

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>Florencia 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

PASAR LAYAR BERBASIS E-COMMERCERewindy Astari Surbakti ¹⁾, Doddy Yuono ²⁾¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, rewindyastari1@gmail.com²⁾ 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**

Abad ke-21 dikenal dengan terjadinya revolusi industri 4.0 yang mengubah perekonomian di kalangan masyarakat yang bertumbuh bersama dengan sistem modernitas dan juga teknologi. Membuktikan bahwa perkembangan pemikiran manusia terhadap kreativitas akan sangat memengaruhi perkembangan ekonomi kreatif tetapi hal ini menjadikan pasar mulai ditinggalkan oleh generasi baru dan beralih pada sistem *e-commerce*. Adanya wabah yang mulai merambat di kehidupan masyarakat juga menjadi salah satu faktor yang merubah perekonomian dunia dan menjadikan pasar mulai ditinggalkan. Perubahan perekonomian dunia ini akan membutuhkan revitalisasi sehingga hal ini dijadikan sebagai landasan pijakan dalam pembentukan Pasar Layar yang dipadukan dengan sistem dari digital sebagai polarisasi perekonomian. Generasi baru merupakan kunci dari perkembangan dan keseimbangan perekonomian dalam teknologi, hal ini sejalan dengan sifat dan watak *entrepreneur* yang dimiliki oleh generasi baru sehingga menjadikan mereka lebih memilih berkembang sebagai *start up*. Revitalisasi pusat perekonomian ini akan menjadi wadah interaksi dengan lingkungan sekitar sehingga adanya karakteristik pembentukan ruang interaksi sebagai dasar dan awal dalam pasar layar. Pasar layar berada di Jl. Arjuna Utara yang dikelilingi oleh mall, kantor, universitas menjadikan jenis retail yang dipasarkan merupakan subsektor kreatif yaitu kuliner dengan produk lokal, retail fashion dan juga retail kriya yang dikelola *start up* sehingga diharapkan Pasar Layar mampu menampung antara interaksi dan kreatif yang dipadukan dengan perkembangan digital.

Kata kunci: Generasi baru ; Pasar ; Perekonomian ; Teknologi.**Abstract**

The 21st century is known as the industrial revolution 4.0 which changes the economy among people who grow together with modernity and technology systems. It proves that the development of human thinking on creativity will greatly affect the development of the creative economy, but this has made the market begin to be abandoned by new generations and switch to e-commerce systems. The existence of an epidemic that has begun to spread in people's lives is also one of the factors that have changed the world economy and made the market begin to be abandoned. Changes in the world economy will require revitalization so that this is used as a foundation in the formation of the Screen Market integrated with the digital system to polarize the economy. The new generation is the key to the development and balance of the economy in technology, this is in line with the entrepreneurial nature and character of the new generation, which makes them prefer to develop as *start ups*. The revitalization of the economic center will become a forum for interaction with the surrounding environment so that the characteristics of the formation of interaction space are the basis and the beginning of the screen market. The screen market is located on Jl Arjuna Utara which is surrounded by malls, offices, universities, making the type of retail being marketed a creative sub-sector, namely culinary with local products, fashion retail, and also craft retail managed by *start ups* so it is hoped that the screen market can accommodate interaction and creatively combined with digital developments.

Keywords: Economy; Market; New Generation; Technology.**1. PENDAHULUAN**

Pasar merupakan sarana bagi produsen dan konsumen yang melakukan transaksi jual beli untuk memenuhi kebutuhan sehari – hari. Di Jakarta terdapat 151 pasar yang tercatat pada tahun 2019 dengan pasar yang identik dengan produk lokal. Pasar sendiri mengalami pertumbuhan seiring bertambahnya waktu, salah faktor dari perubahan tersebut merupakan digital di mana digital mulai berkembang dan merambat pada tatanan kehidupan manusia. Munculnya teknologi menciptakan ekonomi kreatif yang diperan utamakan oleh generasi milenial, sehingga kreativitas menjadi aset utama dalam membangun sumber daya, maka dari itu *market place* yang akan dirancang akan menampung aktivitas dari pengusaha baru (*Start up*).

Pada saat ini pasar cara lama mulai ditinggalkan secara perlahan-lahan, munculnya sistem teknologi mulai mengubah cara pandang terkhusus pada generasi milenial, ada beberapa jenis pasar yang mulai ditinggalkan oleh generasi milenial dikarenakan lokasi kotor, tidak instan, barang yang dibawa tidak ringan, memakan waktu yang lama oleh sebab itu tujuan dari perancangan pasar layar diharapkan dapat menjadi solusi karena akan menawarkan paduan market online dan offline.

Jakarta merupakan kota metropolitan dengan jumlah penduduk 10,77 juta yang menjadikan kota Jakarta memiliki potensi yang besar dalam perekonomian Indonesia. Jakarta barat merupakan lokasi yang dipilih dalam penempatan pasar layar tepatnya di antara Jl Ajuna Utara dan Jl Tanjung Duren Timur III yang dikelilingi oleh Mall, Universitas, Kantor dan perumahan warga menjadikan peluang yang besar.

Visi dari proyek ini adalah memberikan kesempatan bagi generasi milenial untuk membentuk ekonomi kreatif dan untuk mendukung pertumbuhan *Sustainable Development Goals*, memberikan sebuah identitas pada lokasi dan memberikan pengalaman bagi konsumen dan juga produsen. Misi dari pasar layar adalah untuk memudahkan kebutuhan konsumen tanpa harus bertemu langsung dengan produsen dan juga memperkenalkan produk kreatif dari *start up*.

2. KAJIAN LITERATUR

Pasar merupakan tempat untuk memudahkan aktivitas tukar beli antara pembeli dan juga penjual. Pasar menjadi sarana kehidupan bagi masyarakat, hal ini menjadikan masyarakat akan merasakan tinggal didalam pasar.

Dwelling

Menurut Christian Norberg-Schulz dalam *The concept of dwelling*, *dwell* memiliki makna sebagai bertukar produk, ide dan perasaan (adanya makna kehidupan), *dwell* juga memiliki makna adanya kesepakatan atas nilai-nilai umum. *Dwell* terdiri dari orientasi dan identifikasi. Untuk memperoleh makna *dwell*, kita harus tahu/sadar di mana posisi kita berada sehingga kita dapat mengalami keberadaan sebagai makna. *Dwell* menuntut kita untuk memiliki pemikiran yang terbuka. Identifikasi terdiri dari ruang yang terorganisasi (konkret). Menurut Heidegger, *Dwelling* merupakan kata yang berdasarkan dari *dwell*. *Dwell* adalah bertinggal di suatu tempat/ mengembara sedangkan *dwelling* merupakan tempat tinggal. Tujuan manusia untuk ber-*dwelling* adalah untuk memenuhi kebutuhan mereka yang paling dasar, maka dari peran manusia dalam beraktivitas akan memengaruhi konsep *dwelling*. Aktivitas manusia dalam *dwelling* terdiri dari dua yaitu, menetap karena adanya bangunan atau menetap tetapi tidak tinggal, oleh sebab itu *dwelling* memiliki sifat memaksa seseorang untuk tinggal dalam waktu yang cukup lama, atau adanya pemberian ruang untuk dinikmati tanpa adanya unsur paksaan. Secara garis besar *dwelling* sebagai tempat tinggal berhubungan dengan tradisional walaupun tidak sepenuhnya.

Open Architecture

Open Architecture akan memberikan pendekatan baru yang termodulasi untuk memenuhi kebutuhan sektor publik. Open architecture pada pasar akan mewujudkan sosial - ekonomi dan adanya unsur experience untuk tetap menjaga makna dwelling dengan cara mengikuti perkembangan dunia yang diwadahi oleh digital. Proyek ini akan didesain agar generasi milenial dapat menemukan identitas dalam pasar dengan ruang desain sebagai interaksi antara pengunjung.

Open architecture pada pasar akan menciptakan program sosial dan penataan aktivitas sehingga pasar memiliki peluang sebagai tempat berkumpulnya masyarakat maupun organisasi. *Open architecture* yang dikoneksikan dengan *dwelling* menciptakan kehidupan dalam pasar sebagai landasan perekonomian yang melibatkan generasi milenial maupun generasi mendatang.

Aktivitas

Adanya *open architecture* menghadirkan aktivitas dan menciptakan berbagai fenomena – fenomena yang disebut dengan *event*. *Event* yang tergolong dalam kegiatan yang dikelola secara sistematis, efisien dan juga efektif merupakan *event organizer*. Menurut Any Noor (2013: 14), terdapat 5 karakteristik *event* yaitu keunikan, *perishability*, *intangibility*, suasana, pelayanan, dan interaksi personal. 5 karakteristik *event* tersebut diterapkan dalam proyek dan akan menciptakan *experience* sehingga pasar tidak akan ditinggalkan.

Menurut Rhenald Kasali, *event organizer* merupakan bisnis yang prosesnya direkam berdasarkan keinginan pasar, menyiapkan teknologi dan pemasarannya. Pemikiran tersebut akan memengaruhi keberlanjutan dari perkembangan pasar, oleh sebab itu maka konsep *event* yang dikemukakan oleh Rhenald Kasali akan diterapkan pada sistem pasar.

3. METODE

Metode yang digunakan adalah metode yang membangun lingkungan menjadi penghubung antara dunia fisik dunia digital. Konsep ini berfokus pada buku Flachbart's *Disappearing Architecture: From Real to Virtual to Quantum, where architects, designers, programmers, artists, etc.* Bangunan menjadi antar muka, atau "platform terbuka" yang menawarkan pengalaman sensorik dalam di dunia digital. Bangunan yang dirancang akan menciptakan *cyberspace* nomaden sehingga keberadaan ini tidak dapat diikat oleh kerangka kerja yang solid dan mencerminkan pengalaman realitas virtual. "Definisi yang kaku tentang bagaimana bangunan atau kota dialami menjadi kontras dengan pengalaman realitas online yang sangat individual " (Flachbart 2005).

Flachbart mengatakan bahwa arsitektur sebagai proses yang "berjalan" di mana bangunan tidak lagi merupakan bentuk statis yang memaksa pengalaman pada penggunaannya, tetapi sebaliknya merupakan keadaan yang konstan, merespons masukan dari penggunaanya dan lingkungan.

"Arsitektur sekarang dapat menjadi lebih teatrikal dan mendalam karena melibatkan teknologi baru tampilan media dan interaktivitas untuk benar-benar menggabungkan batas antara dunia fisik dan dunia maya." (Bouman 2005, 263). Arsitektur akan berkembang dengan menaklukkan bidang aktivitas baru di era digital. Arsitektur adalah sebagai titik penggabungan antara dunia virtual dan fisik (Bouman 2005, 262). Ruang-ruang yang disampaikan oleh Bouman adalah ruang yang fleksibel dan dapat mengakomodasi kegiatan secara bersamaan, maka dari itu perlunya *experience* dalam proses mendesain.

Komponen membran yang digunakan pada bangunan mencerminkan tiga sifat fisik membran seluler. Jenis pertama terdiri dari furnitur lembut yang digunakan terutama di ruang inovasi

publik di permukaan tanah. Elemen-elemen ini mencerminkan aspek fleksibel dan elastis dari membran, mampu berkontraksi, mengembang, dan melipat dengan sendirinya.

Kedua teori ini akan menjadi wadah dari pembentukan proyek, untuk ruang sosial menggunakan teori dari Flachbart's yaitu ruang terbuka antar bangunan dan *first place* (hunian) dengan lingkungan beradius 500 meter, Sedangkan esai dari Bouman untuk teori mendesain dan sebagai acuan untuk sistem teknologi di program ruang demi mewujudkan *experience*.

Sistem

Sistem pada pasar menggunakan sistem offline dan online, sistem online akan menggunakan *e-commerce*. Sistem *e-commerce* pertama menggunakan Beacon yang merupakan alat pemancar sinyal dari BLE (*Bluetooth low energy*) yang memberikan informasi lokasi dari gadget, dan mampu memberikan sinyal dengan jarak 50 m. Beacon dapat digunakan pada toko yang ingin memberikan informasi penawaran kepada konsumen.

Sistem *e-commerce* kedua menggunakan Virtual yang merupakan sebuah kode dengan sistem scan pada gadget. Subway di Korea Selatan menciptakan virtual store dengan cara memindai QR pada barang yang ingin dibeli lalu barang tersebut akan sampai pada rumah mereka.

Sistem *e-commerce* ketiga menggunakan Echo Amazon yang merupakan alat dengan sistem suara yang menjawab segala pertanyaan pengguna, selain itu Echo juga dapat memesan produk yang ingin dibeli dengan menekan tombol Echo dan dapat juga untuk memindai produk yang ingin dibeli.

Sistem *e-commerce* keempat menggunakan Web mobile yang merupakan sistem belanja melalui aplikasi pada gadget seperti Dana, OVO, dll, selain itu Web mobile juga dapat menggunakan sistem master card sehingga pengguna tidak perlu kerepotan untuk mencari ATM.

Proses Kreatif

Generasi milenial merupakan generasi yang lahir pada tahun 1980 sampai 2000. Paduan antara generasi milenial dengan teknologi komunikasi menjadikan dua objek ini saling terhubung. Pada masa yang akan datang, teknologi merupakan suatu substansi yang akan menjadi bagian dari manusia dan terutama pada generasi milenial yang akan menjadi generasi bersifat individu, dikarenakan generasi milenial pada saat ini yang merupakan paling dominan keberadaannya, oleh sebab itu generasi milenial akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan ekonomi dunia. Pentingnya sebuah space khusus untuk generasi milenial untuk mulai berkarya dari awal sehingga pasar layar harus data memadai hal tersebut. Hal ini sesuai dengan perkataan Christian Norberg Schulz dalam bukunya yang berjudul *The concept of dwelling On the way to figurative architecture* (1985, Rizzoli) yang menjelaskan bahwa dwell menuntut generasi milenial untuk memiliki pikiran yang terbuka.

Dari proses ideasi, generasi milenial dapat menciptakan sesuatu yang bersifat kreatif, pada umumnya kreatif menggabungkan kebaruan, kerumitan, dan kejutan, dan juga sifat adaptif dan juga berarti mampu menyelesaikan masalah lingkungan, selain itu Amabile (1990) juga mengatakan bahwa lingkungan adalah kunci penilaian kreativitas, maka dari itu perlunya konektivitas antara lingkungan sekitar dan bangunan untuk menciptakan sosialisasi/ interaksi antar generasi milenial, masyarakat dan lingkungan.

Incubator

Ruang yang diciptakan merupakan ruang yang bersifat kreatif yang akan mendukung *Start up* dengan cara menyediakan fasilitas untuk berkomunitas seperti memberikan ruang *Workshop*, *Community*, dan *Incubator*. Lingkungan akan sangat memengaruhi keberhasilan kegiatan dalam proyek oleh sebab itu fasilitas tersebut akan dikelola agar mudah terlihat oleh konsumen tetepi hanya bisa ditempuh oleh para *Start up*.

Incubtor merupakan inkubasi untuk *start up* (perusahaan baru), hal ini bertujuan menyediakan perdana, selain itu *incubator* juga akan memberikan akses untuk *start up*. *Start up* melakukan penelitian untuk menemukan pasar yang tepat, maka dari itu diperlukannya *space* pertemuan anatara *incubator* dan *start up*.

Inkubator bisnis harus memberikan dampak positif pada pemberdayaan ekonomi masyarakat, untuk mewujudkan hal itu maka diperlukan inoasi baru. *Inkubator* bisnis merupakan suatu modal dinamis yang mampu mengikuti perkembangan dan beroperasi secara efisien hingga mencapai kemandirian untuk menumbuhkan adanya inovasi baru dan menumbuhkan iklim yang interaktif antar sesama bisnis.

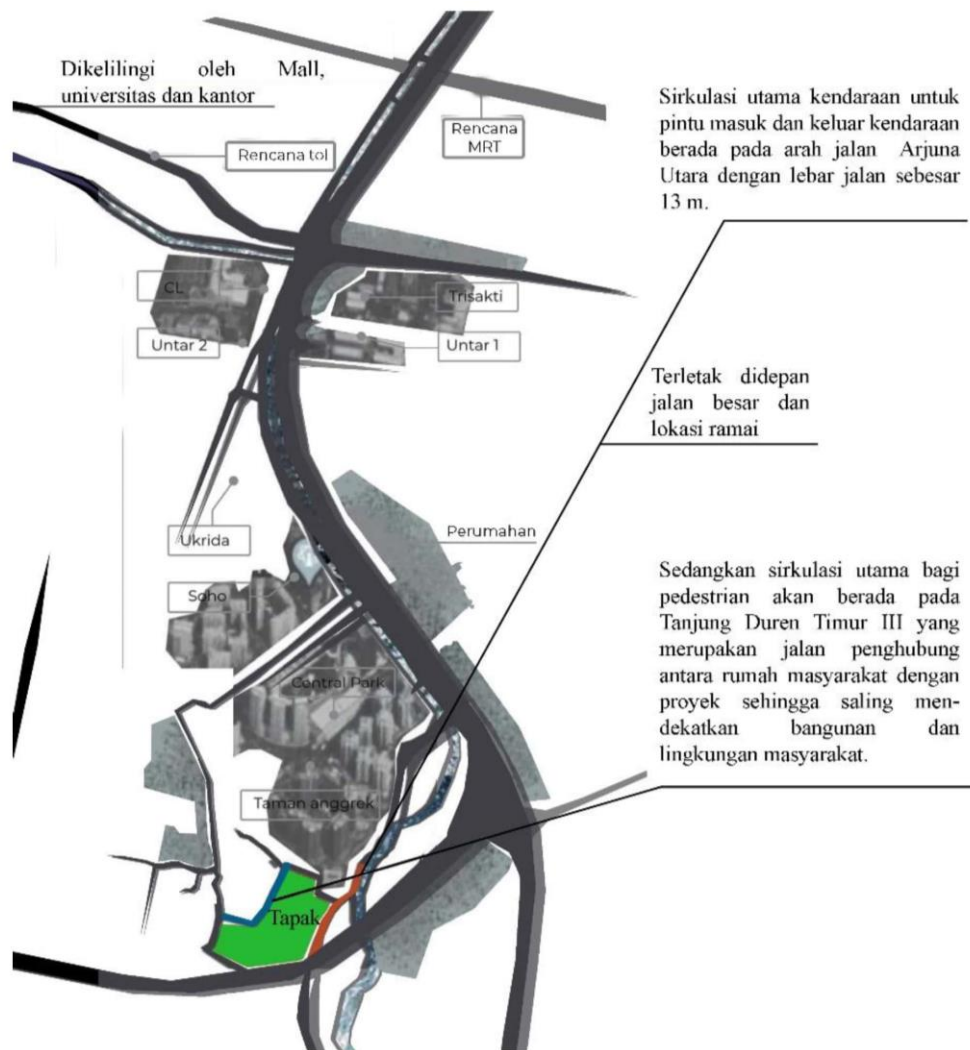
4. DISKUSI DAN HASIL

Tapak berada pada Jl. Arjuna Utara dan Jl Tanjung Duren timur III dengan Sirkulasi utama kendaraan untuk pintu masuk dan keluar kendaraan berada pada arah jalan Arjuna Utara dengan lebar jalan sebesar 13 m sedangkan sirkulasi utama bagi pedestrian akan berada pada Tanjung Duren Timur III yang merupakan jalan penghubung antara rumah masyarakat dengan proyek sehingga saling mendekatkan bangunan dan lingkungan masyarakat.



Gambar 4,1: Sistem bangunan
Sumber : Google Maps

Kondisi tapak :



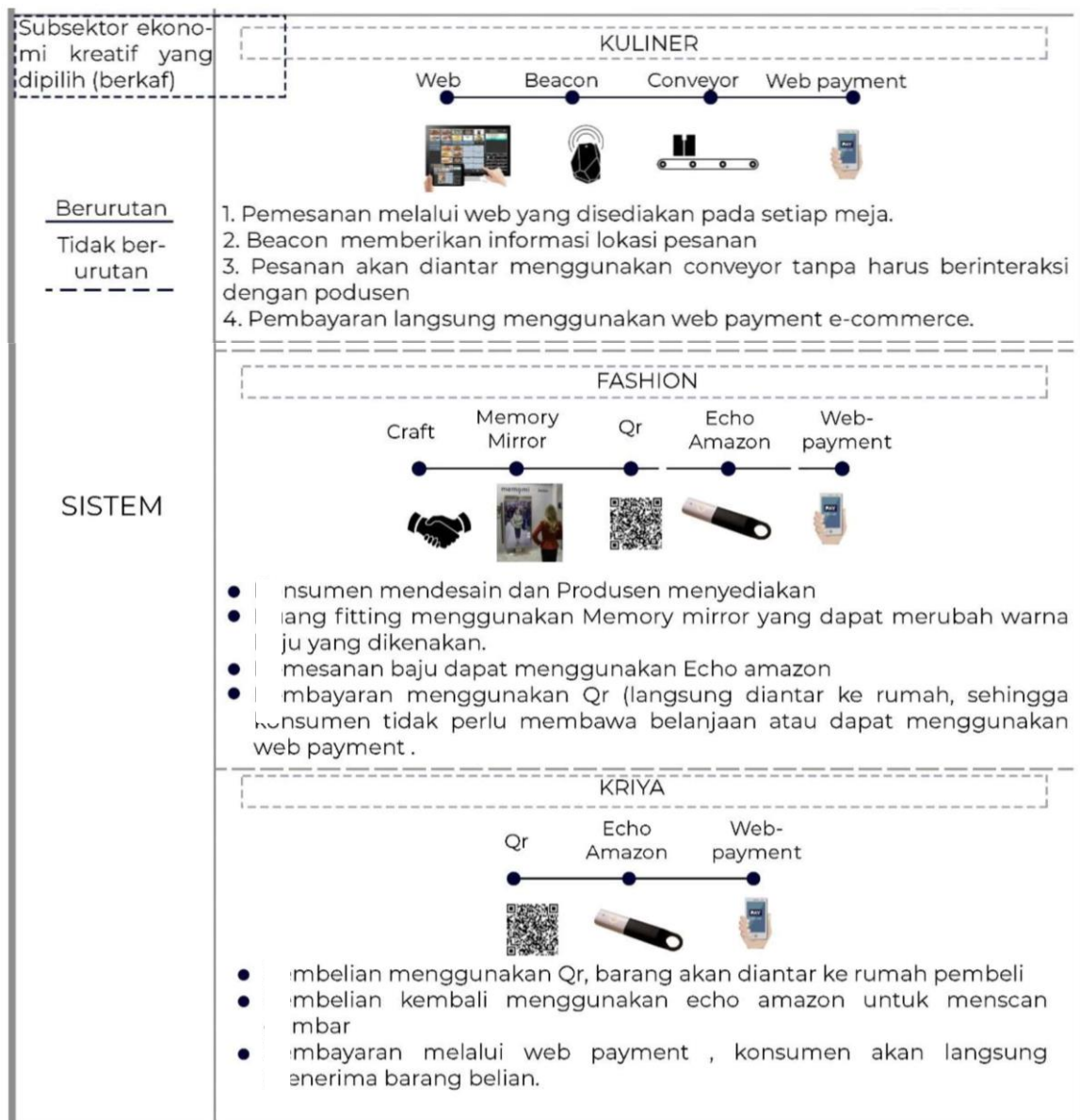
Gambar 4,2: Tapak
Sumber : Dokumen pribadi

Kondisi dari *existing* sekitar tapak yang mendukung berupa aktivitas publik seperti parkiran umum, apartemen, Taman Anggrek, B Fahion.



Gambar 4,3: lokasi tapak
Sumber : Google Maps

Pada bangunan menggunakan sistem digital :



Tabel 4: Sistem
Sumber : Dokumentasi pibadi

Program utama pada bangunan merupakan paduan antara teknologi dan kehadiran fisik dari konsumen, berikut merupakan *interior* yang dipadukan dengan teknologi :





Gambar 4,4: Sistem ruang
Sumber : Dokumen pribadi

Pada sirkulasi pengelola, akan menggunakan 2 jalan : Jl. Arjuna Utara sebagai Entrance yang terhubung dengan area lift, digunakan untuk pengelola kantor maupun untuk Start-up, sedangkan untuk Jl. Tanjung Duren Timur III untuk area servis (tidak bergabung dengan sirkulasi pengunjung) sebagai area masuk dan keluar produk / alat-alat maupun untuk sampah, sirkulasi servis ini akan langsung menuju lift servis dan kantor pengelola khusus input maupun output.

Dalam perencanaan zoning tersebut akan disusun pada tapak. Pada sisi barat merupakan area terbuka yang difungsikan sebagai sisi *angel* yang terbuka agar terlihat dari apartemen Taman Anggrek dan dari perumahan warga sekitar, area terbuka tersebut dimanfaatkan sebagai fasilitas parkir bagi SGW. Pada sisi utara difungsikan sebagai area pelayanan yang hanya bisa ditempuh jika memiliki akses dengan zona semi publik, sedangkan sisi selatan difungsikan sebagai zona utama untuk area makan dan area terbuka sehingga pengunjung pada lokasi akan merasa berada pada ruang yang seolah – olah semuanya dapat ditempuh.



Gambar 4,5: Potongan perspektif
Sumber : Dokumen pribadi

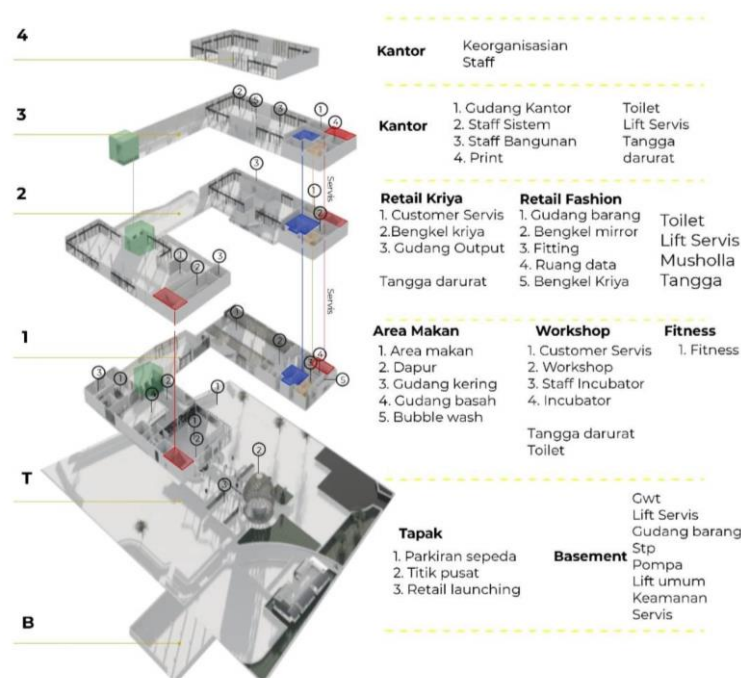
Terdapat 2 kemungkinan aktivitas pengguna sepeda dalam tapak : Hanya melintas/ membeli barang ringan sirkulasi diberi kearah titik pusat untuk tetap melihat iklan atau datang untuk tinggal - diberikan area parker.

Pada sirkulasi masuk terdapat 2 zonasi, retail awal *start up* (akan dilalu lalang) zona kantor (privat, berdekatan dengan sirkulasi entrence), kantor tepat berada disamping dari zona retail *start up* awal agar saat pendatang masuk kedalam, seolah2 semua ruang terbuka dan dapat ditempuh selain itu terdapat zona untuk *start up*, incubator akan dikelilingi ruang workshop dengan tujuan memperkenalkan fasilitas khusus *start up* dan memberikan dorongan untuk berbisnis. Retail tetap berada pada lt 2 dan 3, hal ini bertujuan untuk mendorong pendatang

masuk melewati board iklan, retail *start up* awal sehingga terjadi pemasaran produk selain itu board iklan akan terlihat dari perumahan warga dan juga dari apartemen Taman Anggrek

Ruang yang ditempatkan pada bangunan disusun berdasarkan retail ekonomi kreatif menurut Berkaf, di mana area makan ditempatkan pada Lt 1 dengan sistem teknologi menggunakan *conveyor* sebagai incaran utama pengunjung sehingga konsumen akan langsung dapat menempuh area makan, selain itu untuk retail fashion dan retail kriya berdampingan. Kantor berada pada Lt 3 dan 4 sebagai area privat sehingga tidak mengganggu ketenangan dan untuk area workshop berdekatan dengan lobby sehingga hanya *start up* yang dapat menempuh area tersebut.

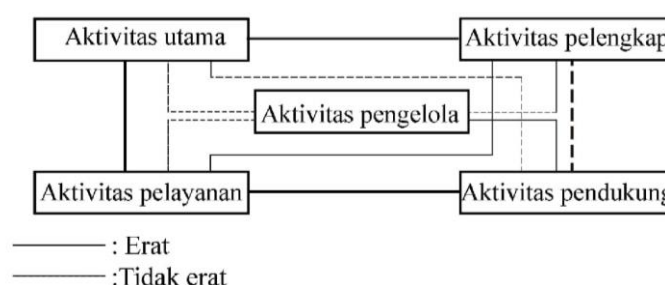
Untuk Zoning pada Lt 2 difungsikan sebagai area retail fashion dan kriya yang dihubungkan oleh koridor, selain itu untuk Lt 3 dan 4 difungsikan sebagai area perkantoran yang bersifat privat sehingga tidak dilalu lalang oleh banyak orang.



Gambar 4,6 : Explode denah

Sumber : Dokumen pribadi

Penzoningan ruang pada tapak berdasarkan pada program yang digolongkan menjadi 5 golongan, golongan tersebut memiliki hubungan tersendiri terhadap ruang lain, penyusunan hubungan ruang ini akan memengaruhi tata letak ruang pada bangunan yang didasarkan pada aktivitas dan kebutuhan ruang.



*Gambar 4,7 : Sirkulasi pengelola**Sumber : Dokumentasi pribadi*

Pelaku pengguna Pasar layar adalah mereka yang melakukan aktivitas dalam lingkungan Pasar layar. Pelaku aktivitas yang terdapat dalam pusat perbelanjaan dapat dikelompokkan menjadi 3 kegiatan dan 2 aktivitas tambahan. Kelompok Utama dengan 3 aktivitas : Pengunjung datang hanya untuk berbelanja, Pengunjung datang untuk berbelanja dan berekreasi atau Pengunjung datang hanya untuk berekreasi. Kelompok Pengelola dengan 3 aktivitas : Pengelola barang Input dan Output (berdekatan dengan jalur servis), pengelola bangunan bersifat formal dan pengelola sistem bangunan bersifat organisasi. Aktivitas kelompok pelayanan : *Start up* yang menggunakan fasilitas yang disediakan untuk usaha baru, adanya hak untuk menggunakan fasilitas tersebut disebut dengan sistem sewa.

Open space pada bangunan terlihat dari taman anggrek menjadikan adanya interaksi sistem pemasaran dikarenakan pada titik pusat bangunan terdapat *board* iklan yang terlihat dari perumahan warga dan apartemen Taman Anggrek. *Board* iklan yang menempel pada titik pusat bangunan juga terlihat pada luar bangunan sehingga hal ini juga diharapkan dapat menarik pengunjung kedalam bangunan.

*Gambar 4,8 : Explode denah**Sumber : Dokumen pribadi*

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Pasar merupakan wadah yang memenuhi berbagai kebutuhan masyarakat. Saat ini untuk mengembalikan peminat pasar merupakan sebuah tantangan yang harus dihadapi. Langkah yang dapat dilakukan adalah dengan melihat sifat dari generasi milenial dan melihat peluang dari perkembangan teknologi.

Revitalisasi pasar di Jakarta barat adalah dengan menggunakan paduan dari pasar sistem offline dan sistem teknologi *e-commerce*. Pasar sistem *offline* akan memberikan sosial bagi masyarakat, menciptakan *first place* dan menghindari barang yang tidak sesuai dengan ekspektasi. Sistem *e-commerce* sebagai sistem yang paling favorite digunakan oleh kalangan generasi milenial. Lokasi yang sesuai untuk proyek ini merupakan Jl Arjuna Utara, Jakarta Barat yang memiliki bangunan pendukung disekitarnya.

Pengunjung akan merasakan 2 dunia digabungkan dalam 1 wadah, selain itu pengunjung ataupun masyarakat yang hanya melintas akan melihat proses pemasaran produk secara sengaja ataupun tidak sengaja, hal ini agar memenuhi tujuan dari pasar dan memberikan pengalaman *experience* bagi pendatang.

REFERENSI

- Campo, K., Breugelmans, E. (2015). Buying groceries in brick and click stores: Category allocation decisions and the moderating effect of online buying experience. *Journal of Interactive Marketing*. 31, pp. 63-78
- Council. (2012). *Open Space and Public Place Plan adopted* [Electronic version]. City of West Torrens: Council.
- Fishenden, J., Thompson, M., (2012). Digital Government Open Architecture and Innovation: Why Public Sector IT Will Never Be The Same Again. *Journal of Public Administration Research and Theory* 23(4). pp.977-1004
- Flachbart, G., Weibel, P., Batsky, A., Bouman, O., & Deutsch, D. (2005). *Disappearing Architecture: From Real to Virtual to Quantum*. 1st ed. Basel: Birkhäuser Basel
- Haj, M. I, (2019). Strategi Manajemen Event PT. Argo Asia dalam Mempersiapkan Event Pucuk Cool Jam Festival 2018 di Jakarta. *Tugas Akhir Fakultas Ilmu Komunikasi*, Universitas Prof. Dr. Moestopo (Beragama).
- Linton, M. (2017). *The Future of Commerce, From Ancient Rome to Virtual Reality*. TEDx. <https://www.youtube.com/watch?v=nyAcQuFWRuU>
- Quartier, K. (2011). Retail Design: Lighting as a Design Tool for the Retail Environment. (Dissertation). *PhD scholarship of the PHL, University College in collaboration with Hasselt University*
- Rob, A. (2014). *Study : Millennials Are The True Entrepreneur Generation*, forbes, diunduh 28 desember 2020, dari <https://www.forbes.com/sites/robasghar/2014/11/11/study-millennials-are-the-true-entrepreneur-generation/?sh=77581f0e73dc>

