

SURAT TUGAS

Nomor: 1323-R/UNTAR/PENELITIAN/II/2023

Rektor Universitas Tarumanagara, dengan ini menugaskan kepada saudara:

1. **VANIA DIANDRA ABIGAIL**
2. **OLGA NAULI KOMALA, S.T., M.Ars., Dr.**

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

Judul : Pemrograman Kembali Pasar Hewan Jatinegara: Hewan Peliharaan sebagai Magnet Komunitas
Nama Media : Jurnal Stupa
Penerbit : Jurusan Arsitektur dan Perencanaan, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara
Volume/Tahun : Volume 4, No. 2, Oktober 2022
URL Repository : <https://doi.org/10.24912/stupa.v4i2.21757>

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 : 7ff9956dda2704aa39faac04e5b0edb2

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

PEMROGRAMAN KEMBALI PASAR HEWAN JATINEGARA: HEWAN PELIHARAAN SEBAGAI MAGNET KOMUNITAS

Vania Diandra Abigail¹⁾, Olga Nauli Komala²⁾

¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, vaniadiandra276@gmail.com

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

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

Abstrak

Pasar hewan Jatinegara merupakan pasar hewan tertua di Jakarta, namun kondisinya sekarang semakin sepi pengunjung. Pasar yang sepi ini membuat bangunan sekitar menjadi terbengkalai dan banyak bangunan disewakan. Hal ini dikarenakan kondisi fisik pasar yang kumuh, licin dan tidak beraturan. Kios-kios pasar mengambil area pedestrian yang membuat aktivitas di sekitarnya menjadi terganggu. Dimensi kios pasar juga menjadi salah satu masalah utama membuat pengalaman jual beli hewan menjadi kurang nyaman. Penyelesaian dalam kasus ini menggunakan urban akupunktur dengan menjadikan pasar sebagai daya tarik kawasan Jatinegara. *Re-programming* merupakan salah satu cara untuk melakukan penyesuaian dari program yang sudah ada dan kemudian menyisipkan program-program yang baru seperti taman bermain hewan, kontes hewan, bazaar, festival, *pet hotel*, *pet foster & care*, *pet grooming*, dan *adoption center* sebagai daya tarik pasar. Dalam hal ini, hewan sebagai daya tarik utama yang berperan sebagai *social lubricant*. Analisis terhadap kondisi pasar meliputi analisis *existing* pasar dan hubungan antara hewan dengan manusia yang dilakukan dengan cara observasi, wawancara, studi pustaka, studi preseden, dan *mapping*. Perancangan pasar dengan ruang interaksi antara hewan dengan manusia merupakan hasil dari penyelesaian masalah kawasan Pasar Hewan Jatinegara.

Kata kunci: hewan peliharaan; Pasar Hewan Jatinegara; *re-programming*; urban akupunktur; ruang interaksi

Abstract

Jatinegara animal market is the oldest animal market in Jakarta, however the condition now are lack of visitors. This deserted market makes the surrounding buildings abandoned and many buildings are rented out. This is because the physical condition of the market which is shabby, slippery and irregular. The market stalls take up the pedestrian area which disturbs the surrounding activities. The dimensions of the market stall are also one of the main problems making the experience of buying and selling animals less comfortable. The solution in this case uses urban acupuncture by making the market an attraction for the Jatinegara area. Re-programming is a way to make adjustments from existing programs and then insert new programs such as animal playgrounds, animal contests, bazaars, festivals, pet hotels, pet foster & care, pet grooming, and adoption centers as the market attraction. In this case using animals as a main attraction in the market because it has a role as a social lubricant for human society. Analysis of market conditions includes analysis of existing markets and the relationship between animals and humans which are done by observation, interviews, literature studies, studies of precedents, and mapping. The design of a market with an interaction space between animals and humans are the solution in the Jatinegara Animal Market area.

Keywords: *interaction space; Jatinegara Animal Market; pets; re-programming; urban acupuncture*

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Salah satu bentuk nyata dari degradasi kota di Jakarta adalah kawasan Jatinegara, Jakarta Timur.

Jatinegara merupakan salah satu pusat ekonomi sejak periode ke-19 sampai sekarang. Kawasan ekonomi ini memiliki dua pasar utama yaitu Pasar Mester Jatinegara dan Pasar Hewan Jatinegara. Pada awal abad ke-19 kawasan ini menjadi kawasan satelit (*gemeente*) Batavia yang terkemuka karena memiliki sistem transportasi yang lengkap, pertokoan di sepanjang jalan, dan banyaknya bangunan zaman dahulu yang dijadikan sebagai wisata. Namun, seiring berkembangnya zaman terdapat beberapa isu seperti menjadi salah satu tujuan penjarahan 1998 dan kebakaran besar di tahun 2007 yang mengakibatkan aktivitas pada Jalan Matraman Raya semakin menurun. Degradasi fisik terlihat di kawasan ini dikarenakan kondisi fisik pasar yang kumuh, licin dan tidak beraturan. Kios-kios pasar mengambil area pedestrian akibat tidak dapat menampung jumlah pedagang atau kios dan berlomba-lomba mendapatkan pembeli karena keberadaan kios yang ada di dalam jalan kecil. Hal ini membuat aktivitas di sekitar menjadi terganggu. Dimensi kios pasar juga menjadi salah satu masalah utama membuat pengalaman jual beli hewan menjadi kurang nyaman. Pemerintah telah berupaya untuk memindahkan lokasi pasar hewan ini, namun pasar ini menjadi semakin sepi dan kehilangan identitasnya di lokasi yang sudah ditematinya sejak ratusan tahun yang lalu. Dampak lain yang dirasakan adalah banyak bangunan terbengkalai dan bangunan yang disewakan di sekitar pasar ini, sehingga membuat kawasan ini menjadi sepi dan mati.

Metode urban akupunktur merupakan solusi dalam menjadikan pasar sebagai atraktor di kawasan Jatinegara. Urban akupunktur berfokus untuk merevitalisasi area "sakit atau "worn out" dan sekitarnya dengan intervensi pada titik-titik tertentu. Urban Akupunktur melakukan intervensi skala kecil dan menekankan proses regenerasi di ruang yang mati atau rusak dan sekitarnya. Urban akupunktur digunakan sebagai penyelesaian masalah dengan menjadikan pasar sebagai daya tarik kawasan Jatinegara. *Re-programming* merupakan penyesuaian program yang sudah ada termasuk menyisipkan program – program baru sebagai pelengkap dengan pasar sebagai daya tarik.

Hewan memiliki hubungan yang erat dengan manusia. Hal ini terjadi karena adanya *pet attachment*, yaitu terbentuknya ikatan emosional antara manusia dengan hewan. Ikatan ini menciptakan hubungan timbal balik serta memberikan banyak keuntungan seperti meningkatkan kesehatan mental, meningkatkan level imun, membantu manusia untuk berinteraksi dengan manusia lain dan seterusnya. Hewan dapat menjadi daya tarik kawasan karena memiliki peran sebagai *social lubricant* yang dapat memicu terjadinya interaksi antara manusia dengan manusia maupun hewan. Secara keseluruhan, perancangan pasar ini menekankan pada ruang interaksi antara hewan dan manusia.

Rumusan Permasalahan

Degradasi fisik Pasar Hewan Jatinegara terlihat dengan kondisi kawasan yang kumuh dan tidak beraturan, termasuk kios – kios pasar yang mengambil area pedestrian karena tidak dapat lagi menampung jumlah pedagang atau kios. Dimensi kios pasar yang tidak memenuhi standar juga turut membuat pengalaman jual beli hewan menjadi kurang nyaman. Lambat laun kawasan ini mulai ditinggalkan dan sepi aktivitas di Pasar Hewan Jatinegara membuat bangunan di sekitar pasar menjadi terbengkalai.

Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menerapkan cara kerja urban akupunktur dalam melakukan intervensi terhadap kawasan Jatinegara, meningkatkan aktivitas dan menghidupkan kembali area yang sepi dan mati. Secara keseluruhan, penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan solusi permasalahan dari Pasar Hewan Jatinegara dengan pemrograman kembali dengan hewan sebagai daya tarik kawasan.

2. KAJIAN LITERATUR

Urban Akupunktur

Urban Akupunktur adalah usaha untuk merevitalisasi area "sakit atau "worn out" dan sekitarnya dengan intervensi pada titik-titik tertentu. Sama seperti dalam pendekatan medis, intervensi akupunktur ini akan memicu reaksi secara berantai yang positif, yang membantu menyembuhkan dan meningkatkan keseluruhan sistem. (Lerner, Urban Acupuncture, 2014) Konsep dari urban akupunktur sama seperti obat yang baik tergantung pada interaksi antara dokter dan pasien, sementara itu perencanaan kota yang sukses melibatkan pemicu yang dapat merangsang perbaikan dan reaksi berantai positif. Secara umum, intervensi akupunktur adalah tentang revitalisasi. Revitalisasi adalah cara yang sangat diperlukan untuk membuat fungsi dan perubahan suatu lingkungan dan kawasan (Lerner,2014). Urban akupunktur terdiri dari serangkaian intervensi skala kecil yang berfokus untuk memulai proses regenerasi di ruang kota yang mati atau rusak dan sekitarnya.

Re-Programming Architecture (Arsitektur Pemrograman Kembali)

Arsitektur pemrograman kembali merujuk pada usaha untuk memperluas fungsionalitas atau sistem di luar peran yang ditentukan dan memungkinkan merubah aset yang sudah ada sebagai respon dari kebutuhan yang diperlukan (Burnham, 2018). Pada dasarnya teori ini mengadaptasi infrastruktur atau *existing* yang sudah ada untuk peran, tuntutan dan dampak baru. Pemrograman kembali dilakukan karena program yang ada atau *existing* tidak lagi dapat memadai atau memberikan hasil positif terhadap suatu kawasan. Pemrograman kembali dilakukan dengan cara menambahkan program-program baru yang disesuaikan dengan dampak atau hasil yang ingin dicapai pada suatu kawasan.

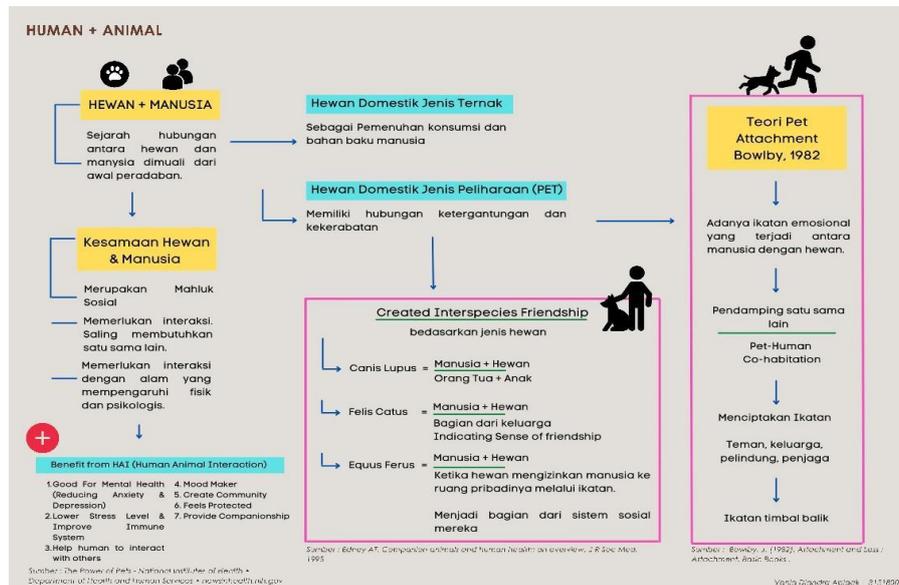
Pasar Hewan

Pasar hewan merupakan tempat dilakukannya perdagangan satwa dan sebagai tempat terjadinya interaksi antara hewan dan manusia. Salah satu unsur penting dalam pasar hewan adalah sistem *display*, dimana pengunjung dapat melihat secara langsung hewan-hewan peliharaan yang dijual dan berinteraksi dengan calon hewan peliharaan yang dibeli. Layaknya pasar tradisional, pasar hewan peliharaan di Indonesia menerapkan sistem penjualan dengan penetapan harga oleh penjual yang dapat dinegosiasikan dengan pembeli. Pasar hewan di Indonesia dapat dikategorikan menjadi 3 yaitu, pasar hewan ternak, pasar hewan liar dan pasar hewan peliharaan. Pasar hewan peliharaan menjual berbagai macam hewan yang dijadikan peliharaan seperti kucing, kelinci, hamster, burung, dan sebagainya. Pada masa ini, kategori hewan peliharaan mengalami perubahan. Ular, monyet, dan kadal dapat menjadi hewan peliharaan, sehingga pasar hewan peliharaan tidak selalu menjual hewan yang dikategorikan sebagai hewan jinak. Selain itu, pasar hewan peliharaan biasanya juga menjual alat-alat, bahan makanan, dan berbagai aksesoris hewan.

Manusia dan Hewan

Sejak dimulainya peradaban, manusia dan hewan memiliki hubungan yang erat. Hal ini terjadi karena keduanya memiliki kesamaan yaitu, merupakan makhluk sosial, saling membutuhkan satu sama lain, dan keduanya memerlukan interaksi dengan alam yang mempengaruhi fisik dan psikologis (Edney, 1995). Hubungan hewan dengan manusia dibagi menjadi 2 yaitu dengan hubungan manusia dengan hewan ternak dan hubungan manusia dengan hewan peliharaan. Hubungan hewan ternak dengan manusia memiliki tujuan untuk pemenuhan konsumsi dan bahan baku, sedangkan hubungan manusia dengan hewan peliharaan memiliki hubungan ketergantungan dan kekerabatan. Hubungan antar hewan dan manusia ini menghasilkan berbagai jenis hubungan seperti *Canis Lupus*, yaitu peran manusia sebagai orang tua dan hewan peliharaan sebagai anak, *Felis Catus*, yaitu hewan peliharaan sebagai bagian dari keluarga, dan

Equus Ferus, yang terjadi ketika hewan dan manusia mengizinkan satu sama lain masuk ke dalam ruang pribadinya dan menjadi sistem sosial masing-masing (Lisa Wood, 2005).



Gambar 1. Teori hubungan manusia dan hewan
Sumber: olahan penulis, 2022

Hubungan yang erat ini terjadi karena adanya *Pet attachment*. Teori ini dikemukakan oleh Bowlby (1982) yang menjelaskan adanya ikatan emosional antara manusia dengan hewan dan menjadi pendamping antara satu sama lain (*Pet-Human Co-habitation*). Hubungan ini menciptakan ikatan timbal balik yaitu sebagai teman, keluarga, pelindung, penjaga, dan lain-lain. Berdasarkan HAI (*Human Animal Interaction*) interaksi antara manusia dan hewan ini juga memiliki banyak keuntungan, yaitu, untuk kesehatan mental, menurunkan tingkat stress, meningkatkan level imun, membantu manusia untuk berinteraksi dengan manusia lainnya, menciptakan komunitas, dan memberikan pendamping (National Institutes of Health, 2018).

Hewan Peliharaan sebagai *Social Lubricant*



Gambar 2. Hewan sebagai *social lubricant*
Sumber: olahan penulis, 2022

Kehadiran binatang peliharaan memberikan suasana yang netral dan aman untuk membuka percakapan antar manusia (McNicholas, 2000). Hewan sebagai *social lubricant* memposisikan hewan sebagai saluran untuk mengenal orang, membentuk persahabatan dan dukungan sosial. Rogers (1992), mengungkapkan bahwa hewan peliharaan dapat menciptakan interaksi antar manusia yang mengarah kepada pembentukan komunitas. Hewan peliharaan mempunyai peran sebagai penyalur berbagai bentuk interaksi sosial manusia. Berikut ini adalah beberapa peran atau keuntungan berinteraksi dengan hewan:

- *Ice-breakers*. Hewan memiliki kapasitas sebagai pemecah suasana dalam suatu kelompok dan memberikan
- *Safe place*. Hewan peliharaan secara psikologis memberikan rasa nyaman dan tenang. Memberikan pengalaman relaksasi bagi manusia.
- Mengumpulkan orang. Hewan peliharaan dapat mengumpulkan dan menarik orang agar ikut beraktivitas di dalam suatu tempat atau kegiatan. Menarik orang awam maupun pencinta hewan.
- Bertukar salam. Saling bertukar sapa dengan orang yang memiliki atau sedang bersama hewan.
- Memunculkan pertanyaan. Timbul percakapan berupa pertanyaan mengenai hewan dengan orang lain.
- Mengenal sesama lewat hewan. Mengenal sesama manusia baik orang asing maupun orang yang tidak begitu dekat dengan hewan.

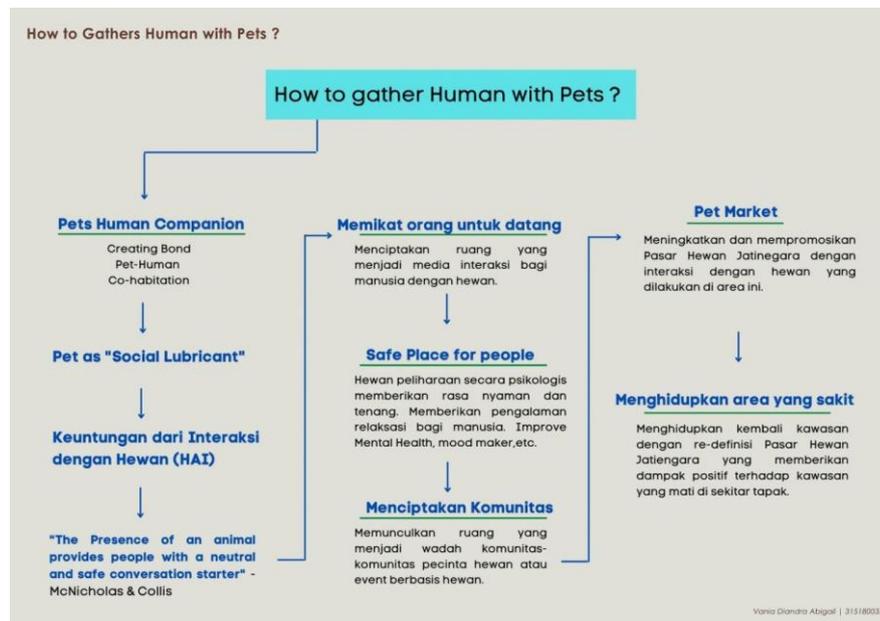
3. METODE

Metode yang digunakan adalah metode kualitatif. Penelitian ini menggunakan teori Urban akupunktur, *re-programming*, pasar hewan, hewan peliharaan dan hubungan antara manusia dan hewan. Data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan sekunder. Data primer, seperti fenomena, isu, degradasi dan potensi Pasar Hewan Jatinegara yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan *mapping*. Sementara itu, data sekunder terdiri dari data tapak, sejarah, bangunan sekitar Pasar Hewan Jatinegara yang diperoleh melalui studi pustaka dari internet, majalah dan buku. Analisis kawasan terdiri dari tiga cakupan, yaitu makro, meso dan mikro. Analisis makro meliputi hubungan Pasar Hewan Jatinegara dalam kecamatan dan kota; analisis meso terdiri dari isu, permasalahan, potensi, bangunan sekitar, dan transportasi umum; analisis mikro meliputi data fisik, lokasi tapak, aktivitas, penjual atau pembeli, waktu kegiatan, jumlah kios dan pedagang, luasan kios, besaran ruang yang dibutuhkan, jenis klasifikasi hewan, sistem parkir, zonasi dan peraturan tapak, dan sirkulasi pergerakan manusia. Tahap selanjutnya adalah melakukan *mapping* isu, fenomena, degradasi, potensi, jumlah kios, dan klasifikasi hewan dalam pasar. Pengumpulan data diambil dari media cetak, wawancara dan observasi. Data yang sudah dikumpulkan, dianalisis untuk menjawab rumusan masalah, memberikan solusi dan kebutuhan yang terkait dengan proyek. Hasil dari identifikasi dan solusi yang didapat, menjadi pertimbangan penambahan dan penyesuaian program.

4. DISKUSI DAN HASIL

Re-programming dalam arsitektur memungkinkan penyesuaian program yang sudah ada di Pasar Hewan Jatinegara sekaligus menambahkan program lain yang berhubungan sebagai solusi dari isu yang ada. Sesuai dengan teori manusia dan hewan yaitu *Pet Attachment* (Bowlby, 1982) hewan memiliki hubungan yang sangat erat dengan manusia dan memberikan dampak positif dari interaksi yang terjadi di antaranya. Penambahan dan penyesuaian program yang sudah ada berhubungan erat dengan hewan. Program yang sudah ada terdiri dari jual beli hewan dan kontes hewan. Sementara itu, program yang ditambahkan terdiri dari seperti taman bermain hewan, kontes hewan, bazaar, *festival*, *pet hotel*, *pet foster & care*, *pet grooming*, dan *adoption center* dan bertujuan agar terjadi interaksi antara hewan dengan manusia, manusia dengan manusia dan hewan dengan hewan.

Hewan sebagai daya tarik di kawasan Pasar Hewan Jatinegara memiliki peranan sebagai saluran untuk mengenal orang, membentuk persahabatan dan menciptakan dukungan sosial. Hewan sebagai daya tarik juga digunakan untuk menarik pengunjung, dengan melibatkan komunitas dan menciptakan ruang publik yang ramah akan binatang peliharaan. Interaksi yang terjadi antara hewan dengan manusia selain menjadi daya tarik tersendiri juga sekaligus dapat menjawab degradasi fisik yang terjadi sehingga dapat menghidupkan kembali area Pasar Hewan Jatinegara.



Gambar 3. Mengumpulkan manusia dengan hewan
Sumber: olahan penulis, 2022

Kohabitasi antara hewan dan manusia merujuk pada konsep hewan sebagai pendamping manusia. Dalam hal ini, hewan dapat menjadi *social lubricant* yang memicu terjadinya interaksi antara manusia dengan manusia dan manusia dengan hewan. Hewan sebagai daya tarik dan dapat memikat pengunjung datang dengan hewan peliharaannya. Hewan juga menciptakan *safe place* atau ruang relaksasi bagi manusia karena hewan memiliki rasa nyaman secara psikologis bagi manusia. Berbagai dampak positif dari interaksi bersama hewan, dapat menciptakan komunitas dan mengumpulkan khalayak ramai. Hal-hal ini secara langsung dapat mempromosikan Pasar Hewan Jatinegara dan meningkatkan minat masyarakat untuk datang dan mengunjungi kawasan ini sehingga akhirnya dapat menghidupkan kembali kawasan yang mati di sekitar Pasar Hewan Jatinegara.

Gambar 4 menjelaskan bahwa terdapat tiga konsep utama yang berhubungan dengan ruang interaksi antara hewan dan manusia. Konsep pertama adalah peremajaan pasar hewan yang dilakukan dengan menyesuaikan pasar sesuai perkembangan zaman, memberi ruang interaksi bagi hewan dan manusia dalam pasar, memberi kenyamanan serta pengalaman jual beli hewan yang lebih baik dan peremajaan fisik bangunan. Konsep kedua adalah menjadikan area pasar ini sebagai ruang publik dan ruang berkumpul, dengan menciptakan ruang interaksi bagi hewan dan manusia di luar bangunan pasar. Konsep ketiga adalah menjadikan kawasan ini sebagai tempat berkumpul dan terciptanya komunitas berbasis hewan. Fungsi tetap dan fleksibel mengakibatkan ruang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan pasar maupun komunitas di lingkungan sekitar kawasan. Bangunan dapat dijadikan sebagai tempat utama atau tempat berkumpul utama bagi para pecinta hewan untuk menyelenggarakan acara berbasis hewan maupun acara lainnya yang dapat mengakomodir kebutuhan komunitas.

KONSEP PERANCANGAN

Dari studi preseden yang dilakukan terdapat kesamaan program yang dapat menjadi atraktor kawasan. Program-program ini dijadikan sebagai acuan dalam mendesain Program ruang di kawasan pasar hewan Jatinegara, Jalan Matraman Raya.

1 Re-programming Pasar Hewan



Re-program Pasar Hewan Jatinegara dengan program ruang yang dapat menyesuaikan dengan perkembangan zaman dan memberikan kenyamanan dalam kegiatan transaksi hewan.

Pet as "Social Lubricant"

Hewan sebagai saluran untuk mengenal orang, pembentukan persahabatan dan dukungan sosial.

Peran hewan peliharaan sebagai penyalur berbagai bentuk **interaksi sosial manusia**

2 Social and Gathering Space



Menjadikan ruang sebagai tempat interaksi antar manusia dengan manusia dan manusia dengan hewan. Membawa orang masuk dengan "hewan" sebagai atraktor. Program ruang yang fleksibel sehingga dapat di alih fungsikan dan digunakan sesuai dengan kebutuhan pasar maupun komunitas di lingkungan sekitar kawasan ini.

Mengenal sesama lewat hewan
Memunculkan Pertanyaan
Safe Place

3 Community Event



Sebagai Base atau tempat utama bagi komunitas pecinta hewan. Mengadakan event-event berbasis hewan maupun event lainnya. Membuat ruang yang dapat mengakomodir kebutuhan komunitas.

Bertukar Salam
Ice - Breakers
Mengumpulkan Orang

Gambar 4. Konsep perancangan

Sumber: olahan penulis, 2022

Lokasi Tapak

Lokasi tapak berada di Jalan Kemuning Raya RT 7/RW 16, Bali, Mester, Jatinegara. Luas tapak 8.700 meter persegi. Tapak memiliki KDB 60% dengan ketinggian bangunan maksimal 4 lantai. Tapak berada di antara Jalan Kemuning dan bersebelahan dengan ruang hijau yang saat ini kondisi existing nya berupa pertokoan. Lokasi tapak memiliki potensi atraktor kawasan karena memiliki 2 transportasi utama dalam radius kurang dari 500 meter.



Gambar 5. Lokasi Tapak

Sumber: olahan penulis, 2022

Analisa Kawasan

Kawasan sekitar Pasar Hewan Jatinegara didominasi oleh bangunan 4 lantai yang tidak terurus dan terbengkalai. Bangunan yang masih aktif terdiri dari aktivitas seperti rumah makan, toko buku bekas, toko bingkai lukisan dan toko-toko kebutuhan sehari-hari sebagai penunjang kebutuhan Pasar Jatinegara yang terletak di utara Pasar Hewan Jatinegara. Lokasi tapak berpotensi menjadi atraktor dan daya tarik untuk kembali menghidupkan bangunan

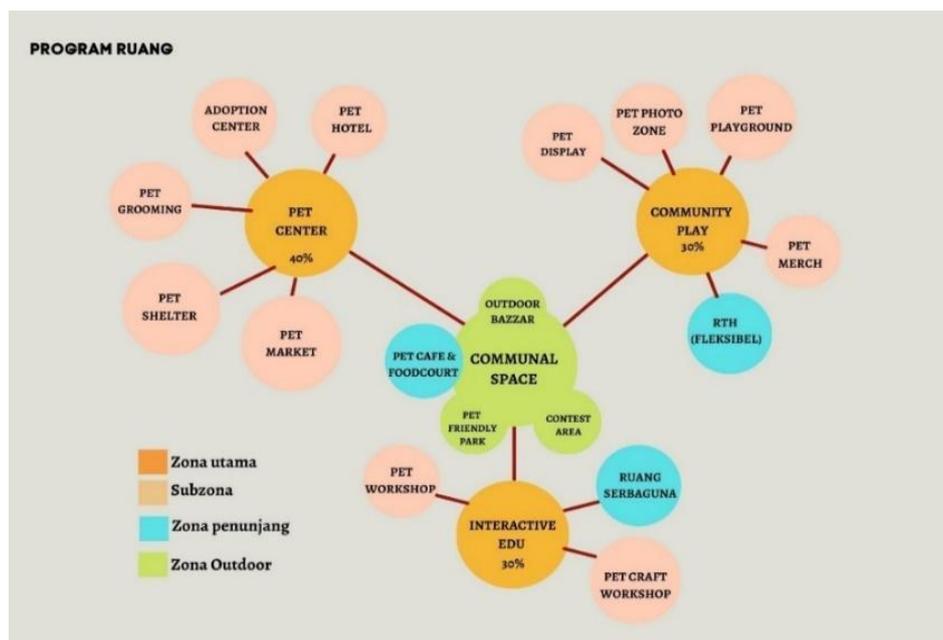
terbengkalai di sekitar kawasan. Lokasi juga berpotensi ramai pengunjung karena adanya sistem transportasi umum yang baik dan sebagai destinasi kedua setelah Pasar Jatinegara.



Gambar 6. Identifikasi kawasan sekitar tapak
Sumber: olahan penulis, 2022

Re-programming

Pembagian program bangunan ditentukan menjadi 3 fungsi atau program utama yaitu, *pet center*, *community play*, dan *interactive edu*. Ketiga fungsi atau program utama ini memiliki ruang-ruang transisi dan penyambung antar tiap program membuat program saling terhubung. Setiap program terhubung dengan ruang luar yang memiliki beberapa macam ruang interaksi dengan hewan.



Gambar 7. Program ruang
Sumber: olahan penulis, 2022

Pet center dibagi menjadi beberapa bagian yaitu pasar hewan, *pet shelter*, *pet grooming*, *adoption center*, dan *pet hotel*.

Tabel 1. Program Ruang Pet Center

| Program ruang | Deskripsi |
|-----------------|---|
| Pasar Hewan | <ul style="list-style-type: none"> • Terdapat 9 Jenis klasifikasi binatang yaitu, ikan hias, monyet, burung, anak ayam, kelinci, hamster, kucing, kadal, dan ular. • Terdapat juga kios perlengkapan dan kebutuhan hewan. • Kegiatan Pasar, transaksi jual beli hewan antara penjual dengan pembeli. <p>Terdapat ruang interaksi antara hewan dengan manusia sebelum pembeli memutuskan untuk membeli hewan.</p> |
| Pet Shelter | <ul style="list-style-type: none"> • Penangkaran kucing dan anjing yang terlantar. Berupa kandang-kandang hewan dan ruang penanganan hewan. • Pengunjung dapat bermain dengan hewan-hewan yang ada di penangkaran ini. • <i>Adoption Center</i> : Pengunjung dapat mengadopsi hewan terlantar, melakukan kegiatan donasi dan lain-lain. |
| Pet Grooming | <ul style="list-style-type: none"> • Perawatan higienis yang dikhususkan untuk hewan peliharaan anjing dan kucing. • Pengunjung dapat membawa hewan peliharaannya dan memilih berbagai pelayanan <i>grooming</i> hewan yang disediakan. |
| Pet Hotel | <ul style="list-style-type: none"> • Layanan penitipan hewan yang dikhususkan untuk hewan peliharaan anjing dan kucing. • Pengunjung dapat menitipkan hewan peliharaannya, dengan perawatan yang sesuai dengan hewan masing-masing. |
| Adoption Center | <ul style="list-style-type: none"> • Pengunjung dapat mengadopsi hewan terlantar, melakukan kegiatan donasi, dan lain-lain. |

Community play dibagi menjadi *Pet Display*, *Pet Photo Zone*, *Pet Playground*, *Pet Merch* dan Ruang Komunal pet friendly.

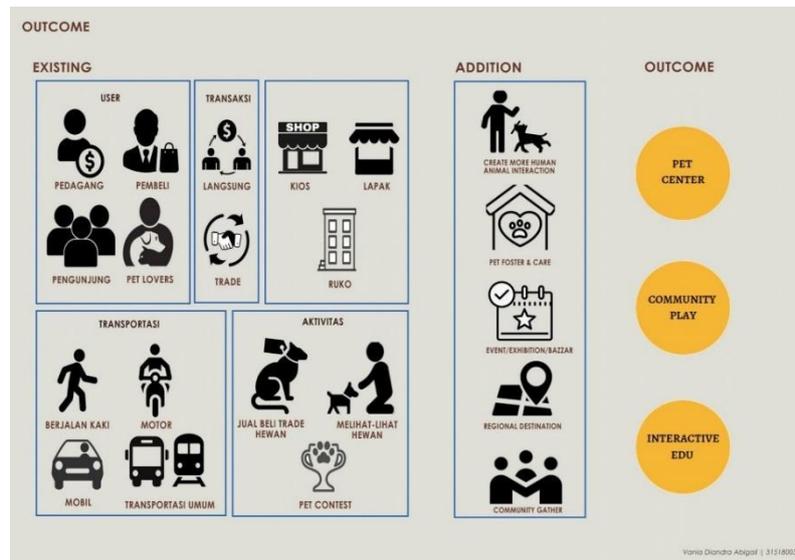
Tabel 2. Program Ruang *Community Play*

| Program ruang | Deskripsi |
|----------------|---|
| Pet Display | Ruang <i>display</i> hewan sesuai dengan jenis di area kios pasar. Selain itu terdapat <i>Bird house</i> dimana pengunjung dapat berinteraksi secara langsung dengan berbagai macam jenis burung. <i>Pet display</i> digunakan sebagai salah satu atraktor dari bangunan pasar. |
| Pet Photo Zone | Pengunjung dapat berfoto-foto dengan hewan yang ada di <i>pet shelter</i> . |
| Pet Playground | Ruang interaksi hewan dengan hewan berupa taman bermain hewan. Pengunjung dapat membawa binatang peliharaannya sendiri atau dengan hewan yang ada di <i>pet shelter</i> dan hewan dari kios pasar dengan persetujuan penjual. |
| Pet Merch | Pengunjung dapat membeli <i>merchandise</i> dari Pasar Hewan Jatinegara dan <i>Pet shelter</i> . |
| Ruang Komunal | Ruang komunal dapat berupa ruang publik, dimana pengunjung dapat bermain bersama hewan peliharaan, mengadakan bazaar atau event-event hewan dan sebagai tempat berkumpulnya komunitas pecinta hewan. |

Interactive edu berguna sebagai tempat pelatihan dan edukasi hewan peliharaan yang terdiri dari *pet workshop*, *pet craft workshop* dan ruang serbaguna.

Tabel 3. Program Ruang *Interactive Edu*

| Program ruang | Deskripsi |
|--------------------|--|
| Pet Workshop | Pengunjung dapat mengikuti kegiatan atau acara yang diselenggarakan oleh komunitas hewan |
| Pet Craft Workshop | Pengunjung dapat melakukan kegiatan kerajinan tangan yang berhubungan dengan kebutuhan hewan |
| Ruang Serbaguna | Sebagai ruang penunjang kebutuhan komunitas hewan |



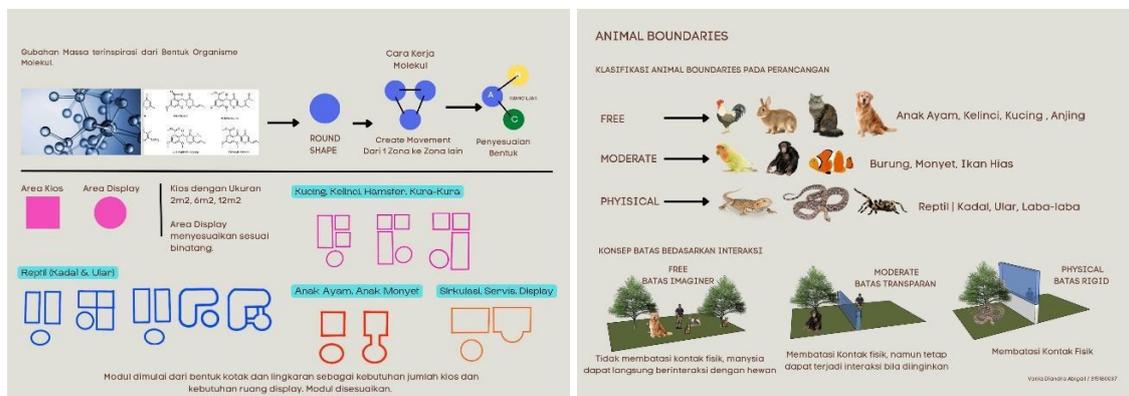
Gambar 8. Program Ruang Lama Dan Baru
Sumber: Olahan Penulis, 2022



Gambar 9. Zonasi fungsi
Sumber: Olahan Penulis, 2022

Gambar 8 menjelaskan bahwa program *existing* yang ada di Pasar Hewan Jatinegara adalah jual beli *trading* hewan dan kontes hewan. Program ini dinilai tidak dapat membuat lingkungan pasar hidup sehingga ditambahkan program-program yang berhubungan dengan interaksi antar hewan dan manusia, menciptakan komunitas sekaligus menjadi ruang publik bagi pengunjung dan penduduk sekitar kawasan Pasar Hewan Jatinegara. Program yang ditambahkan dan disesuaikan adalah taman bermain hewan, Pusat Adopsi hewan, *Pet Foster & Care*, *Pet Grooming*, *Festival*, *Bazaar* dan *Event* hewan. Program ini menghasilkan bangunan dengan 3 program utama yaitu *Pet center*, *Community play* dan *Interactive edu*.

Gambar 9 menjelaskan zonasi fungsi. Zonasi dibagi menjadi dua zona utama yaitu, zona *pet center* (Pasar Hewan Jatinegara) dan *Pet Foster & Care* (*Pet Shelter*, *Pet Grooming & Adoption Center*). Zonasi pasar hewan di letakan di bagian barat tapak untuk mengikuti bangunan *existing* Pasar Hewan Jatinegara. Zonasi *pet care* berada di timur bangunan dengan bagian tengah berupa ruang komunal, *pet playground*, dan area *bazar*. Zonasi pasar dibagi berdasarkan klasifikasi jenis hewan sebagai area kios dan los pedagang. Zonasi per hewan pada bangunan disesuaikan dengan kebutuhan hewan, analisis pengunjung, kegiatan dan banyaknya pedagang.



Gambar 10. Proses Gubahan Masa dan *Animal Boundaries*
Sumber: Olahan Penulis, 2022

Penyesuaian program utama terdiri dari pasar dan ruang interaksi hewan, yang terdiri dari dua modul utama yaitu berbentuk kotak dan lingkaran dengan kotak sebagai area kios pasar hewan yang disambungkan dengan massa lingkaran sebagai ruang interaksi. Bentuk lingkaran dipilih agar interaksi yang terjadi lebih memusat. Bentuk ini digunakan sebagai "*Play dan Display*" dimana pengunjung dapat bermain bersama hewan, dan untuk hewan dengan klasifikasi yang lebih berbahaya diperlihatkan dengan batasan seperti kaca dan kandang. Bangunan dibagi menjadi 3 massa utama yaitu hewan yang lebih berbahaya dan butuh spesialisasi khusus seperti reptil dan ikan, lalu ada hewan yang lebih jinak seperti kucing, kelinci, hamster dan bayi hewan seperti anak ayam dan monyet.



Gambar 11. Taman bermain kelinci dan taman bermain anjing
Sumber: Olahan Penulis, 2022

Gambar 11 menunjukkan ruang interaksi antara hewan dengan manusia berupa *pet playground*. Pengunjung dapat berinteraksi dengan hewan dari pet shelter atau hewan peliharaan sendiri. *Pet playground* terbuka secara publik di dalam kompleks bangunan pasar. *Pet playground* terletak di antara bangunan pasar sehingga dapat memberikan akses yang lebih mudah pada penjual dan pembeli yang ingin bermain sebelum memutuskan untuk membeli hewan.



Gambar 12. Ruang Komunal dan Area Kontes Hewan
Sumber: Olahan Penulis, 2022

Gambar 12 menunjukkan ruang komunal dan area kontes hewan. Area komunal digunakan sebagai ruang interaksi dengan hewan untuk skala yang lebih besar. Dapat digunakan oleh komunitas pecinta hewan ataupun pengunjung lainnya. Area kontes digunakan sebagai ruang acara atau kegiatan hewan yang bersifat fleksibel.



Gambar 13. Kios burung outdoor dan kios ikan hias
Sumber: olahan penulis, 2022

Gambar 13 menunjukkan area *display* hewan burung dan *display* ikan hias. Interaksi dibatasi sesuai dengan klasifikasi hewan. Untuk kios burung dengan kandang-kandang sangkar *outdoor* dan kios ikan hias berupa aquarium yang disusun sedemikian rupa sehingga terlihat lebih menarik dan tertata, seperti yang terlihat pada gambar 10.



Gambar 14. *Bird house*
Sumber: olahan penulis, 2022

Gambar 14 menunjukkan *Bird house* sebagai ruang interaksi dan edukasi hewan sekaligus sebagai daya tarik dari Pasar Hewan Jatinegara. Pengunjung dapat berinteraksi secara langsung dengan berbagai jenis burung, memberi pakan, edukasi oleh *guide*, berinteraksi dengan sesama dan sebagai area foto dan ikon dari pasar hewan Jatinegara.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Re-programming merupakan solusi dari permasalahan dan isu area pasar hewan Jatinegara yang semakin sepi dan mati termasuk degradasi fisik yang terjadi di dalamnya. *Re-programming* merujuk pada kegiatan menyesuaikan, menambahkan, dan menghubungkan program dengan hewan peliharaan sebagai daya tarik utama, dengan menekankan peran hewan menjadi '*social lubricant*'. Hewan peliharaan dapat menciptakan interaksi antar manusia dengan manusia, manusia dengan hewan dan sebaliknya. Serta dapat menarik pengunjung dan komunitas ke area Pasar Hewan Jatinegara. Program yang terfokus pada hewan dan manusia menghasilkan ruang - ruang interaksi hewan yang bersifat publik, sehingga dapat digunakan oleh siapa saja. Pada tahap perancangan selanjutnya, penelusuran terhadap kriteria desain arsitektur sesuai kebutuhan dan kenyamanan hewan masing-masing dapat dilakukan. Dengan demikian, perancangan dapat lebih memperhatikan dan peduli terhadap kenyamanan hewan peliharaan.

REFERENSI

- Asal Mula Jatinegara . (2011, 05 14). Retrieved from Perpustakaan Nasional: https://bataviadigital.perpusnas.go.id/wilayah/?box=detail&id_record=7&npage=1&search_key=&search_val=&status_key=&dpage=1
- Bowlby, J. (1982). *Attachment and Loss : Attachment*. Basic Books .
- Burnham, S. (2018). *Reprogramming the City: Doing More with What We Have*. Paperback.
- Casagrande, M. (2015). *Urban Acupuncture*. Italia: Oil Forest League.
- Dama, Y. G. (2018). Chatuchak Weekend Market Sebagai Daya Tarik Wisata Thailand. *Foreign Case Study 2018*.
- Edney, A. T. (1995). Companion animals and human health: an overview. *Journal of The Royal Society of Medicine*.
- Erika Friedmann, H. S. (2009). The Human–Companion Animal Bond: How Humans Benefit. *Veterinary Clinics of North America: Small Animal Practice*, 293-326.
- Government of Dubai. (2021, 10 12). *Government of Dubai* . Retrieved from Birds and Pets Market: <https://www.dm.gov.ae/projects/birds-and-pets-market/>
- Hodgson, J. J. (2018). How interaction with animals can benefit mental health. *A phenomenological study, Social Work in Mental Health*, 20-33.
- Jatinegara dan Sejarah yang Hilang . (2008, 09 19). Retrieved from Kompas: <https://nasional.kompas.com/read/2008/09/19/16442388/jatinegara.dan.sejarah.yang.hi?page=all>
- KEMENDAGRI. (2005). *Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 112 Tahun 2007 tentang Penataan dan Pembinaan Pasar Tradisional Pusat Perbelanjaan dan Toko Modern*. KEMENDAGRI.
- Lerner, J. (2014). *Urban Acupuncture*. Washington DC: Island Press.
- Lisa Wood, B. G.-C. (2005). The pet connection: pets as a conduit for social capital? *Social Science and Medicine*, 1159-1173.
- McNicholas, A. P. (2000). *Companion Animals and Us: Exploring the Relationships Between People and Pets*. Cambridge: Cambridge University Press .
- Mullin, M. H. (1999). Mirrors and Windows: Sociocultural Studies of Human-Animal Relationships. *Annual Review of Anthropology*, 201-224.
- Nuryono, R. (2012). Studi Kelayakan Pengembangan Pasar Hewan di Kabupaten Bekasi. 25-49.

PUPLA. (2018). *Public Place Project* . PUPLA.

National Institutes of Health. (2018, Februari). *The Power of Pets: Health Benefits of Human-Animal Interactions*. Retrieved from News in Health: <https://newsinhealth.nih.gov/sites/nihNIH/files/2018/February/NIHNIHFeb2018.pdf>