

JURNAL STUPA

Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur



JURNAL STUPA (Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur) - Vol. 3, No. 1, APRIL 2021

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

APRIL 2021
Vol. 3, No. 1



Jurusan Arsitektur dan Perencanaan
Fakultas Teknik
Universitas Tarumanagara



9 772685 626004



9 772685 563002

REDAKSI

Penanggung Jawab	Fermanto Lianto	(Universitas Tarumanagara)
Pengarah	Franky Liauw Regina Suryadjaya	(Universitas Tarumanagara) (Universitas Tarumanagara)
Ketua Editor	Nafiah Solikhah	(Universitas Tarumanagara)
Wakil Ketua Editor	Mekar Sari Suteja	(Universitas Tarumanagara)
Reviewer	Diah Anggraini Doddy Yuono J.M. Joko Priyono Maria Veronica Gandha Martin Halim Mieke Choandi Nina Carina Petrus Rudi Kasimun Sutarki Sutisna Suwandi Supatra Suwardana Winata Tony Winata	(Universitas Tarumanagara) (Universitas Tarumanagara) (Universitas Tarumanagara) (Universitas Tarumanagara) (Universitas Tarumanagara) (Universitas Tarumanagara) (Universitas Tarumanagara) (Universitas Tarumanagara) (Universitas Tarumanagara) (Universitas Tarumanagara) (Universitas Tarumanagara) (Universitas Tarumanagara)
Penyunting Tata Letak	Agnatasya Listianti Mustaram Irene Syona Joni Chin Margaretha Syandi Nadia Rahma Lestari Sintia Dewi Wulanningrum Theresia Budi Jayanti Yunita Ardianti Sabstalistia	(Universitas Tarumanagara) (Universitas Tarumanagara) (Universitas Tarumanagara) (Universitas Tarumanagara) (Universitas Tarumanagara) (Universitas Tarumanagara) (Universitas Tarumanagara) (Universitas Tarumanagara)
Administrasi	Niceria Purba	(Universitas Tarumanagara)
Alamat Redaksi	Jurusan Arsitektur dan Perencanaan Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara Kampus 1, Gedung L, Lantai 7 Jl. Letjend. S. Parman No. 1, Jakarta Barat 11440 Telepon : (021) 5638335 ext. 321 Email : jurnalstupa@ft.untar.ac.id URL : https://journal.untar.ac.id/index.php/jstupa	

DAFTAR ISI

BANGUNAN CAMPURAN DENGAN RUANG HIJAU SEBAGAI ASPEK DOMINAN PERANCANGAN <i>Novalentia, Doddy Yuono</i>	1-12
STASIUN RELAKSASI <i>Felicia Setiawan, Petrus Rudi Kasimun</i>	13-22
RUANG KOMUNITAS DIGITAL DAN BUDAYA <i>Claresta Felicia, Rudy Trisno</i>	23-34
SARANA OLAHRAGA DAN PUJASERA “LOOP” <i>Maria Carol, Sidhi Wiguna The</i>	35-46
METODE TRANSPROGRAMMING DALAM PERANCANGAN RUANG BERHUNI TERPADU KOMUNITAS UKM ROTAN DI GROGOL <i>Christine Priscilla, Diah Anggraini</i>	47-62
METODE DISPROGRAMMING DALAM MENDESAIN PASAR IKAN DADAP <i>Fahmi Syafputra, Mieke Choandi</i>	63-76
SENI KONTEMPORER BETAWI DI PESANGGRAHAN <i>Indah Dwi Allanis, Mieke Choandi</i>	77-90
PASAR LAYAR BERBASIS E-COMMERCE <i>Rewindy Astari Surbakti, Doddy Yuono</i>	91-102
RUMAH SINGGAH DIGITAL KOMUNITAS DESAIN <i>Rakha Winggal Prafitrarto, Tony Winata</i>	103-114
SARANA PENGEMBANGAN KOMUNITAS PENGRAJIN FURNITUR KLENDER YANG BERBASIS PADA KESEHATAN LINGKUNGAN KERJA PENGRAJIN <i>Jason Nathanael, Rudy Surya</i>	115-128
PELATIHAN DAN PENGEMBANGAN KOMUNITAS TEKSTIL DI PIK PULO GADUNG DENGAN PENDEKATAN SISTEM PRODUKSI <i>Vincentius Daniel Christianto, Suryono Herlambang</i>	129-142
SARANA PENGEMBANGAN MODE STREETWEAR DI JAKARTA <i>Rivaldo Mark Frans Valentino Tumbelaka, Suryono Herlambang</i>	143-152
STRATEGI PERANCANGAN DESAIN KERUANGAN HUNIAN VERTIKAL DI MASA PANDEMI COVID-19 <i>Martinus Dyon Lesmana, Dewi Ratnaningrum, Maria Veronica Gandha</i>	153-164
PENGHIBURAN DALAM RUANG KESENDIRIAN <i>Gita Atika, Suwandi Supatra</i>	165-174

HOME FOR ELDERLY PEOPLE – FASILITAS KESEHATAN DAN REKREASI LANSIA DI PULOGEBANG <i>Charlotte Sacharissa, Sidhi Wiguna The</i>	175-188
PERTANIAN RAMAH LINGKUNGAN DIKAWASAN CAKUNG <i>Joshua Keeve Tandra, Suwandi Supatra</i>	189-202
KEBERSIHAN DAN KESEHATAN PADA KEPADATAN TINGGI <i>Glenda, J.M. Joko Priyono</i>	203-216
DIGITALISASI RUANG FAUNA DI ERA PASCA COVID <i>Amelia Herlina Susanto, Sutarki Sutisna</i>	217-230
RUANG KOMUNITAS BERBASIS TANAMAN DI RAWA BELONG <i>Antonia Vicki Amelia, Suryono Herlambang</i>	231-242
GENERASI ALPHA : TINGGAL DIANTARA <i>Raymond Arnold Manuel, Agustinus Sutanto</i>	243-260
POLA PEMUKIMAN MASA DEPAN MASYARAKAT PENGEMBARA LAUT, SUKU BAJAU <i>Vincent Moyola Ancung, Sutarki Sutisna</i>	261-272
RANCANGAN DENGAN METODE HEALING, METAFOR, DAN BIOPHILIC PADA WADAH PENYEMBUHAN KESEHATAN MENTAL <i>Fiolincia, Rudy Trisno</i>	273-286
EKSPLORASI DESAIN TAMAN DENGAN PENDEKATAN BIOFILIK BERBASIS ETIKA LINGKUNGAN DI BSD <i>Kezia Kartika, Priscilla Epifania Ariaji</i>	287-296
DALIHAN NA TOLU: “CARA HIDUP ORANG BATAK” <i>Livia Angelina Soetanto, Maria Veronica Gandha</i>	297-308
PEMBENTUKAN RUANG BERHUNI KOLEKTIF DI KELURAHAN PEGADUNGAN DAMPAK PANDEMI COVID-19 <i>Florenzia Sentosa, Budi Adelar Sukada</i>	309-320
SISTEM HUNIAN MASA DEPAN BERBASIS TEKNOLOGI UNTUK KEBUTUHAN MANUSIA <i>Albert Utama, Sutarki Sutisna</i>	321-330
RUANG PEMBERDAYAAN DAN EKSPLORASI POTENSI AIR DI WADUK TOMANG <i>Yoga Gouwijaya, Petrus Rudi Kasimun</i>	331-340
RUMAH AMAN UNTUK KORBAN KEKERASAN SEKSUAL <i>Alda Rahmawati Hidayat, Franky Liauw</i>	341-352
PENDEKATAN NARASI ARSITEKTUR PADA WADAH KOMUNITAS ANAK JALANAN <i>Eva Megaretta, Rudy Trisno</i>	353-366

PENDEKATAN <i>EVERYDAYNESS</i> DALAM PERANCANGAN HUNIAN PERTANIAN <i>Jonathan Marcelino Alexander Nina Carina</i>	367-382
RANCANGAN RUMAH BELAJAR DALAM KONSEP KESEHARIAN DI KAWASAN PADEMANGAN BARAT <i>Yessica Fransisca, Rudy Surya</i>	383-394
PERANCANGAN RUANG BERMAIN DAN BERSANTAI YANG MENCIPTAKAN KEBAHAGIAAN <i>Illona Delarosa Widjaja, Franky Liauw</i>	395-404
PERANCANGAN ARSITEKTUR RUANG BERMAIN MASA DEPAN DI PLUIT <i>Laurensia Virginia Wijaya, Maria Veronica Gandha</i>	405-418
FASILITAS USAHA MAKANAN POST COVID <i>Irene Winsome, Budi A Sukada</i>	419-432
GAYA HIDUP BERKELANJUTAN DI ATAS PULAU APUNG DI PULAU UNTUNG JAWA <i>Samuel Prinardi Suteja, Suwandi Supatra</i>	433-442
URBAN BIKE HUB CISAUK <i>Stefanus, Nina Carina</i>	443-454
PENERAPAN KONSEP BANGUNAN CERDAS PADA DESAIN HUNIAN PADAT DI KAPUK <i>Nickolaus Reinaldy Lizar</i>	455-464
RUANG TRANSIT PENGEMBARA DIGITAL DI DAERAH BLOK M, JAKARTA <i>Brandon Chandra, Alvin Hadiwono</i>	465-476
UPAYA MENINGKATKAN PEREKONOMIAN DAN KEHIDUPAN SOSIAL MASYARAKAT KOTA TANGERANG MELALUI KERAJINAN TANGAN BAMBU <i>Amiratri Ayu Poedyastuti, Tony Winata</i>	477-488
KOMUNITAS SOSIAL “SIGER” DI LAMPUNG <i>Hiskia Given Stehan, Suwandi Supatra</i>	489-496
RUANG BUDAYA GLODOK, ANTARA BERHUNI, BUDAYA DAN ADAPTASI <i>Kenny, Mieke Choandi</i>	497-508
PERANCANGAN WADAH KREATIF DAN EDUKATIF REMAJA DENGAN METODE ARSITEKTUR KESEHARIAN DAN <i>RESPOND TO SITE</i> DI JOHAR BARU <i>Jennifer Eugenia, Diah Anggraini</i>	509-520
FASILITAS PENYEDIA AQUAPONIK MULTIVARIAN SELAMA PANDEMIK COVID DI JAKARTA TIMUR <i>Aileen Pangestu, Budi A Sukada</i>	521-534
RUANG BERBUDAYA BETAWI KEMAYORAN <i>Sylvia, Rudy Surya</i>	535-550

ARSITEKTUR SEBAGAI SARANA PENGEMBANGAN PENDIDIKAN KECERDASAN ANAK <i>Nathania Shareen Rimbani, Franky Liauw</i>	551-562
RE-DESAIN SEKOLAH (DASAR) PASCA PANDEMI COVID <i>Gergy Hardian Wienaldi</i>	563-574
PENERAPAN ARSITEKTUR LINGKUNGAN BELAJAR YANG IDEAL PADA TEMPAT BELAJAR BIO-TEK KEBON JERUK <i>Nicholas Denny Dharmawan, Sidhi Wiguna The</i>	575-588
AIR-CHITECTURE: SEBUAH DESAIN BANGUNAN DENGAN PURIFIKASI UDARA SECARA TEKNIS DAN PUITIS DALAM KONTEKS BERHUNI <i>Nicholas Andreas, Alvin Hadiwono</i>	589-600
FASILITAS KESEHATAN MENTAL PASCA PANDEMI DI CENGKARENG, JAKARTA BARAT <i>Ghina Devira Basyasyah</i>	601-612
PENERAPAN METODE PARAMETRIK PADA PERANCANGAN TAMAN ICHARIBA CHODE UNTUK MENGHADIRKAN <i>DWELLING</i> BAGI LANSIA <i>Bellinda Juniaty Halomoan, Suwardana Winata</i>	613-624
AMALGAMASI RUANG FISIK DAN DIGITAL <i>Megawati Putri, Suwardana Winata</i>	625-634
LAYANAN TANPA TURUN SERPONG <i>Peter, Martin Halim</i>	635-648
MALL SUKARAMI PALEMBANG <i>Alvin Gozali, Mieke Choandi</i>	649-660
PROSES GUBAH MASSA DAN SISTEM BANGUNAN PADA FLOATING HAVEN <i>Jeremy Theodorus, Suwardana Winata</i>	661-672
HIDUP BERDAMPINGAN DENGAN SAMPAH DI DESA SANUR <i>Indira Sapphira, Joko Priyono</i>	673-688
ARSITEKTUR PANGGUNG DAN PERMAKULTUR DEKAT KAMPUNG MARLINA <i>Nicholaus Stefanus, Agustinus Sutanto</i>	689-704
“BERNAFAS KEMBALI”: SARANA OLAHRAGA PASCA COVID <i>Michelle Adeline, Budi A Sukada</i>	705-718
PENDEKATAN <i>HEALING ENVIRONMENT</i> DALAM PERANCANGAN FASILITAS KESEHATAN MENTAL DI JOHAR BARU <i>Margareta Viannie Herwanto, Diah Anggraini</i>	719-728
KAJIAN PERANCANGAN HUNIAN SEHAT DAN TERJANGKAU BAGI PEKERJA MIGRAN DI TANAH ABANG <i>Vinny Santoso, Diah Anggraini</i>	729-742

PUSAT KOMUNITAS SENI DI BINTARO, JAKARTA SELATAN <i>Jeremy Alexander, Tony Winata</i>	743-756
SEKOLAH DASAR ABAD-21 DENGAN METODE BAHASA POLA DAN METAFORA DALAM PENCIPTAAN RUANG BELAJAR KREATIF DI KELAPA GADING <i>Natasha Kurnia Tishani, Rudy Trisno</i>	757-772
MEREDEFINISI KAMPUNG: PARADIGMA BARU PERENCANAAN KOTA DALAM MEWUJUDKAN KOTA YANG LEBIH BAIK <i>Maria Iqnasia Karen, Dewi Ratnaningrum, Maria Veronica Gandha</i>	773-786
BAYANG – BAYANG TEMBAWANG; RUANG INTERAKSI KULTUR DAN BUDAYA MASYARAKAT HUTAN DI KALIMANTAN BARAT <i>Maria Iqnasia Veren, Agustinus Sutanto</i>	787-800
SARANG TERSEMBUNYI, HUTAN MENGKATIP <i>Lorenzo Alberto, J.M.Joko Priyono</i>	801-810
RUANG PUBLIK ADAPTIF PLUIT SEBAGAI RESPONS TERHADAP KESENJANGAN SOSIAL-EKONOMI DI KAWASAN PLUIT, JAKARTA UTARA <i>Atsuhiko Kubo, Maria Veronica Gandha</i>	811-824
PENERAPAN METODE DESAIN ARSITEKTUR BERDASARKAN PERILAKU PADA PROYEK RUMAH EDUKASI-BERMAIN ANAK DI PLUIT <i>Elvia Valentine Sofyan, Priscilla Epifania Ariaji</i>	825-834
SENTRA UMKM MODE <i>Agatha Laviinia, Martin Halim</i>	835-844
TAMAN KOMUNITAS BSD: UPAYA KEMBALI PADA ALAM <i>BACK TO NATURE:</i> COMMUNITY GARDEN <i>Fulgentius Rodney, J.M. Joko Priyono</i>	845-854
RUMAH SINGGAH KOMUNITAS LANSIA DI BOGOR <i>Claresta Xena, Tony Winata</i>	855-868
PENERAPAN SISTEM MODULAR PADA GEROBAK PEDAGANG KAKI LIMA <i>Victor Tandra, Suwardana Winata</i>	869-878
GROW: RUSUNAWA SEBAGAI TEMPAT TINGGAL SEMENTARA UNTUK MBR TUMBUH DAN BERKEMBANG <i>Sulina Limin, Sidhi Wiguna The</i>	879-890
HUNIAN KOMUNAL KOOPERATIF TB SIMATUPANG <i>Gabriella Angie Ongky, Nina Carina</i>	891-902
PENERAPAN METODE ARSITEKTUR NARATIF SEBAGAI STRATEGI BERADAPTASI BERHUNI DI MASA DEPAN DI DESA SINGOSARI <i>Vania Veeska, Agustinus Sutanto</i>	903-916

WADAH PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK LEWAT BERMAIN DI CENGKARENG BARAT <i>Kreszen Himawan, Fermanto Lianto</i>	917-932
HUNIAN-KERJA INTERAKTIF UNTUK PARA START-UP DI LATUMETEN <i>Chryssie Annica, Doddy Yuono</i>	933-944
RUANG REKREASI WISATA DAN BUDAYA DI PASAR LAMA <i>Vellicia Gunawan, Sutarki Sutisna</i>	945-954
PENDEKATAN PRAGMATIS DALAM PERANCANGAN PERUMAHAN TERPADU DI BINTARO <i>Maria Reza Desita, Rudy Surya</i>	955-966
REKREASI SEBAGAI PUSAT REHABILITASI GEN Z <i>Grace Jovita, Dewi Ratnaningrum, Maria Veronica Gandha</i>	967-978
RUANG KERJA DAN RELAKSASI BIOFILIK MASA DEPAN DI TUGU UTARA <i>Yoseph Michael Chandra, Fermanto Lianto</i>	979-994
PENERAPAN TIPOLOGI PASAR, ARSITEKTUR DAN PERILAKU GENERASI Z PADA PERANCANGAN PASAR MASA DEPAN DI GONDANGDIA <i>Irwin, Doddy Yuono</i>	995-1004
GEDUNG PERTANIAN HORTIKULTURA MASA DEPAN DI KAMPUNG MUKA <i>Bryan Wesley, Fermanto Lianto</i>	1005-1018
SENTRA PEDAGANG KECIL SEMANAN <i>Bianca Belladina, Martin Halim</i>	1019-1028
NON ISOLATED BLOCK : ARSITEKTUR YANG BERPERAN DALAM MEMBERIKAN JAWABAN KERUANGAN DALAM KONTEKS BERHUNI DI MASA DEPAN <i>Junie Veronica Putri, Dewi Ratnaningrum, Maria Veronica Gandha</i>	1029-1042
SANTA.Y - SEBUAH PASAR TRADISIONAL BARU <i>Amanda Ineza, Fermanto Lianto</i>	1043-1054
RUANG KOMUNITAS SENIOR: HORIZON <i>Monique Priscilla, Petrus Rudi Kasimun</i>	1055-1062
PENGEMBANGAN HUNIAN DAN PERTANIAN VERTIKAL DI BOGOR DENGAN PENDEKATAN DESAIN BERBASIS PERILAKU <i>Dionsius Nathanael Arif, Priscilla Epifania Ariaji</i>	1063-1074
PEMUKIMAN HYVE: KEHIDUPAN KOLEKTIF UNTUK MILENIAL <i>Rainier Lazar Hadiprodjo, Martin Halim</i>	1075-1086
PERANCANGAN ARSITEKTUR RUANG LIMINAL ANTARA SEBUAH DUALISME (BERTANI DAN MELAUT) <i>Michael Gideon Josian, Maria Veronica Gandha</i>	1087-1098

SOEDOET TEMU TJIPINANG <i>Verena Lanina Ariestyani</i>	1099-1110
HUNIAN VERTIKAL MONODUALISME (INDIVIDUALISME-KOLEKTIVISME) <i>Hidayatul Reza, Franky Liauw</i>	1111-1126
THE DYNAMIC OF ADAPTIVE SHELTER: SEBUAH WADAH ADAPTIF-DINAMIS DI KAMPUNG NELAYAN, KAMAL MUARA <i>Fransisca Handayani, Alvin Hadiwono</i>	1127-1140
RUANG KESADARAN DIALEKTIK, MAMPANG PRAPATAN, JAKARTA SELATAN <i>Angelita Permatasari Angkola, Alvin Hadiwono</i>	1141-1152
PONDOK PEDULI ANAK JALANAN <i>Lavia, Petrus Rudi Kasimun</i>	1153-1162
RUMAH SINGGAH KANKER ANAK DENGAN TERAPI PALIATIF <i>Felicia Hansen, Suryono Herlambang</i>	1163-1178
RUMAH BIO-HERBAL NUSANTARA <i>Raihan Dzaky</i>	1179-1190
SATU UNTUK TIGA : HUNIAN MULTIGENERASI <i>Musselina Oktavanya Widiyanto, Nina Carina</i>	1191-1206
PENGARUH KUALITAS PELAYANAN PENGELOLAAN KAWASAN TERHADAP KEPUASAN PELANGGAN KAWASAN SCBD JAKARTA <i>Gregorius Gerard, Nurahma Tresani, Nasiruddin Mahmud</i>	1207-1214
HOTEL RESOR DI PANTAI MAJU SEBAGAI WATERFRONT ARCHITECTURE DENGAN PENDEKATAN METAPHORE <i>Danang Widiatmoko</i>	1215-1232
RENCANA PENATAAN KAWASAN TRANSIT ORIENTED DEVELOPMENT (TOD) PORIS PLAWAD <i>Jason Frederick, Parino Rahardjo</i>	1233-1242
STUDI KELAYAKAN APARTEMEN UNTUK GENERASI MILENIAL DI AREA STASIUN LRT GUNUNG PUTRI KABUPATEN BOGOR <i>Kent Demas Kynan, Priyendiswara Priyendiswara Agustina Bela</i>	1243-1258
REVITALISASI SITU TIPAR SEBAGAI WISATA BARU DI KOTA DEPOK <i>Binsar Farel Mohamad Aminudin, Priyendiswara Agustina Bela, Parino Rahardjo, Regina Suryadjaja</i>	1259-1272
KESESUAIAN RENCANA DETAIL TATA RUANG DKI JAKARTA 2030 DAN PERUBAHAN PENGGUNAAN LAHAN DI CIPETE RAYA <i>Dhaneswara Nirwana Indrajoga, B. Irwan Wipranata, Bambang Deliyanto, Priyendiswara Agustina Bela</i>	1273-1278

PENERAPAN TIPOLOGI PASAR, ARSITEKTUR DAN PERILAKU GENERASI Z PADA PERANCANGAN PASAR MASA DEPAN DI GONDANGDIA

Irwin¹⁾, Doddy Yuono²⁾

¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, ignatiusirwin11@gmail.com

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

Masuk: 21-01-2021, revisi: 21-02-2021, diterima untuk diterbitkan: 26-03-2021

Abstrak

Pandemi yang disebabkan oleh virus korona telah mengubah gaya hidup manusia, baik secara langsung maupun tidak langsung, khususnya generasi Z di Jakarta. Cara manusia dalam memenuhi kebutuhan primernya pun berubah seiring berjalannya waktu. Banyak dari generasi Z memutuskan untuk berbelanja online untuk memenuhi kebutuhannya masing-masing. Generasi Z mendefinisikan keseimbangan sebagai salah satu hal yang dilihat dalam menjalani kehidupannya termasuk dalam memenuhi kebutuhannya dan berinteraksi dengan sesamanya. Melalui *dis-programming* memadukan program jual beli kreatif dan ruang publik sebagai satu kesatuan di dalam sebuah desain merupakan salah satu metode yang digunakan dalam perancangan program arsitektur. Perpaduan kedua program tersebut menciptakan sebuah ruang yang sama dengan penggunaannya bergantian tergantung oleh waktu. Metode tipologi pasar yang berkembang dan kaitannya dengan arsitektur dan perilaku generasi Z menjadi strategi desain dalam merancang. Hal ini memberikan ruang jual beli yang inovatif dan interaktif sesuai dengan kebutuhan generasi Z.

Kata Kunci: Ruang jual-beli; Ruang publik; Pasar masa depan; Generasi Z; Jual-beli; *Dis-programming*

Abstract

The pandemic caused by the corona virus has changed the lifestyle of humans, both directly and indirectly, especially generation Z in Jakarta. The way humans meet their primary needs also changes over time. Many of generation Z decide to shop online to meet their individual needs. Generation Z defines balance as one of the things that is seen in living life, including meeting their needs and interacting with others. The Future Market in Gondangdia exists as a forum that provides space for buying and selling transactions to be more interactive, creative, flexible, and in accordance with health protocols. Through dis-programming, combining creative buying and selling programs and public space as one unit in a design is one of the methods used in designing architectural programs. The combination of the two programs creates an equal space with alternate uses depending on time. The emerging market typology method and its relation to Z generation architecture and behavior become a design strategy in designing. This provides an innovative and interactive buying and selling space according to the needs of generation Z.

Keywords: Buy and sell spaces; Public spaces; Future markets; Generation Z; Buy and sell; *Dis-programming*

1. PENDAHULUAN

Berdasarkan survey Gugus Tugas Percepatan Penanganan Covid-19, di Indonesia telah melaporkan adanya kasus pertama pasien virus corona pada 2 Maret 2020 ini, hingga Selasa 1 Agustus 2020 tercatat telah ada 108.376 pasien positif virus corona. Sementara itu dari jumlah tersebut, 65.907 pasien telah dinyatakan sembuh dan 5.131 pasien meninggal dunia. Pemerintah memutuskan untuk menerapkan pembatasan sosial berskala besar (PSBB) dalam upaya mengatasi pandemi virus corona atau *Covid-19*.

Dengan adanya *pandemic* ini membuat orang semakin takut untuk pergi ke tempat keramaian. Salah satunya adalah pasar yang merupakan pusat transaksi jual beli dan titik berkumpul masyarakat sehingga menjadi pusat penyebaran virus ini. Hal ini menyebabkan kerugian bagi para pedagang yang berjualan di pasar dan juga bagi para pelanggan pasar yang kesulitan untuk mendapat bahan baku secara nyaman dan aman dan pasar dapat menjadi area mati yang ditinggalkan.

Seiring dengan perkembangan zaman, penggunaan teknologi terus meningkat tajam. Hal ini disebabkan oleh peran dari kaum milenial yang memegang puncak kuantitas dalam piramida penduduk di Indonesia, yang nantinya akan digantikan oleh generasi Z. Kemajuan teknologi ini dapat memegang peranan yang sangat membantu perkembangan pasar ke depannya. Hal tersebut memberikan sebuah peluang untuk menciptakan pasar yang sehat dan *smart* pada masa kini dan masa depan. Kedepannya pasar wajib meningkatkan efisiensi produksi pasar, memenuhi kebutuhan aman dan kenyamanan sesuai dengan protokol kesehatan seperti ruang-ruang diharapkan mempunyai sirkulasi udara alami dan juga ada sirkulasi pergerakan pembeli yang baik, demi mencegah penyebaran virus, dan mendigitalisasi pembelanjaan sehingga menjadi lebih efektif dan efisien. Maka rumusan masalah yang diambil dalam studi ini yaitu bagaimana menciptakan pasar yang sehat dan *smart* untuk masa depan. Studi ini dilakukan dengan bertujuan agar terciptanya pasar yang aman dan nyaman bagi para penjual maupun pembeli.

2. KAJIAN LITERATUR

Teori *Dwelling*

Sebagai makhluk hidup, manusia akan terus menerus memenuhi kebutuhannya, sebagai sebuah cara untuk mempertahankan eksistensinya. Menurut Christian Norberg-Schulz (1985: 12) pada bukunya yang berjudul *'The Concept of Dwelling'*, *Dwelling* memiliki "*ground*", "*sky*", and "*horizon*". "*All places are determined by the ground on which we stand, by the sky above our heads, and by the limit of the horizon*". Tujuan dari *dwelling* adalah untuk bertahan, yaitu dengan cara beradaptasi, aktualisasi dan juga penekanan.

Teori Generasi Z

Generasi Z adalah generasi yang lahir dalam rentang tahun 1995 sampai dengan tahun 2010 masehi. Generasi Z adalah generasi setelah Generasi Y, generasi ini merupakan generasi peralihan Generasi Y dengan teknologi yang semakin berkembang. Beberapa diantaranya merupakan keturunan dari Generasi X dan Y.

Menurut McCrindle dalam Research Centre di Australia mengenai generasi Z, ada lima faktor yang membentuk generasi Z yaitu :

- a. Digital
- b. Global
- c. Sosial
- d. Visual
- e. Mobilitas tinggi

Teori Motivasi Maslow

Teori Motivasi Hirarki yang dikemukakan oleh Abraham Maslow (1943), yang dikutip dari artikel Teori Motivasi Abraham Maslow (1943-1970), menerangkan kebutuhan manusia tersusun berdasarkan suatu hirarki dalam 5 tingkatan yang berbentuk pyramid. Kebutuhan pokok manusia yang diidentifikasi Maslow dalam urutan kadar pentingnya berkaitan konkret dengan pasar yang telah saya olah adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Hierarki Kebutuhan Manusia Maslow pada Pasar

Sumber: Salinan Penulis, 2021

Pasar

Pasar adalah tempat terjadi interaksi antara penjual dan pembeli (*Chourmain, 1994 : 231*). Pasar adalah salah satu dari berbagai sistem, institusi, prosedur, hubungan sosial dan infrastruktur dimana usaha menjual barang, jasa dan tenaga kerja untuk orang-orang dengan imbalan uang (*wikipedia.com*).

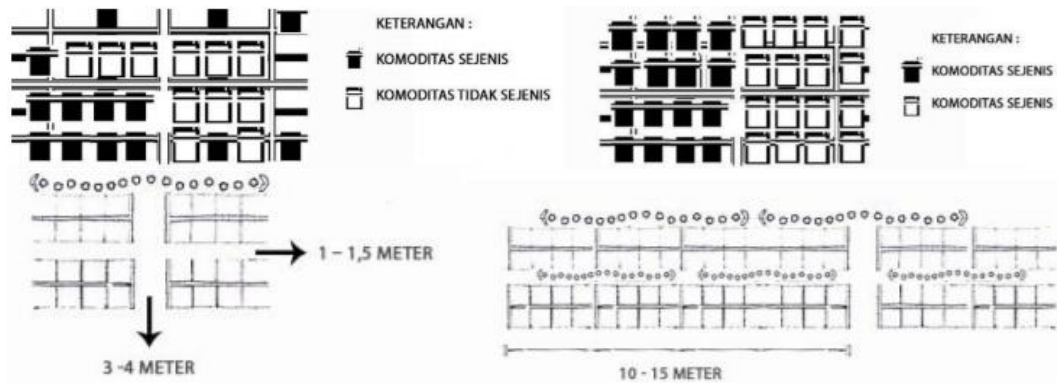
Seiring perkembangan jaman terjadi transformasi sistem ekonomi pasar, dikenal adanya dualisme sistem ekonomi pasar yaitu pasar tradisional dan pasar modern. Pasar tradisional merupakan tempat bertemunya penjual dan pembeli serta ditandai dengan adanya transaksi penjual pembeli secara langsung, bangunan biasanya terdiri dari kios-kios atau gerai, los dan dasaran terbuka yang dibuka oleh penjual maupun suatu pengelola pasar. Sedangkan Pasar modern adalah pasar yang penjual dan pembeli tidak bertransaksi secara langsung melainkan pembeli melihat label harga yang tercantum dalam barang (*barcode*), berada dalam bangunan dan pelayanannya dilakukan secara mandiri (*swalayan*) atau dilayani oleh pramuniaga. (*Nurrohman, 2016*).

Akibat dari Covid-19 ini masyarakat Indonesia jadi lebih cenderung berbelanja di pasar modern serta lebih memperhatikan kesehatan dan kebersihan. Pada generasi ini dipenuhi dengan generasi Z yang melek akan teknologi, kreatif dan praktis. Sehingga banyak muncul konten dan aktivitas selama pandemic ini tentunya dengan teknologi dan media sosial. Dalam berbelanja yang sudah online karena adanya ketakutan masyarakat akan virus telah mengubah citra pasar sebagai sarana memenuhi kebutuhan sehari-hari menjadi lebih baik dan *sustainable* dengan tujuan beradaptasi dan bertahan dalam perkembangan zaman.

3. METODE

Metode Tipologi

Metode tipologi dalam perancangan ini lebih mendalam mengenai tipologi pasar yang menggambarkan klasifikasi dalam arsitektur berdasarkan sirkulasi dan zonasi. Desain bangunan ini menggunakan pendekatan tipologi dari pola tata letak pasar berdasarkan jarak sirkulasi dan pengelompokan zona yang dapat dijabarkan melalui gambar berikut:



Gambar 2. Tipologi Sirkulasi dan Zonasi Pasar

Sumber: Dewar & Watson, 1990

Berdasarkan sirkulasi, pasar memiliki sirkulasi primer dan sekunder dengan jarak minimal serta pada pengelompokan komoditas sejenis akan memberikan dampak kesinambungan area komoditas yang terkait. Satu kesatuan jenis komoditas membuat pengunjung tidak perlu mencari kebutuhan yang sama pada area tertentu lainnya. Dengan perkembangan zaman dan pandemic yang tengah dilalui, maka sirkulasi dan zoning pasar berkembang dengan mengadopsi unsur-unsur teknologi dan kebutuhan tiap generasinya, khususnya generasi Z.

Dekonstruksi Ruang Pasar Dalam Arsitektur

Metode perancangan desain menggunakan pendekatan metode dari Bernard Tschumi. Secara spesifik, konsep dekonstruksi yang dikemukakan oleh Derrida (1967) yang digunakan oleh Bernard Tschumi dapat dibedakan menjadi tiga konsep yakni: *Cross-programming*, *Trans-programming*, *Dis-programming*.

Dalam perancangan ini *dis-programming* digunakan untuk mengkombinasikan 2 program sehingga konfigurasi spasial program A mengkontaminasi program dan konfigurasi spasial program B sebagai metode yang diterapkan dalam proyek ini.

Arsitektur dan Perilaku

Pendekatan ini merupakan studi tentang perilaku sebagai upaya mensintesis perilaku ke dalam entitas fisik/arsitektur dari *Behaviorology* oleh *Atelier Bow-Wow*. Profesor Yoshiharu Tsukamoto (1965) mendefinisikannya sebagai teori arsitektur yang terkait erat dengan perilaku alam dan manusia. Bangunan berubah seiring waktu sesuai dengan perubahan masyarakat dan inilah yang disebut perilaku arsitektur. Aspek perilaku yang berulang, berirama, dapat dibagikan dan menggeser desain arsitektur dari individualistik ke basis kesamaan untuk membangun hubungan baru dengan masyarakat dan budaya. Berikut ini merupakan strategi perilaku terkait dengan program fasilitas jual beli dan ruang publik.

METODE DESAIN Behaviorology StrategyGambar 3. Strategi *Behaviorology*

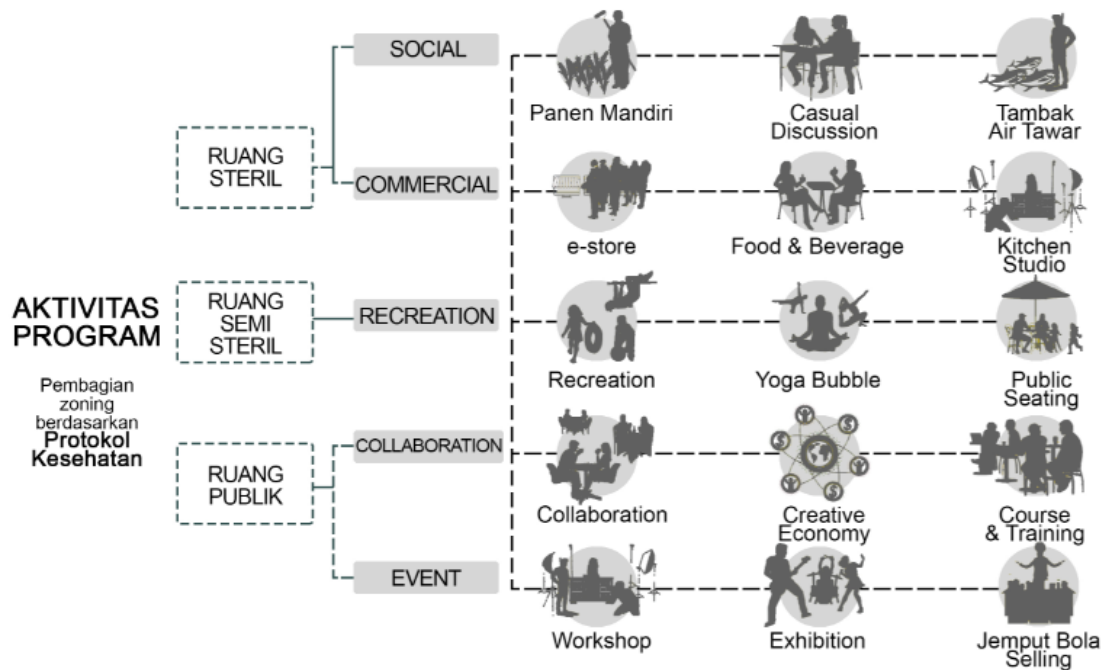
Sumber: Penulis, 2020

4. DISKUSI DAN HASIL

Gambar 4. Lokasi Eksisting

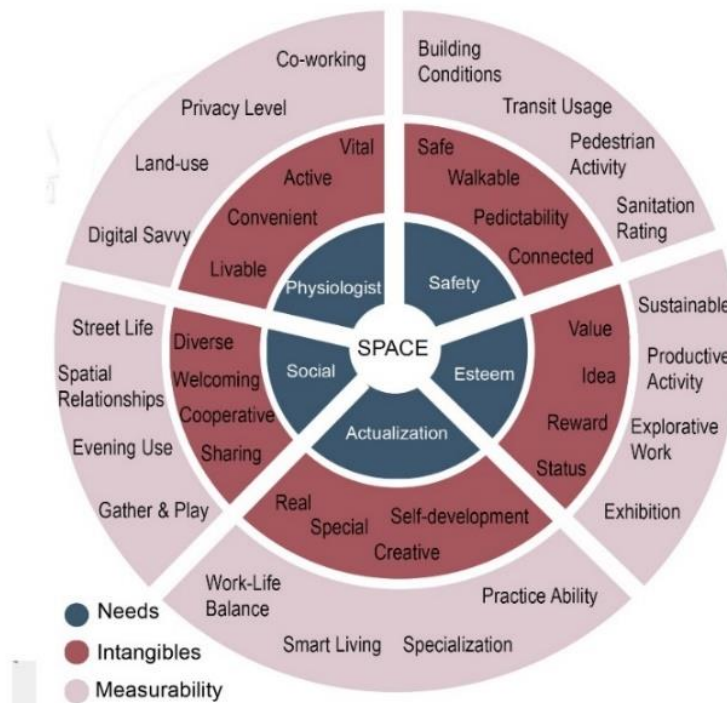
Sumber: Penulis, 2020

Lokasi tapak berada di jantung Ibu Kota Jakarta, Jl. Srikaya, kecamatan Menteng, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta. Daerah sekitar Menteng kawasan permukiman elit di Jakarta yang dipenuhi oleh area permukiman kelas atas hingga menengah bawah, dan juga di dominasi oleh area perkantoran. Lokasi tapak berada tepat di samping Stasiun Gondangdia, hanya dipisahkan oleh jalur jalan 1 arah. Daerah sekitar tapak di dominasi oleh daerah permukiman menengah bawah yang berusaha sebagai penjual makanan, dan sayuran di pasar. Pembaharuan desain pasar berdasarkan tipologi dengan memadukan program jual beli dan ruang terbuka yang menyesuaikan dengan kebutuhan generasi z. Desain total luas bangunan $\pm 10.077\text{m}^2$ dengan program jual beli (50%) terdapat ekonomi kreatif, area kolaborasi yang ditujukan bagi generasi z yang dapat menampung ± 1500 orang. Ruang publik (30%) yang utamanya digunakan oleh masyarakat untuk kebutuhan sosial kecuali untuk kegiatan ekonomi dan 20% untuk fasilitas pendukung. Area *dis-programming* berupa *hall sterilisasi* yang fungsinya dapat berubah berdasarkan waktu, dikontaminasi oleh fungsi ruang lainnya, dan dapat menampung ± 500 orang.

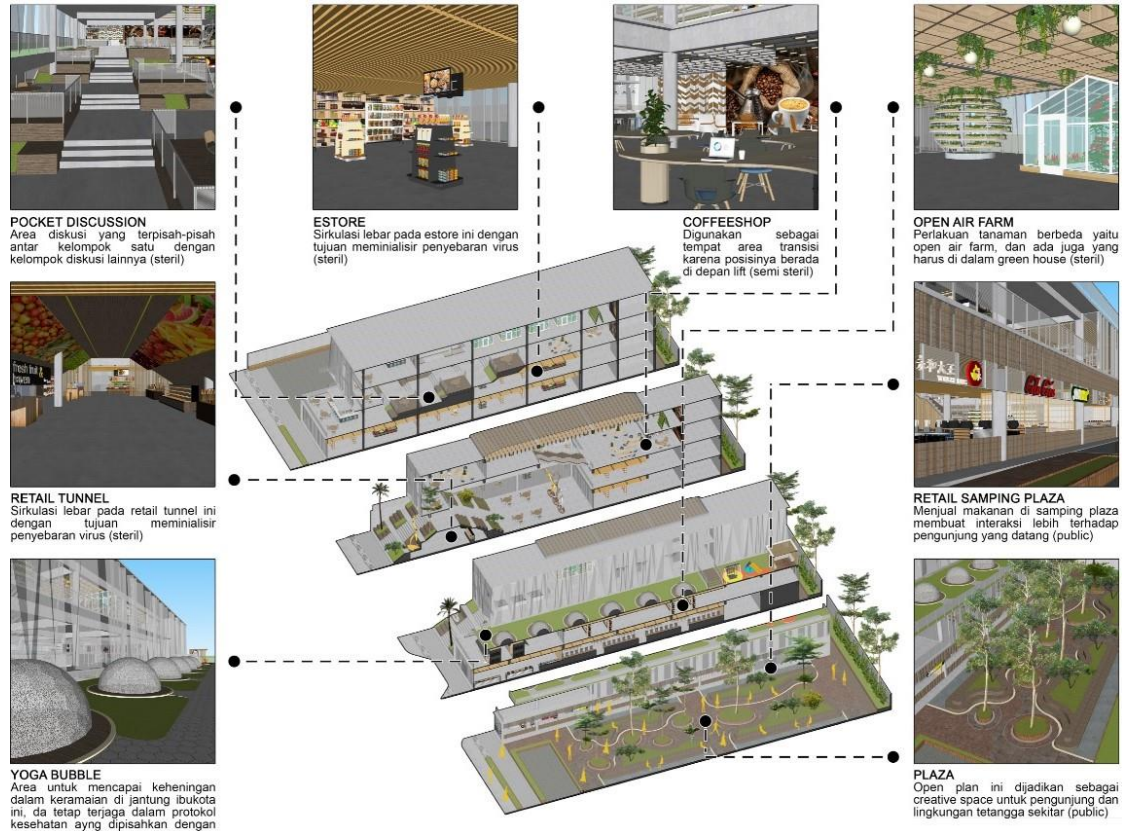


Gambar 5. Analisis Aktivitas
Sumber: Penulis, 2020

Dengan pendekatan dari teori dan metode yang digunakan maka penggunaan ruang secara *disprogramming area* dalam bangunan ini adalah ruang steril / *hall steril*. Karena hall steril tersebut menjadi penghubung antar ruang 1 dengan ruang lainnya, sehingga ruang ini dapat digunakan berdasarkan intensitas waktu dan kebutuhan ruang yang ingin diciptakan.



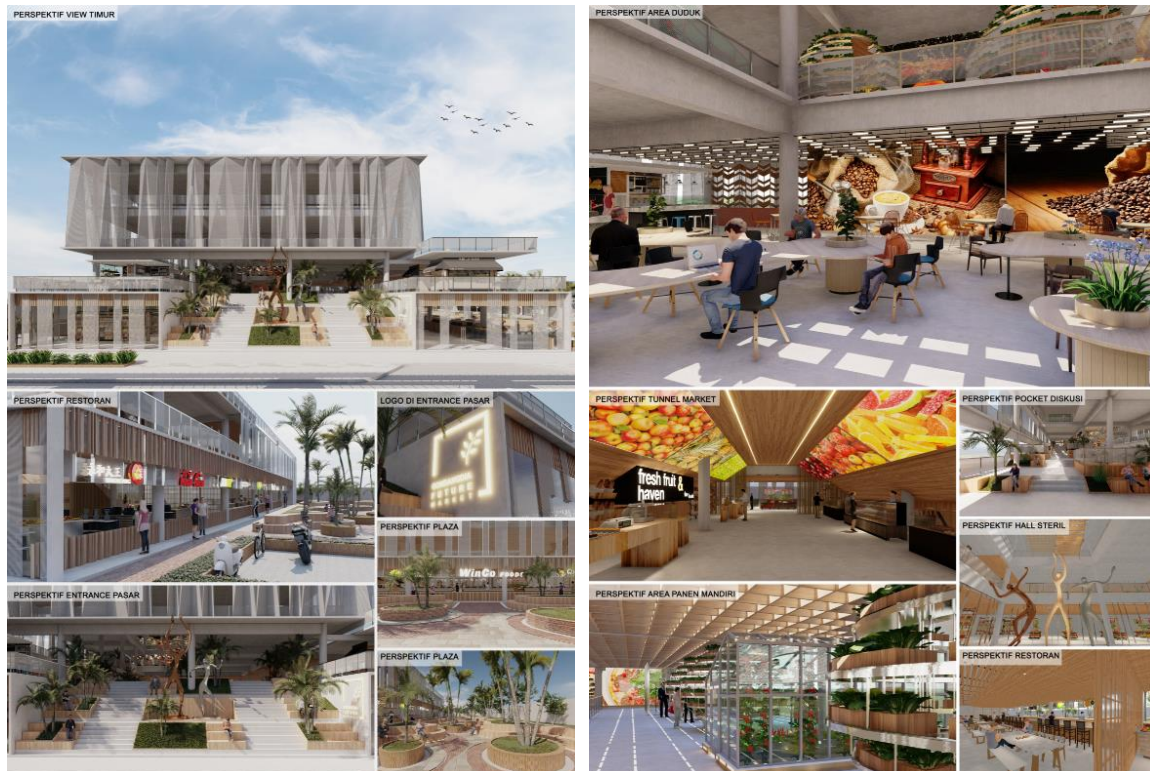
Gambar 6. *Dis-programming Area*
Sumber: Penulis, 2020



Gambar 7. Rangkaian Teori Mashlow
Sumber: Penulis, 2020

Pasar bukan lagi hanya tempat jual beli, Generasi Z yang sangat peka terhadap teknologi membuat pasar mempunyai program yang berbeda dan unik untuk merespon hal tersebut. Generasi Z yang suka bersosialisasi dan mengekspresikan dirinya kepada sesama, memuat pasar masa depan ini sangat interaktif dan atraktif terhadap penggunanya.

Desain bangunan yang industrial kontemporer, dengan konsep keterbukaan pada fasade dan *skylight* pada bagian tengah bangunan menciptakan transformasi dan inovasi ruang yang berbeda diciptakan oleh pencahayaan dan pengudaraan alami yang masuk ke dalam bangunan. Berikut ini merupakan suasana ruang yang dihasilkan dari desain eksterior dan interior bangunan:



Gambar 8. Perspektif Eksterior dan Interior
Sumber: Penulis, 2020

5. KESIMPULAN & SARAN

Kesimpulan

Perkembangan tipologi pasar berkembang dengan acuan tipologi sebelumnya. Pasar Masa Depan di Gondangdia dirancang untuk menciptakan pengalaman ruang baru sesuai dengan kebutuhan generasi Z, dengan memadukan program jual beli pasar dengan program ruang publik. Hal ini membuat definisi baru pada pasar, bukan hanya sebagai tempat untuk jual beli, namun juga sebagai tempat untuk berinteraksi satu sama lain.

Saran

Kepada perancang dan peneliti selanjutnya dapat menyempurnakan penulisan dengan metode lainnya yang dapat melengkapi data serta studi mengenai generasi z dalam memenuhi kebutuhan primernya.

REFERENSI

- Davies, M. A. (2000). Learning the beat goes on. *Childhood Education*, 76(3), 148-153.
- Dharmawijaya, D. (2021). *Trans-programming, Dis-programming, dan Cross-programming* pada Karya Bernard Tchumi, *LANTING Journal of Architecture* 1(2). 117-123. diakses 15 Januari 2021, <https://edoc.site/publikasi-poltek-trans-dis-cross-10-hlmdoc-pdf-free.html>
- Gunadarma. (2012). Materi Teori Tipologi, diakses 12 Januari 2021. <http://furuhiho.staff.gunadarma.ac.id/Downloads/files/57624/MATERI+TEORI+TIPOL OGI.pdf>
- Harari, Yuval Noah. (2016). *Homodeus: Masa Depan Umat Manusia*. Jakarta: PT Pustaka Alvabet.
- Husain, G., Thompson, W. F., Schellenberg, E. G. (2002). *Effects of Musical Tempo and Mode On Arousal, Mood, and Spatial abilities*. *Music Perception*, 20(2), 151-171.
- Jormakka, Kari. (2007). *Basic Design Methods*. Basel: Birkhäuser Architecture

- Karyono, Tri Harso. (2014). *Pengantar Pemahaman Arsitektur Hijau di Indonesia*. Jakarta, Rajawali Pers.
- Murti, M. W. (2020). 1,172 Traditional Market Traders in Indonesia Contract COVID-19., diakses 11 Januari 2021, <https://en.tempo.co/read/1367202/1172-traditional-market-traders-in-indonesia-contract-covid-19>
- Nugroho, R. S. (2016). Pengantar Generasi Strauss-Howe., diakses 13 Januari 2021, <https://www.scribd.com/document/370805120/Pengantar-Teori-Generasi-Strauss-Howe>
- Sutrisno, R. (1983). *Bentuk Struktur Bangunan Dalam Arsitektur Modern*. Jakarta: Gramedia.
- Sutrisno, E. (2015). Kriteria Green Building, Tepat Guna Lahan.
<http://kompasiana.com/eshape/kriteria-green-building-tepat-guna-lahan>. Diakses 11 Januari 2021.
- Tsukamoto, Y. & Kajima, M. (2010). *Behaviorology*. New York (NY): Rizzoli.
- Tucker, R. (2020). How Has COVID-19 changed consumer behavior, diakses 10 Januari 2021, <https://www.mixmove.io/blog/how-has-covid-19-changed-consumer-behaviour>
- The Balance Small Business. (2021). Generation Z Retail Shopping Behaviors, diakses 07 Januari 2021, <https://www.thebalancesmb.com/generation-z-retail-shopping-behaviors-4140379>

