel, Rudy Surya</i>	2181 - 2196
<b>MENGHIDUPKAN KEMBALI KAWASAN KOTA TUA CIREBON DENGAN EKOWISATA</b> <i>Bregas Setyawan Putra Atmadi, Rudy Surya</i>	2197 - 2208
<b>"MANGGARAI TRANSIT HUB" TERINTEGRASI DENGAN HUNIAN VERTIKAL</b> <i>Lucky Brian Hartono, Suwandi Supatra</i>	2209 - 2218
<b>PERANCANGAN RUANG PUBLIK KREATIF SEBAGAI REGENERASI RUKO "9 WALK BINTARO" DENGAN PENDEKATAN URBAN ACUPUNCTURE</b> <i>Wanetta Reyna Ballinan, Suwandi Supatra</i>	2219 - 2232
<b>HUNIAN KELAS MENENGAH DENGAN FASILITAS PENJUALAN ONDERDIL MOBIL DI KARANG ANYAR</b> <i>Vinshen Cristian, Suwandi Supatra</i>	2233 - 2244

<b>PERANCANGAN HUNIAN VERTIKAL DENGAN FASILITAS “INDUSTRI KECIL KONVEKSI” UNTUK MENGURANGI KEPADATAN PENDUDUK DI KELURAHAN JEMBATAN BESI</b> <i>Yongky Heryanto Wijaya, Suwandi Supatra</i>	2245 - 2258
<b>FASILITAS PENGOLAHAN DAUR ULANG SAMPAH DI TANAH MERAH JAKARTA DENGAN FASILITAS EDUKASI</b> <i>Bimo Dwi Hannanto, Suwandi Supatra</i>	2259 - 2272
<b>PENGEMBANGAN PUSAT NIAGA TERPADU MELALUI PENDEKATAN <i>URBAN ACUPUNCTURE</i> PADA KAWASAN PERDAGANGAN CENGKARENG</b> <i>Felicia Wijaya, Timmy Setiawan</i>	2273 - 2286
<b>EDUWISATA LINGKUNGAN SEBAGAI SOLUSI DARI PERMASALAHAN SAMPAH RUANG PERKOTAAN</b> <i>Jeremy Mahaputra Duta Pamungkas, Timmy Setiawan</i>	2287 - 2298
<b>PENERAPAN <i>MIXED USE</i> SEBAGAI PEMECAHAN PERMASALAHAN GHOST TOWN DI KAWASAN PERDAGANGAN DAN JASA TANJUNG DUREN UTARA</b> <i>Cinthia Adila, Timmy Setiawan</i>	2299 - 2314
<b>KEBUTUHAN SISTEM MODULAR PADA BANGUNAN <i>HIGH DENSITY</i></b> <i>Marchelinus, Timmy Setiawan</i>	2315 - 2324
<b>PENATAAN KEMBALI PERMUKIMAN KUMUH SERTA PEMANFAATAN BUDIDAYA MANGROVE PADA KAWASANA MUARA ANGKE</b> <i>Richard Christian, Timmy Setiawan</i>	2325 - 2340
<b>PERANCANGAN TEMPAT HIBURAN CAMPURAN PADA KAWASAN TANAH ABANG TIMUR</b> <i>Ronald Emillio, Budi Adelar Sukada</i>	2341 - 2352
<b>DESAIN KAMPUNG SUSUN DENGAN PENERAPAN ARSITEKTUR MODULAR SEBAGAI CITRA BARU PERMUKIMAN DAN AKUPUNKTUR KAWASAN MUARA BARU</b> <i>Amanda Augustine, Budi Adelar Sukada</i>	2353 - 2366
<b>PENERAPAN STRATEGI FORM FOLLOW FUNCTION PADA DESAIN SISTEM DAN FASILITAS PENGOLAHAN SAMPAH KAIN, PLASTIK DAN KERTAS DI KECAMATAN GAMBIR</b> <i>Jessica Eleora, Budi Adelar Sukada</i>	2367 - 2382
<b><i>HARMONI CENTER</i> (PUSAT TRANSPORTASI DAN MAKANAN) DENGAN PENERAPAN STRATEGI <i>INFILL</i> DI KAWASAN HARMONI, JAKARTA PUSAT</b> <i>Nadira Rosa, Budi Adelar Sukada</i>	2383 - 2398
<b>PERANCANGAN PUSAT KEBUDAYAAN SUNDA DENGAN STRATEGI AKUPUNTUR PERKOTAAN DI JALAN MERDEKA KOTA BOGOR</b> <i>Daniel Danish Francelo, Mieke Choandi</i>	2399 - 2410
<b>PENGHIDUPAN KEMBALI TAMAN PANATAYUDA SEBAGAI TITIK AWAL MEMBANGKITKAN KECAMATAN KARAWANG BARAT DI KABUPATEN KARAWANG</b> <i>Novia Christian Wijaya, Mieke Choandi</i>	2411 - 2424

<b>PENERAPAN PRINSIP <i>HEALING THERAPEUTIC ARCHITECTURE</i> DALAM PERANCANGAN WADAH PEMBELAJARAN DAN REHABILITASI KARYA WANITA DI RAWA BEBEK DENGAN METODE PERILAKU</b> <i>Divina Laurentia, Mieke Choandi</i>	2425 - 2438
<b>SENTRA KERAJINAN KERAMIK DENGAN PENERAPAN ARSITEKTUR EKSPRESIONISME DI JALAN IR. HAJI JUANDA REMPOA, TANGERANG SELATAN</b> <i>Isra Wahyudin, Mieke Choandi</i>	2439 - 2450
<b>REDESAIN PASAR CINDE PALEMBANG DENGAN PENDEKATAN <i>URBAN ACUPUNCTURE</i></b> <i>Muhammad Farish Arrahman, Doddy Yuono</i>	2451 - 2468
<b>RUANG INTERAKTIF KAMPUNG BEKELIR TANGERANG</b> <i>Careen Leo, Doddy Yuono</i>	2469 - 2482
<b>PENDEKATAN URBAN AKUPUNTUR PADA RUANG REKREASI OCARINA BATAM SEBAGAI UPAYA PENGEMBANGAN KOTA</b> <i>Jessica Putri Yamsin, Doddy Yuono</i>	2483 - 2494
<b>PUNYA KITE: IDENTITAS BARU PRINSEN PARK DALAM LOKALITAS KAWASAN MANGGA BESAR</b> <i>Angelica Kosasi, Agnatasya Listianti Mustaram</i>	2495 - 2508
<b>PUSAT EKONOMI KREATIF SENEN: MENGHIDUPKAN KAWASAN PERDAGANGAN DI SENEN</b> <i>Jovan Kendrix, Agnatasya Listianti Mustaram</i>	2509 - 2522
<b><i>UPPERSIDE STORY OF</i> KALI ANYAR: PEMULIHAN LINGKUNGAN HIDUP PADA KAWASAN HUNIAN PADAT KALI ANYAR</b> <i>Jeremy James, Agnatasya Listianty Mustaram</i>	2523 - 2536
<b>RUMAH POHON TAMBORA: PERBAIKAN KUALITAS UDARA MELALUI FILTRASI POLUSI UDARA PERKOTAAN DI KAWASAN TAMBORA</b> <i>Evan Dylan, Agnatasya Listianty Mustaram</i>	2537 - 2544
<b>MEMBANGUN RASA TOLERANSI PADA KAWASAN GLODOK MELALUI GROUND ZERO ORION PLAZA</b> <i>Clement, Agnatasya Listianty Mustaram</i>	2545 - 2556
<b>MENGUBAH FENOMENA BANJIR MENJADI SEBUAH PEMBERIAN</b> <i>Christofer Rendi, Franky Liauw</i>	2557 - 2570
<b>PENGUNAAN KEMBALI BANGKAI BUS TRANSJAKARTA SEBAGAI MODUL PASAR PESING KONENG</b> <i>Kristopher Henrico Ali, Franky Liauw</i>	2571 - 2582
<b>RUANG KREATIVITAS SAMPAH PLASTIK DI KAPUK BERPOTENSI MEMBANGUN KARYA DAN KREASI</b> <i>Maxi Milleneum Marlim, Franky Liauw</i>	2583 - 2598

<b>ARSITEKTUR KAMPUNG BAGI PEMULIHAN KEHIDUPAN SOSIAL-EKONOMI KAMPUNG KERANG MELALUI INTERVENSI WISATA BLUSUKAN DAN INDUSTRI MIKRO</b> <i>Sera Joanne Abigail, Franky Liauw</i>	2599 - 2614
<b>PENGOLAHAN RUANG AKTIVITAS WARGA DENGAN METODE PROGRAM DI KOTA BAMBU UTARA</b> <i>Clara Djohan, Petrus Rudi Kasimun</i>	2615 - 2630
<b>MENGHIDUPKAN KEMBALI RUANG SOSIAL PINANGSIA</b> <i>Elizabeth Henry Putri Kosasih, Petrus Rudi Kasimun</i>	2631 - 2644
<b>PERANCANGAN SARANA REKREASI BUDAYA BETAWI DALAM MEMBANGKITKAN KEMBALI KAWASAN JALAN JAKSA</b> <i>Benedictus Leonardus Tamin, Petrus Rudi Kasimun</i>	2645 - 2660
<b>INOVASI URBAN DI KAMPUNG TAHU TEMPE MELALUI EKSPANSI POTENSI PRODUK OLAHAN TEMPE DAN TAHU</b> <i>Stevans Niuvianto, Petrus Rudi Kasimun</i>	2661 - 2676
<b>PENERAPAN METODE KESEHARIAN UNTUK MENGHIDUPKAN KEMBALI KAWASAN PIK PENGGILINGAN MELALUI FUNGSI PUSAT OLAHRAGA DAN REKREASI SEBAGAI ATTRACTOR</b> <i>Claresta Gemma Tjong, Petrus Rudi Kasimun</i>	2677 - 2688
<b>PENERAPAN METODE FENOMENOLOGI <i>BIOINSPIRED</i> PADA DESAIN FASILITAS REKREASI KASUAL MULTISENSORI ALAM INDONESIA DI JALAN JAKSA, JAKARTA PUSAT</b> <i>Tiffany Karin Gunawan, Priscilla Epifania Ariaaji</i>	2689 - 2704
<b>PENDEKATAN <i>SPACE SYNTAX</i> DAN ARSITEKTUR KESEHARIAN SEBAGAI STRATEGI AKUPUNKTUR KOTA DI KAWASAN MUARA ANGKE</b> <i>Selina Sunardi, Priscilla Epifania Ariaaji</i>	2705 - 2716
<b>ANALISIS KEBUTUHAN PENYARINGAN UDARA UNTUK MENGATASI POLUSI UDARA SEBAGAI STRATEGI AKUPUNKTUR KOTA DI KAWASAN INDUSTRI PULOGADUNG</b> <i>Stefanie Fedora, Priscilla Epifania Ariaaji</i>	2717 - 2728
<b>STRATEGI AKUPUNKTUR KOTA DALAM UPAYA REVITALISASI STRIP URBAN DI KAWASAN STASIUN TANGERANG</b> <i>Subhasita Devi Dhammayanti, Priscilla Epifania Ariaaji</i>	2729 - 2740
<b>PENATAAN KEMBALI AREA PASAR MUARA KARANG DENGAN PENDEKATAN <i>WALKABLE CITY</i></b> <i>Meliza, Nafiah Solikhah</i>	2741 - 2754
<b>WISATA PERKOTAAN SEBAGAI KONSEP PENGEMBANGAN PUSAT AKTIVITAS TRANSIT RAWA BOKOR</b> <i>Juan Angelo, Nafiah Solikhah</i>	2755 - 2766
<b>PERANCANGAN RUANG BERSAMA KOMERSIAL DAN RUANG DAUR ULANG LIMBAH KONVEKSI DI KALIANYAR DENGAN PENDEKATAN AKUPUNKTUR PERKOTAAN</b> <i>Salsabila, Nafiah Solikhah</i>	2767 - 2782

<b>PERANCANGAN GALERI EDUKASI DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR SOSIAL DI KAWASAN PASAR KEMBANG, YOGYAKARTA</b> Catherine Felia Witiyas, Nafiah Solikhah	2783 - 2798
<b>METaverse DAN TEKNOLOGI DALAM DESAIN PASARAYA MANGGARAI</b> <i>David Drago Suherman, Fermanto Lianto</i>	2799 - 2814
<b>KONSEP SHOP AND FOOD TRUCK SEBAGAI RUANG BARU KOMUNITAS PECINTA MUSIK DAN MAKANAN DI PASAR SANTA</b> Patricia Beatrice, Fermanto Lianto	2815 - 2822
<b>ARSITEKTUR NARASI DI PASAR BUKU KWITANG</b> <i>Alicia Arleeta, Fermanto Lianto</i>	2823 - 2834
<b>BERMAIN DALAM MEMORI PASAR MAINAN GEMBRONG DENGAN PENERAPAN SPATIAL EXPERIENCE</b> Aktaria Oktafiani, Fermanto Lianto	2835 - 2848
<b>STUDI POTENSI WISATA PANTAI BATU BALUBANG GURABALA, KELURAHAN TOMAJIKO, KECAMATAN PULAU HIRI, MALUKU UTARA</b> <i>Noftaria Arini Amin, I G. Oka Sindhu Pribadi</i>	2849 - 2860
<b>PENATAAN FISIK PULAU PAHAWANG SEBAGAI AREA PENDUKUNG KEGIATAN WISATA BAHARI</b> <i>Faisal Radhiansyah, I G Oka Sindhu Pribadi</i>	2861 - 2874
<b>PENYUSUNAN MASTERPLAN KAWASAN WISATA TANJUNG BAJAU, KOTA SINGKAWANG, KALIMANTAN BARAT</b> <i>Bui Lip Ebdopus, I G. Oka Sindhu Pribadi</i>	2875 - 2886
<b>PENATAAN KAMPUNG WISATA TEMATIK PULO GEULIS, KELURAHAN BABAKAN PASAR, KECAMATAN BOGOR TENGAH, KOTA BOGOR</b> <i>Adiba Handari, Priyendiswara Agustina Bella</i>	2887 - 2898
<b>ANALISIS PERGERAKAN PEJALAN KAKI DALAM MENGAKSES KAWASAN STASIUN JURANGMANGU</b> <i>Dimas Rifqi Satrio Notokusumo, Liong Ju Tjung</i>	2899 - 2910
<b>STUDI SISTEM TRANSPORTASI DI KAWASAN STASIUN BEKASI DENGAN KONSEP TRANSIT ORIENTED DEVELOPMENT (TOD)</b> Angeline Gracia Samudra, Liong Ju Tjung	2911 - 2926
<b>STUDI KELAYAKAN PENGEMBANGAN DAN INVESTASI PERUMAHAN ALFARISI GRAND RESIDENCE TAMBUN SELATAN, KABUPATEN BEKASI</b> <i>Ajeng Dwifebrianti Kusumastuti, Priyendiswara Agustina Bella</i>	2927 - 2940
<b>KERJASAMA PENGELOLAAN ASET M BLOC SPACE MELALUI SISTEM KERJASAMA USAHA PERUM PERURI DAN PT. RUANG RIANG MILENIAL</b> <i>Violetta Ciptafiani, Sylvie Wirawati</i>	2941 - 2950

<b>TINGKAT KEPUASAN PENGHUNI APATEMEN CITRA LAKE SUITE TERHADAP PELAYANAN KEPADA PENGHUNI (OBJEK STUDI: APARTEMEN CITRALAKE SUITE CITRA 6 JAKARTA BARAT)</b> <i>Stephen, Liong Ju Tjung, Sylvie Wirawati</i>	2951 - 2962
<b>STUDI PENGELOLAAN TENANT MALL <i>OUTDOOR FOOD AND BEVERAGE</i></b> <i>Putra Adhitama, Sylvie Wirawati</i>	2963 - 2976
<b>ARAHAN PENATAAN KORIDOR SEBAGAI <i>COMMERCIAL CORRIDOR</i> (STUDI KASUS: JL. KH HASYIM ASHARI, KELURAHAN CIPONDOH)</b> <i>Mohammad Syach Ridwan Lasanudin, Sylvie Wirawati</i>	2977 - 2990
<b>STUDI DAMPAK OPERASIONAL ZONA INDUSTRI KE HUNIAN SEKITAR (OBJEK STUDI KORIDOR JL. DAAN MOGOT, TANGERANG)</b> <i>Nico Setiawan, Priyendiswara Agustina Bella</i>	2991 - 3002
<b>STUDI KEBERHASILAN REVITALISASI PASAR BERSIH MALABAR, KECAMATAN CIBODAS, KOTA TANGERANG, BANTEN PASCA REVITALISASI</b> <i>Miftah Hidayat, Suryadi Santoso</i>	3003 - 3016
<b>STUDI PASAR TRADISIONAL DALAM MEMPERTAHANKAN JUMLAH PEDAGANG DAN PENGUNJUNG (OBJEK STUDI: SERDANG KEMAYORAN, JAKARTA PUSAT)</b> <i>Tisya Evero Lin Wu, Suryadi Santoso, Parino Rahardjo</i>	3017 - 3028
<b>STUDI PERUBAHAN FUNGSI PASAR TRADISIONAL (OBJEK STUDI: PASAR SLIPI, KELURAHAN KEMANGGISAN, KECAMATAN PALMERAH, JAKARTA BARAT)</b> <i>Sheila Juansyah, Suryadi Santoso, Parino Rahardjo</i>	3029 - 3042
<b>STUDI PENGELOLAAN PASAR TRADISIONAL (OBJEK STUDI : PASAR MAMPANG PRAPATAN, KECAMATAN MAMPANG PRAPATAN, JAKARTA SELATAN)</b> <i>Shania Arta Bonita, Parino Rahardjo, Suryono Herlambang</i>	3043 - 3054
<b>STUDI EKSISTENSI PASAR TRADISIONAL DALAM MENGHADAPI PERSAINGAN (STUDI KASUS : PASAR JEMBATAN LIMA, KECAMATAN TAMBORA, JAKARTA BARAT)</b> <i>Nixon, Parino Rahardjo</i>	3055 - 3070
<b>STUDI PASAR TRADISIONAL DALAM MEMPERTAHANKAN JUMLAH PEDAGANG DAN PENGUNJUNG (STUDI KASUS: PASAR JEMBATAN BESI)</b> <i>Mita Rahmalia, Parino Rahardjo, Suryono Herlambang</i>	3071 - 3084
<b>STUDI KEBERHASILAN PENGELOLAAN DESA WISATA BERBASIS <i>COMMUNITY BASED TOURISM</i> (OBJEK STUDI: DESA WISATA TINALAH, KECAMATAN SAMIGALUH, KABUPATEN KULON PROGO, PROVINSI D.I YOGYAKARTA)</b> <i>Cahyo Satrio Pinilih Bagus Prabowo, B. Irwan Wipranata, Suryadi Santoso</i>	3085 - 3100
<b>STUDI KEBERHASILAN PENGELOLAAN DESA WISATA BERBASIS <i>COMMUNITY BASED TOURISM</i> (OBJEK STUDI: DESA WISATA CIBUNTU, KECAMATAN PASAWAHAN, KABUPATEN KUNINGAN PROVINSI JAWA BARAT)</b> <i>Alyaa Syabrina Nabiila, B. Irwan Wipranata, Suryadi Santoso</i>	3101 - 3114

- STUDI KEBERHASILAN PENGELOLAAN WISATA BERBASIS COMMUNITY BASED TOURISM (CBT) (STUDI KASUS: DESA WISATA PANDANSARI, KECAMATAN PAGUYANGAN, KABUPATEN BREBES, JAWA TENGAH)** 3115 - 3126  
*Dimas Rizky Aprianto, B. Irwan Wipranata, Suryadi Santoso*
- STUDI KEBERHASILAN PENGELOLAAN PADA DESA WISATA BERBASIS MASYARAKAT (OBJEK STUDI : DESA WISATA BATULAYANG, KECAMATAN CISARUA, KABUPATEN BOGOR)** 3127 - 3140  
*Putri Adira, Suryono Herlambang, B. Irwan Wipranata*
- STRATEGI PENGELOLAAN KAWASAN WISATA AIR TERJUN BERDASARKAN KONSEP KBM ECOTOURISM (OBJEK STUDI : AIR TERJUN CILEMBER, KABUPATEN BOGOR)** 3141 – 3156  
*Ajeng Ambarwati, Suryono Herlambang*
- PENATAAN KAWASAN WISATA DENGAN PENDEKATAN ADAPTASI BENCANA TSUNAMI STUDI KASUS KAWASAN PANTAI PAAL, KABUPATEN MINAHASA UTARA** 3157 - 3170  
*Judah Yosia Wanjoyo, Suryono Herlambang, B. Irwan Wipranata*
- PENATAAN KOLAM RETENSI SEBAGAI TAMAN KOTA DENGAN KONSEP INTEGRASI INFRASTRUKTUR DAN TAMAN AKTIF (STUDI KASUS: TANDON LENGKONG, TANGERANG SELATAN)** 3171 - 3184  
*Rianti Alda Lestari, Suryono Herlambang, B. Irwan Wipranata*
- STUDY DAMPAK SOSIAL DAN EKONOMI PENDUDUK KAMPUNG MARUGA DENGAN KEHADIRAN KOTA BARU BSD** 3185 - 3194  
*Aditya Martin Kelana*

## PENDEKATAN URBAN AKUPUNTUR PADA RUANG REKREASI OCARINA BATAM SEBAGAI UPAYA PENGEMBANGAN KOTA

Jessica Putri Yamsin<sup>1)</sup>, Doddy Yuono<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, jessicayassmin12@gmail.com

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

*Masuk: 14-07-2022, revisi: 14-08-2022, diterima untuk diterbitkan: 03-09-2022*

### Abstrak

Ocarina Batam berada di Jalan Gajah Mada, Bengkong Sadai Kota Batam, merupakan destinasi rekreasi yang sudah lama tidak dikembangkan dan terdegradasi sehingga kawasan ini diperlukan untuk dihidupkan kembali sebagai upaya pengembangan kota dengan potensi dari segi sosial, ekonomi, serta konsep agar menarik orang lokal maupun luar Batam. Proyek ini bertujuan untuk menciptakan *Entertainment Hub* guna mengumpulkan hiburan yang dirancang dengan penggunaan teknologi. Program dalam proyek ini menyediakan ruang publik bagian outdoor-indoor dari pusat hiburan sebagai tempat berkumpul dan saling berinteraksi melalui ruang yang tersedia. Melalui metode urban akupuntur dengan menganalisis potensi, demografi, kebutuhan dan kekurangan yang menjadi ciri khas kawasan Ocarina Batam. Pendekatan desain menggunakan pendekatan Kontekstual Kontras, dimana bentuk pendekatannya dapat mengenalkan bentuk baru yang selaras dengan urban akupuntur (dikenal dengan istilah kontras) dari desain bangunan yang sudah ada sebelumnya. Perencanaan bangunan dalam proyek ini akan dirancang dengan gaya baru namun tetap mendukung lingkungan sekitar.

**Kata Kunci:** Destinasi Rekreasi; *Entertainment Hub*; Kontekstual Kontras; Pengembangan Kota; Urban Akupuntur

### Abstract

*Ocarina Batam located at Jalan Gajah Mada, Bengkong Sadai, Batam City, is a recreational destination which has not been developed and is degraded in a long time so as this region is needed to be revitalized as an effort to an urban development that has potential in terms of social, economic, and existing concepts to attract local and international citizens. This project is made to establish Entertainment Hub that compiles various amusements designed with the use of technology. Programs in this project provide public spaces in the outdoor-indoor part of the entertainment center as a place to gather and interact with each other through the available space. Through the urban acupuncture method by analyzing the potential, demographics, needs and shortcomings that characterize the area. Design approach is using contextual contrast approach, where as the approach attains new forms that align with urban acupuncture (known as Contrast). Building development plan in this project will be designed with new appearance, however still supports current surroundings.*

**Keywords:** Contextual Contrast; *Entertainment Hub*; Recreational Destination; Urban Acupuncture; Urban Development

## 1. PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Perkembangan gaya hidup yang dibangun oleh masyarakat sangat berkaitan dengan kegiatan berkumpul bersama teman-teman. Kegiatan yang biasa dilakukan disaat berkumpul bersama rekan maupun keluarga diantaranya dapat berupa bentuk silaturahmi, berbagi pengalaman, mencari inspirasi dan informasi, produktivitas, dan rekreasi. Kegiatan berkumpul dengan rekan atau yang biasa kita sebut dengan nongkrong merupakan salah satu gaya hidup yang sangat digemari oleh masyarakat Kota Batam. Faktor tersebut dapat menjadi peluang yang baik untuk dibangunnya sebuah kawasan *entertain* guna mewadahi gaya hidup masyarakat di kota ini, sebagaimana pula kota

Batam merupakan kota dengan letak yang sangat strategis karena sangat dekat dan berbatasan langsung dengan negara Singapura dan Malaysia, yang merupakan jalur pelayaran internasional. Kota Batam merupakan kota yang mengalami pertumbuhan penduduk yang cukup pesat di Indonesia, berdasarkan data yang didapatkan dari Badan Pusat Statistik (BPS) Kota Batam tahun 2020 keseluruhan jumlah penduduknya mencapai 1.196.396 jiwa, dengan kepadatan 1.206,13 jiwa/km<sup>2</sup>. Selain tingkat pertumbuhan penduduknya yang tinggi, kota Batam juga merupakan kota yang seringkali dikunjungi oleh para wisatawan dari luar negeri maupun domestik, hal ini menyebabkan persentase kunjungan wisatawan mancanegara mengalami peningkatan hingga mencapai 37% dibandingkan dengan sebelum masa pandemi terjadi. Kenaikan jumlah pengunjung di kota Batam meningkat hingga mencapai 108,23 persen jika dibandingkan selama bulan Januari-Februari 2022, dimana wisatawan mancanegara didominasi oleh orang – orang berkewarganegaraan Singapura dengan jumlah sebanyak 329 kunjungan sebesar (36,91 persen).

### **Rumusan Permasalahan**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah utama yang diangkat dalam proses perancangan ini. Seperti, bagaimana cara untuk menghidupkan kembali wisata rekreasi di kawasan mega wisata Ocarina Batam?; Bagaimana mengembangkan kota melalui destinasi rekreasi perkotaan?; Bagaimana merancang sebuah fasilitas yang mampu membuat pengguna merasakan adanya kesan ter-*"Entertain"* pada bangunan?

### **Tujuan**

Tujuan dari perancangan adalah merevitalisasi dan merancang ulang bangunan yang sudah ada untuk menyediakan ruang komunal dan memberi daya tarik di kawasan wisata rekreasi Ocarina serta perbaikan fisik kawasan untuk mengakomodasi perkembangan ekonomi (*local economic development*).

### **Manfaat**

Memberikan suatu lingkungan atau ruang untuk dapat mengekspresikan diri dan komunikasi secara bebas, dengan harapan untuk menghilangkan kecemasan melalui wujud arsitektur yang unik.

## **2. KAJIAN LITERATUR**

### **Urban Akupunktur**

Dalam teori sosio lingkungan menurut Jaime Lerner (2014), menyebutkan intervensi skala kecil dapat digunakan untuk mengubah konteks perkotaan yang lebih besar, yaitu dengan menggabungkan rancangan perkotaan kontemporer dengan akupunktur tradisional Tiongkok. Beberapa faktor pemilihan kawasan melalui analisis agregat sosial, ekonomi dan faktor ekologi merupakan, yang kemudian dikembangkan melalui interaksi antar perancang dan masyarakat. Penggunaan akupunktur perkotaan, memiliki tujuan yang serupa dengan teknik praktek akupunktur, yaitu untuk menghilangkan stress pada lingkungan sebagaimana praktek akupunktur menghilangkan stress pada tubuh manusia.

### **Communal Space**

Menurut wellman dan Leighton (1979), dalam meningkatkan kebutuhan utama masyarakat untuk meningkatkan kehidupan, diperlukan ruang komunal yang berfungsi sebagai ruang sosial. Sedangkan menurut Newman (1990) ruang komunal merupakan sifat pemukiman, pemeliharaan dan pengawasan secara bersama dapat disesuaikan sehingga sebuah ruang komunal mampu membangkitkan hasrat pengguna menjadi suatu komunitas.

### **Komunitas**

Menurut Kertajaya Hermawan (2008), komunitas adalah sekelompok manusia yang memiliki rasa peduli satu sama lain. Dapat diartikan bahwa komunitas adalah kelompok orang yang saling

mendukung dan saling membantu antara satu sama lain. Menurut Muzafer Sherif dalam buku *Dinamika Kelompok* (2009:36) bahwa kelompok sosial merupakan sebuah kesatuan sosial yang berisi antara dua ataupun lebih individu yang sudah melakukan interaksi sosial yang teratur dan bersifat intensif, yang menyebabkan terbaginya tugas, struktur, dan norma-norma tertentu diantara individu tersebut. Komunitas juga dapat dikatakan sebagai suatu sistem sosial yang mencakup beberapa struktur sosial yang tidak termasuk dalam suatu kelembagaan dalam bentuk organisasi maupun kelompok melalui suatu kerjasama yang bersifat struktural, melainkan komunitas juga bisa berdiri sendiri dalam hubungannya dengan fungsi-fungsi yang didapatkan pada beberapa lembaga sosial yang lebih besar.

### **Rekreasi**

Menurut KBBI, (25/02/2020) Rekreasi (Bahasa Latin, *re-crete*) secara harfiah berarti 'membuat ulang', merupakan kegiatan yang dilakukan untuk penyegaran kembali jasmani dan rohani seseorang. Hal ini adalah sebuah aktivitas yang dilakukan seseorang di samping bekerja, kegiatan yang umum dilakukan untuk rekreasi adalah pariwisata, olahraga, bermain dan hobi. Menurut kamus bahasa Indonesia karangan WJS Purwodarminto, rekreasi berarti bersenang-senang atau mencipta lagi. Sehingga dapat dikatakan bahwa rekreasi adalah kegiatan mencipta yang berhubungan dengan kesukaan atau kesenangan yang bertujuan untuk memperoleh daya cipta kembali.

### **Revitalisasi**

Menurut Sri-Edi Swasono (2002) Revitalisasi adalah "menghidupkan dan menggiatkan (kembali) faktor-faktor pembangunan (tanah, tenaga kerja, modal, keterampilan dan kewirausahaan, ditambah kelembagaan keuangan, birokrasi, serta didukung sarana/prasarana fisik); dan para pelaku pembangunan untuk mengakomodasikan secara struktural dan fungsional tantangan dan kebutuhan baru". Pendapat senada dikatakan oleh Widjaja Martokusumo (2001), yaitu "menghidupkan kembali distrik atau kawasan kota yang telah mengalami degradasi, baik dalam lingkup ekonomi, sosial budaya, makna dan citra hingga tampilan visual" Upaya untuk menghidupkan kembali tersebut dilakukan melalui intervensi fisik dan non-fisik.

### **Entertainment Hub**

Menurut Michael Wolf (1999) *Entertainment* dan bisnis terbagi menjadi dalam dua bagian besar, dimana *Entertainment* merupakan suatu aktivitas yang mementingkan waktu yang dapat digunakan untuk hiburan, sedangkan bisnis mementingkan waktu untuk melakukan pekerjaan. Jika dua hal ini disatukan, maka akan menciptakan perkembangan ekonomi yang meningkat. Michael Wolf juga menyebutkan bahwa *Entertainment* dan media merupakan faktor penting untuk mendorong ekonomi global modern sebagai salah satu pendukung penting dalam berdirinya perusahaan yang bergerak dalam bidang *entertainment industry*.

### **Multipurpose Arena**

Fleksibilitas adalah sifat kemungkinan dapat diubahnya penataan ruang sesuai dengan kebutuhan tanpa mengubah bangunan keseluruhan (Norberg-Schulz,1965). Gedung serbaguna adalah gedung yang dapat digunakan oleh masyarakat untuk berbagai keperluan sesuai dengan daya tampung gedung yang perlu direncanakan. Hal ini untuk mendapatkan dampak positif secara internal dan eksternal dari gedung serbaguna.

## **3. METODE PERANCANGAN**

Dalam perancangan ini peneliti menggunakan metode deskriptif dengan mengidentifikasi data-data yang diperoleh serta melakukan perbandingan dengan studi literatur yang mendukung teori agar mendapat program dasar dan peluang kombinasi dari program tersebut. Dalam studi laporan data yang dikumpulkan yaitu data primer dan sekunder. Kegiatan pengumpulan data menggunakan metode sebagai berikut:

**Observasi (Pengamatan)**

Metode ini meliputi analisis terkait dengan keadaan sekitar *site*, data-data yang berhubungan dengan objek bangunan. Dilakukan dengan menggunakan beberapa metode, seperti menganalisis kondisi eksisting area degradasi pada *site* secara langsung; Pengumpulan data berupa video dan foto situasi area sekitar tapak; Mengamati aktivitas, karakteristik lingkungan dan pergerakan manusia pada kawasan sekitar tapak.

**Wawancara**

Teknik pengumpulan data berasal dari pendapat responden tentang hal yang bermanfaat bagi perancangan serta dapat dilakukan berkali-kali sesuai dengan keperluan perancangan tentang kejelasan masalah yang dialami.

**Dokumentasi**

Untuk mendapatkan data sekunder yang dikumpulkan melalui pencarian pustaka dari berbagai instansi terkait yang berhubungan dengan proses perancangan, artikel atau jurnal serta sumber-sumber lain yang berhubungan dengan perancangan ini.

**Pendekatan Konsep**

Menurut Ingels (2011) *Sustainability* tidak perlu dilihat sebagai kekurangan atau kesulitan, melainkan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kualitas hidup, daya tarik masyarakat terhadap bangunan, lingkungan dan menciptakan interaksi yang menyenangkan antara manusia dan teknologi, hal ini sejalan dengan pendekatan konsep Kontekstual Kontras.

Desain yang kontekstual merupakan desain yang dapat diterima atau dikenali oleh masyarakat. Dimana bentuk pendekatannya dapat mengenalkan bentuk baru yang selaras dengan lingkungan (dikenal dengan istilah kontras) dari desain bangunan yang sudah ada sebelumnya. Perencanaan bangunan dalam proyek ini akan dirancang dengan warna baru namun tetap mendukung lingkungan sekitar.

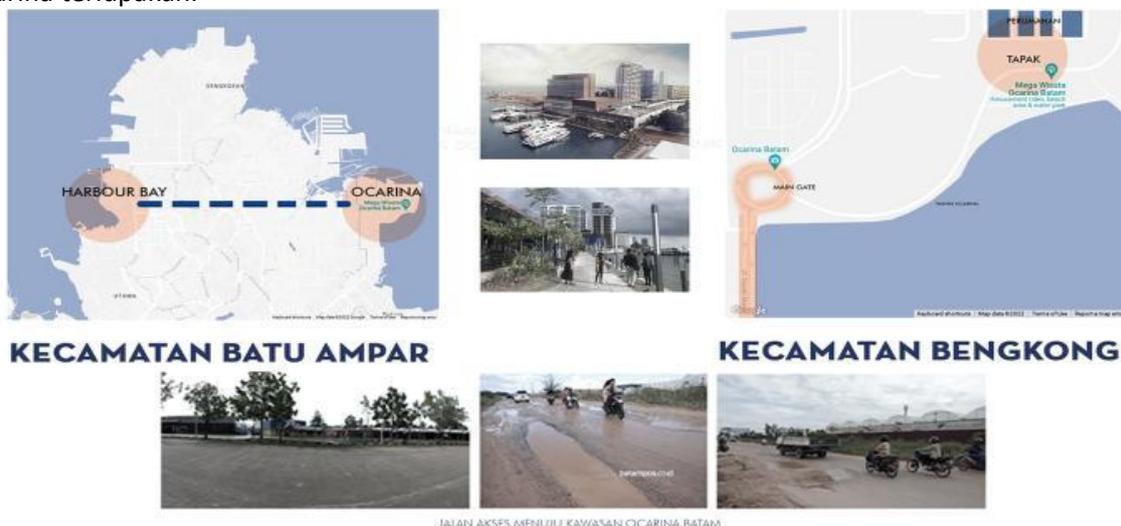
**4. DISKUSI DAN HASIL ANALISIS LOKASI KAWASAN**

Kawasan berada di kecamatan Bengkong yang merupakan salah satu kecamatan dari 12 kecamatan yang ada di kota Batam. Kawasan ini merupakan area rekreasi/wisata yang sudah lama tidak dikembangkan namun pada sekitaran tapak terdapat pembangunan-pembangunan baru yang sedang berkembang. Akses menuju kawasan tapak dilalui dari dua arah yaitu dari Bengkong dan Batam Centre kemudian melewati *main gate area*. Moda transportasi yang terdapat di kawasan Ocarina adalah halte bus trans Batam dan metromini.



Gambar 1. Analisis Sintesis Kawasan  
 Sumber: Analisis Pribadi, 2021

Kawasan Ocarina Batam terdegradasi karena beberapa faktor melainkan terdapatnya pesaing dari kawasan Harbour Bay yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat berlabuh kapal melainkan juga terdapat mall, restoran yang menyajikan aneka hidangan laut. Kawasan ini salah satu destinasi favorit warga Batam. Perkembangan di daerah Harbour Bay Batam berkembang pesat sehingga daerah Ocarina terlupakan.



Gambar 2. Peta Kota Batam dan Survey Kawasan  
 Sumber: <https://www.google.com/maps>, Pribadi, 2021

Hal lainnya yang menyebabkan degradasi pada kawasan Ocarina merupakan rute menuju kawasan Ocarina diselimuti debu dan perusakan jalan akibat truk besar. Jalan ini yang juga merupakan akses warga dari daerah pusat kota menuju kawasan Bengkong. Dimana Jalan tersebut berdebu serta berlubang, tersebar setidaknya hingga 300 meter. Serta titik lubang jalan tersebut diperkirakan berukuran 50 hingga 200 centimeter. Produktifitas dan kualitas lahan mengalami penurunan sehingga tidak mampu menjalani fungsinya.

**Data Demografi Kawasan**

Berdasarkan Perda No. 2 Tahun 2005 tentang Pemekaran, kecamatan Bengkong terbentuk bersamaan dengan Pemekaran Kecamatan di kota Batam. Kecamatan Bengkong berbatasan dengan kecamatan Batam Kota dan kecamatan Batu Ampar. Kecamatan Bengkong memiliki 4 kelurahan yaitu, kelurahan Bengkong Sadai, Bengkong Laut, Bengkong Indah, Bengkong Tanjung Buntung. Berikut merupakan data jumlah penduduk, luas wilayah dan kepadatan penduduk di kecamatan Bengkong, 2019.



Gambar 3. Jembatan Barelange dan Peta Pulau Batam  
 Sumber: <https://bpbatam.go.id>

**Tabel 1.** Jumlah Penduduk, Luas Wilayah dan Kepadatan Penduduk Menurut Kelurahan/Desa di Kecamatan Bengkong, 2019.

Kelurahan	Jumlah Penduduk	Luas Wilayah (Km <sup>2</sup> )	Kepadatan Penduduk
Bengkong Laut	19.854	1,83	10.894
Bengkong Indah	21.861	1,00	21.861
Sadai	35.280	6,33	5.573
Tanjung Buntung	34.928	4,06	8.602
Total	111.923	13,21	8.472

Sumber : Kantor Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kota Batam

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat kepadatan penduduk kecamatan Bengkong sebesar 8.472 orang/km<sup>2</sup>, artinya setiap 1 km<sup>2</sup> dihuni sekitar 8.472 orang.

**Lokasi Tapak**

Tapak terpilih berada di Jalan Gajah Mada, Bengkong Sadai, kota Batam. Tapak dikelilingi oleh *pedestrian network* sehingga akses ke bangunan dapat dirancang melalui beberapa arah dan *facade* berpotensi di desain menarik pada seluruh sisinya. Area tapak memiliki tingkat kebisingan dan polusi yang minim. Tapak memiliki luas area 10.000m<sup>2</sup> dengan sub zona PW yaitu zona pariwisata yang diperuntukan untuk mendukung penyelenggaraan hiburan, rekreasi, pertemuan, pameran dan kegiatan terkait.



Gambar 4. Denah Site  
 Sumber: Pribadi, 2021

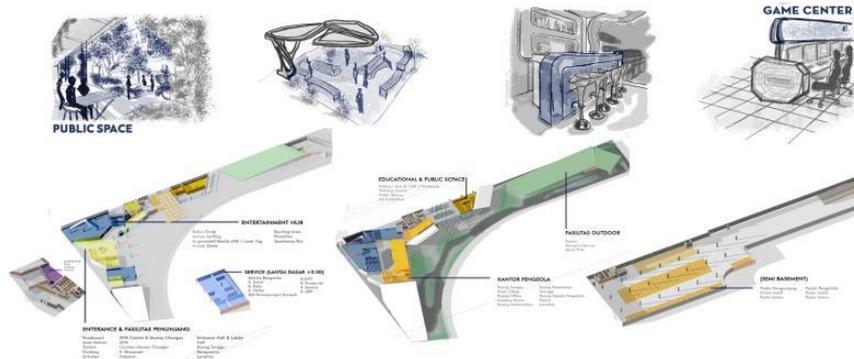
**Potensi dan Kekurangan Tapak**

Beberapa potensi yang didapat dari kawasan adalah area lingkungan yang luas serta pemandangan mengarah ke laut lepas dan letaknya yang strategis dengan fasilitas pendukung yang cukup lengkap sehingga dapat menjadi salah satu destinasi wisata bagi warga lokal maupun interlokal. Namun fasilitas-fasilitas tersebut memiliki kekurangan karena area wisata yang terbengkalai sehingga fasilitas kurang terawat dan lingkungannya kotor dan pantai dengan kekurangan lainnya yaitu karena daerah ini terdampak banjir pada saat musim hujan. Berikut penjabaran peraturan

pembangunan di proyek tapak : Kecamatan : Bengkong ; Kelurahan : Sadai ; Sub Zona : PW ; KDB : 60 ; KLB : 1.2 ; KTB : 40 ; KDH : 20 ; KB : 4 ; Kegiatan : Pariwisata.

### Skema Berpikir dan Program Kegiatan

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, didapatkan suatu program baru di dalam proyek, yang termasuk ke dalam standard *Entertainment Hub*. Berdasarkan keinginan dan aspirasi masyarakat sekitar terhadap kebutuhan ruang sosial bersama yang bisa menjadi tempat singgah dan menyediakan fasilitas rekreasi untuk warga lokal maka program entertainment hub ini digunakan, dengan penyesuaian bangunan dengan fungsi atau program yang sebelumnya sudah tersedia di kawasan tersebut.



Gambar 6. Proses Programming  
 Sumber: Pribadi, 2021

### Proses Transformasi Massa Bangunan

Berdasarkan analisis menurut teori, data makro dan mikro, program kegiatan, dan metode perancangan yang dilakukan pada tahap perancangan desain massa bangunan yang mengacu kepada konsep kontekstual berhubungan dengan lingkungan dan bangunan sekitar tapak. Adapun tahapan proses transformasi massa bangunan diantaranya, Bentuk bangunan eksisting mengalami perubahan menjadi bentuk bangunan baru disesuaikan mengikuti konsep utopis dengan massa yang dibuat efisien dan maksimum, *view* dari tapak langsung ke laut pada seberang tapak terdapat vegetasi eksisting dan area garis pantai berpotensi di desain *promenade*; Tambahannya pada lantai dua dipenuhi dengan program-program yang telah dibahas dengan kegiatan *entertain* dan edukasi serta ruang hijau yang luas menciptakan *hub* yang memungkinkan masyarakat saling berinteraksi dengan ruang pada bangunan; Bangunan di distorsi untuk menambahkan daya tarik dan merespon pencahayaan dan sirkulasi di tapak, dikarenakan bagian belakang bangunan terdapat pemukiman maka respon kontekstual yang terjadi adalah dengan memperhatikan akustik pada ruang-ruang bagian belakang. Bangunan fungsi utama (*e-hub*) di distorsi untuk membentuk rancangan kolonialisasi yang saling terhubung dan membentuk hasil dari konsep perancangan; *Entrance* ditempatkan di lantai dasar bagian tengah bangunan yang disebar mengarah ke sayap kanan dan kiri bangunan. Pada bagian depan diberi akses untuk titik tangkap massa yang terhubung dengan jaringan jalan sehingga memudahkan akses ke berbagai massa bangunan, dengan fasilitas *track* sepeda sepanjang tapak dan akses penyebrangan pejalan kaki. *Outdoor space* sebagai wadah interaksi dan area tanpa biaya yang dapat diakses orang dengan berbagai tujuan; Penggunaan atap mengikuti kontekstual dari tapak yang berada di area *coastal* yang dapat mengurangi efek panas cuaca di kota Batam dan menciptakan *shades* yang cukup besar untuk lantai bawahnya.



Gambar 7. Proses Gubahan Massa  
Sumber: Pribadi, 2021

### Hasil Perancangan Ruang Rekreasi Ocarina Batam

Perancangan destinasi rekreasi Ocarina Batam sebagai upaya pengembangan kota yang memiliki potensi serta peluang dari segi sosial, ekonomi, serta konsep yang ada. Proyek bertujuan sebagai penggerak kawasan rekreasi Ocarina Batam melalui injeksi program-program baru dibidang *Entertainment Hub (edutainment)* guna membangun daya tarik dan daya saing pada kawasan dari segi keberagaman fungsi dengan tujuan mengembangkan kembali kawasan tersebut.



Gambar 8. *Human Perspective*  
Sumber: Pribadi, 2021

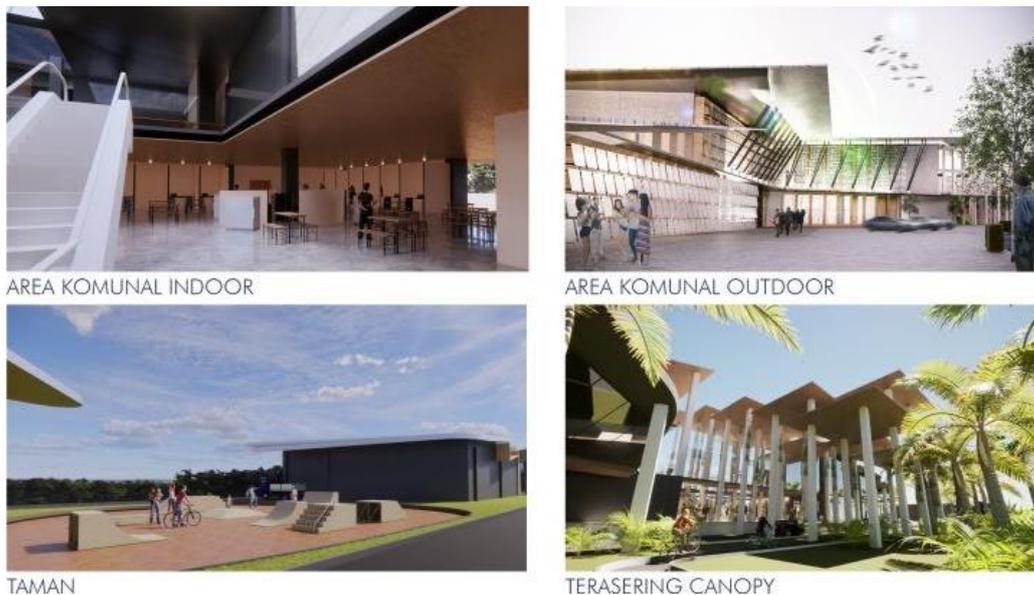
Ocarina Batam menyediakan wadah bagi pengunjung, pedagang dan masyarakat. Membangun nilai kekompakan, serta melepas rasa jenuh dan kebutuhan budaya berkumpul dengan rekreasi dan komunitas untuk masyarakat kota Batam.

### Ruang Komunal/*Terasing Canopy*

Ocarina Batam merupakan tempat rekreasi dengan aktivitas utama mencangkup hiburan, dengan akses *pedestrian network*, sepeda, motor dan mobil yang terletak di Jalan Gajah Mada Bengkong Sadai, maka dari itu usulan proyek dengan memberi ruang-ruang terbuka (*public space*) dimana pengunjung dapat berkumpul dan bersantai setelah melakukan aktivitas *entertainment* dan *education*. Area komunal yang terbentuk merupakan ruang multifungsi yang memiliki beberapa aktivitas di dalamnya seperti *foodcourt* dan tempat berinteraksi yang juga dapat menjadi *spot* untuk pertunjukan atau *event*.



Gambar 9. Potongan dan Perspektif 3D  
 Sumber: Pribadi, 2021



Gambar 10. Perspektif 3D  
 Sumber: Pribadi, 2021

Area *Terasering Canopy Public Space* ini merupakan bagian semi outdoor yang dapat digunakan sebagai tempat berkumpul, berbincang, dan istirahat sejenak. Area ini merupakan kontras dari bangunan yang memberi *facade* pada tampak area *public space* untuk memperindah visualisasi bangunan. Terdapat vegetasi pada sekeliling bangunan dan resapan hijau, taman/area *skate* menggunakan *concrete paving* beberapa zona ruang yang diletakan di area terbuka/*landscape* seperti area untuk *event*. Sehingga pengunjung *event* merasa sejuk & nyaman selama datang.

### **Augmented Reality**

*Augmented reality* memungkinkan operator untuk menciptakan permainan yang lebih unik secara visual, dioperasikan menggunakan *oculus* dengan arena yang menggabungkan ruang untuk bereksplorasi secara fisik di berbagai skenario dan *landscape* dalam permainan.



Gambar 11. Perspektif Ruang *Augmented Reality*  
Sumber: Pribadi, 2021

Program ini menciptakan pemilihan ruang antara percampuran ruangan realita dengan sentuhan dunia nyata maupun ruangan yang terlepas dengan realita. Ruang dengan rumput instalasi dan penggunaan AR hologram atau proyeksi diseluruh ruang. Sistem permainan berupa *laser tag*, namun dapat disesuaikan dengan jenis permainan AR lainnya.

### ***Indoor Surfing***

Ada banyak cara dan tempat di generasi ini dapat melakukan kegiatan berselancar selain di laut. Dengan adanya program ini dapat menyediakan aktivitas dan komunitas baru di kota Batam. Kegiatan ini merupakan sarana pembelajaran awal yang bagus untuk berselancar yang dapat disesuaikan dengan segala kalangan usia.



Gambar 12. Perspektif *Indoor Surfing*  
Sumber: Pribadi, 2021

System *indoor surfing* menggunakan pompa baling-baling yang mengeluarkan air setinggi sekitar 7-8 cm di atas permukaan membran komposit yang halus sehingga menghasilkan gelombang yang memungkinkan pengguna untuk berselancar di permukaan yang terus mengalir.

### ***Bowling area***

Area ini terhubung ke area *Augmented Reality* yang luas yang menampilkan bar dan area kasir dan terhubung langsung ke area duduk disusun oleh ruang-ruang sekunder, seperti ruang utilitas, dan penyimpanan.



Gambar 13. Perspektif *Bowling Area*  
 Sumber: Pribadi, 2021

Plafon pada ruang menggunakan plafon gantung (*gypsum* dan kayu), agar perencanaan material direduksi menjadi esensial, sebagian besar struktur kayu prefabrikasi menjadi solusi yang paling dasar dari perencanaan konstruksi. Bagian plafon didominasi oleh balok kayu yang membentang dari atap datar memberikan struktur yang halus dan tektonik, terlepas dari kesederhanaan keseluruhannya. Beberapa dinding pada interior ruang sebagai aksentuasi warna.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Kota Batam merupakan kota yang mengalami pertumbuhan penduduk yang pesat di Indonesia dengan berkembangnya gaya hidup yang dibangun oleh masyarakat yang erat kaitannya dengan kegiatan berkumpul bersama teman. Kota Batam belum memiliki gedung yang mendukung *Entertainment Hub*. Salah satu ikon kota Batam yaitu wisata Ocarina yang mulai terabaikan seiring dengan perkembangan pembangunan di daerah lain di Batam. Permasalahan yang diangkat dalam proses perancangan adalah bagaimana merancang suatu fasilitas yang memberikan kesan terhibur oleh suatu bangunan dengan mendesain ulang bangunan yang ada sebagai upaya untuk mengembalikan daya tariknya dan mengakomodasi perkembangan ekonomi lokal. Dengan adanya revitalisasi ruang rekreasi ocarina Batam yang menggunakan teknologi seperti, system pompa pada indoor surfing, instalasi hologram dan proyeksi ruang augmented reality, penggunaan material prefabrikasi serta system terasering canopy pada ruang public menjadikan kelebihan pada bangunan sehingga pengguna merasa terhibur. Dengan demikian perancangan diharapkan menjadi daya tarik kawasan wisata di kota Batam serta mampu meningkatkan perekonomian masyarakat sekitar dengan hadirnya para wisatawan. Program kegiatan baru dalam proyek ini dikategorikan sebagai *entertainment hub*.

### Saran

Ocarina Batam menyediakan tempat bagi pengunjung, pedagang dan masyarakat umum. Program dalam proyek ini menyediakan Ruang Publik yang merupakan bagian *outdoor-indoor* dari pusat hiburan yang dapat digunakan sebagai tempat berkumpul, berbincang, dan beristirahat. Area terasering merupakan kontras dari bangunan yang memberikan fasad pada area ruang publik untuk memperindah visualisasi bangunan. Dengan adanya program AR yang terkoneksi dengan *arena bowling* dan terdapatnya *indoor surfing* dapat memberikan aktivitas dan komunitas baru di kota Batam. Kegiatan ini merupakan alat pembelajaran awal yang hebat dan dapat disesuaikan untuk segala usia.

## REFERENSI

- Ingels, B. (2011). "Bjarke Ingels: 'Hedonistic Sustainability,'" School of Architecture Lectures Series.
- Kertajaya, H. (2008). *Arti komunitas*: Gramedia Pustaka.
- Lerner, J. (2014). *Urban Acupuncture: Celebrating Pinpricks of Change that Enrich City Life*. Island Press Washington, DC.
- Martokusumo, W. (2008). *Revitalisasi, Sebuah Pendekatan dalam Peremajaan Kawasan*. Jurnal Perencanaan Wilayah dan Kota. Bandung. Institut Teknik Bandung.
- Newman, O. (1996). *Creating Defensible Space*. Washington, DC: US Department Of Housing and Urban Development, Office of Policy Development And Research.
- Norberg-Schulz, C (1965). *Intentions In Architecture*. Cambridge, Mass, M.I.T. Press.
- Purwadarminta, W.J.S. (1903-1968) Kamus umum bahasa Indonesia / susunan W.J.S. Poerwadarminta ; diolah kembali oleh Pusat Pembinaan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta, Balai Pustaka.
- Santoso S., (2009). *Dinamika Kelompok*, Jakarta : Bumi Aksara.
- Swasono, S. E. (2002). *Bung Hatta Bapak Kedaulatan Rakyat: Memperingati Satu Abad Bung Hatta*. Jakarta: Yayasan Hatta.
- Wellman, B. and Leighton, B. (1979). *Networks, Neighborhoods and Communities: Approaches to the Study of the Community Question*. *Urban Affairs Review*, 14, 363-390.
- Wolf, M.J (1999). *The Entertainment Economy: How Mega-Media Forces are Transforming Our Lives*.