

SURAT TUGAS

Nomor: 1321-R/UNTAR/PENELITIAN/II/2023

Rektor Universitas Tarumanagara, dengan ini menugaskan kepada saudara:

1. **RENATA CHANDRA**
2. **OLGA NAULI KOMALA, S.T., M.Ars., Dr.**

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

Judul : Strategi Perancangan Tempat Ketiga sebagai Pemicu Jejaring Pergerakan dan Aktivitas di Jalan Paletihan Blok M
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.v4i2.21759>

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 : 06de828e7e201c5ac5fc71824a1e0888

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

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</i> ACUPUNCTURE 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 BAMBUTARA <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 PENGILINGAN MELALUI FUNGSI PUSAT OLAHRAGA DAN REKREASI SEBAGAI ATTRACTOR <i>Claresta Gemma Tjong, Petrus Rudi Kasimun</i>	2677 - 2688
PENERAPAN METODE FENOMENOLOGI BIOINSPIRED PADA DESAIN FASILITAS REKREASI KASUAL MULTISENSORI ALAM INDONESIA DI JALAN JAKSA, JAKARTA PUSAT <i>Tiffany Karin Gunawan, Priscilla Epifania Ariaaji</i>	2689 - 2704
PENDEKATAN SPACE SYNTAX 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 WALKABLE CITY <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) <i>Dimas Rizky Aprianto, B. Irwan Wipranata, Suryadi Santoso</i>	3115 - 3126
STUDI KEBERHASILAN PENGELOLAAN PADA DESA WISATA BERBASIS MASYARAKAT (OBJEK STUDI : DESA WISATA BATULAYANG, KECAMATAN CISARUA, KABUPATEN BOGOR) <i>Putri Adira, Suryono Herlambang, B. Irwan Wipranata</i>	3127 - 3140
STRATEGI PENGELOLAAN KAWASAN WISATA AIR TERJUN BERDASARKAN KONSEP KBM ECOTOURISM (OBJEK STUDI : AIR TERJUN CILEMBER, KABUPATEN BOGOR) <i>Ajeng Ambarwati, Suryono Herlambang</i>	3141 – 3156
PENATAAN KAWASAN WISATA DENGAN PENDEKATAN ADAPTASI BENCANA TSUNAMI STUDI KASUS KAWASAN PANTAI PAAL, KABUPATEN MINAHASA UTARA <i>Judah Yosia Wanjoyo, Suryono Herlambang, B. Irwan Wipranata</i>	3157 - 3170
PENATAAN KOLAM RETENSI SEBAGAI TAMAN KOTA DENGAN KONSEP INTEGRASI INFRASTRUKTUR DAN TAMAN AKTIF (STUDI KASUS: TANDON LENGKONG, TANGERANG SELATAN) <i>Rianti Alda Lestari, Suryono Herlambang, B. Irwan Wipranata</i>	3171 - 3184
STUDY DAMPAK SOSIAL DAN EKONOMI PENDUDUK KAMPUNG MARUGA DENGAN KEHADIRAN KOTA BARU BSD <i>Aditya Martin Kelana</i>	3185 - 3194

STRATEGI PERANCANGAN TEMPAT KETIGA SEBAGAI PEMICU JEJARING PERGERAKAN DAN AKTIVITAS DI JALAN PALATEHAN BLOK M

Renata Chandra¹⁾, Olga Nauli Komala²⁾

¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, renatachandra10@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

Sebagai pusat komersil, Blok M telah berhasil menjadi pusat tren kawula muda pada tahun 80-90'an. Bahkan, pada tahun 1992, Blok M memiliki *Commercial and Transit Hub Underground* pertama di Indonesia, yaitu Mal Blok M. Saat ini, pengunjung yang datang ke Mal Blok M hanya lewat untuk sekadar transit menuju Terminal Blok M, sebagai *necessary activities*. Peran jaringan pergerakan dan aktivitas pada akses *underground* utara dan selatan tentunya perlu ditelaah guna maksimalisasi pergerakan menuju Mal Blok M dan Terminal Blok M, sehingga area sakit dapat teridentifikasi dan diciptakannya program aktivitas pemicu jejaring pergerakan yang baru. Metode penelitian dilakukan melalui 2 tahapan. Pertama, observasi kawasan dilakukan baik secara langsung, maupun melalui *e-book*, *Google Earth*, dan video *Youtube*. Data ini kemudian diolah dengan metode *mapping* jaringan pergerakan dan aktivitas pada Kawasan Blok M. Metode perancangan dilakukan dengan penggabungan prinsip akupunktur kota dan tempat ketiga, dimana perancangan akan terfokus untuk membentuk simpul jaringan pergerakan dan menjadikan tapak sebagai titik temu 3 aktivitas utama, yaitu sebagai area perlintasan (*necessary activities*), area persinggahan (*optional activities*), dan area destinasi (*social activities*). Selain itu, perancangan ini juga memanfaatkan peran komunitas dalam kawasan (para pekerja) dan komunitas luar kawasan (para pengunjung). Strategi perancangan menghasilkan 4 program utama. Pertama, *Shop and Go* sebagai area persinggahan dengan target para pekerja dan pengunjung yang ingin menuju Terminal Blok M. Kedua, *Community Co-Working Space* sebagai area persinggahan bagi para pekerja yang ingin melanjutkan pekerjaan sejenak sebelum menuju titik transit. Ketiga, *Corporate Powered Co-Working Space* sebagai area destinasi, memberikan ruang sewa bagi industri kecil. Keempat, *Roller Skate Space* sebagai area destinasi bagi komunitas dengan latihan rutin dan bagi para pengunjung dari magnet kawasan lainnya.

Kata kunci: Akupunktur Kota; Jejaring Pergerakan; Tempat Ketiga

Abstract

As a commercial center, Blok M has succeeded in becoming the center of youth trends in the 80-90s. In fact, in 1992, Blok M had the first *Underground Commercial and Transit Hub* in Indonesia, namely Mal Blok M. Currently, visitors who come to Mal Blok M only pass through to transit to Blok M Terminal, as *necessary activities*. The role of movement and activity networks in northern and southern underground access certainly needs to be studied in order to maximize movement to Mal Blok M and Blok M Terminal, so that sensitive areas can be identified and a new movement network triggering activity program is created. The research method was carried out through 2 stages. First, observation of the area is carried out either directly, or through *e-books*, *Google Earth*, and *Youtube* videos. This data is then processed using the method of mapping the movement and activity network in the Blok M area. The design method is carried out by combining the principles of urban acupuncture and third place, where the design will focus on forming a movement network node and making the site a meeting point for 3 main activities, namely as a crossing area (*necessary activities*), a stopover area (*optional activities*), and a destination area. (*social activities*). In addition, this design also utilizes the role of communities within the area (workers) and communities outside the area (visitors). The design strategy resulted in 4 main programs.

First, Shop and Go as a stopover area targeting workers and visitors who want to go to Blok M Terminal. Second, Community Co-Working Space as a stopover area for workers who want to continue their work for a while before heading to the transit point. Third, Corporate Powered Co-Working Space as a destination area, providing rental space for small industries. Fourth, Roller Skate Space as a destination area for communities with regular exercises and for visitors from other regional magnets.

Keywords: *Movement Linkage; Third Place; Urban Acupuncture*

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Blok M merupakan pusat komersil yang berada pada wilayah Kebayoran Baru. Kawasan ini dirancang pada 1948, dengan tujuan memenuhi kebutuhan dari hunian pada Blok A sampai dengan Blok S. Blok M memiliki *Commercial and Transit Hub Underground* pertama di Indonesia, yaitu Mal Blok M. Kawasan Blok M sangat dikenal oleh seluruh warga Jakarta, sebagai pusat tren bagi kaum muda pada tahun 1980 – 1990-an.

Saat ini, Kawasan Blok M telah dicanangkan sebagai kawasan berbasis *Transit Oriented Development* (TOD), yang kemudian turut ditunjang dengan dibukanya Stasiun MRT Blok M BCA untuk publik pada tahun 2019. Stasiun MRT Blok M BCA memberikan jaringan pergerakan yang baru, menghubungkan titik dari Bundaran HI Jakarta Pusat menuju Lebak Bulus Jakarta Selatan. Direktur PT Pakuwon Jati selaku pengelola Blok M Selatan (Little Tokyo dan Blok M Square) menyatakan, kehadiran MRT meningkatkan jumlah pengunjung secara signifikan bahkan hingga 150%. Sebelum kehadiran MRT, jumlah pengunjung Blok M 8.000-10.000 orang per hari. Namun, jumlah pengunjung Blok M mencapai 20.000-25.000 orang per hari sejak kehadiran MRT. Hal ini juga berdampak bagi Terminal Blok M, dimana akses menuju area *underground* bagian selatan menjadi lebih hidup.

Namun, bagaimana pergerakan dan *livability* pada akses masuk bagian utara Terminal Blok M? Area ini tidak mendapatkan dampak yang signifikan dari kehadiran MRT, yang antara lain disebabkan oleh minimnya magnet kawasan (karena didominasi lahan PERURI), serta putusnya akses MRT menuju Blok M Utara oleh jalur khusus Transjakarta Terminal Blok M (membahayakan pedestrian). Salah satu *tunnel underground* bagian utara yang menghubungkan Terminal Blok M dengan Jl. Paletahan juga tidak digunakan kembali dan kondisinya terbengkalai.

Rumusan Permasalahan

Dengan dicanangkannya sebagai Kawasan berbasis *Transit Oriented Development* (TOD), Mal Blok M dan Terminal Blok M seharusnya memiliki jaringan pergerakan yang baru, terutama pada akses *underground* bagian selatan, yang terhubung langsung dengan Stasiun MRT Blok M. Namun, jaringan pergerakan dan aktivitas tidak dimaksimalisasi dengan matinya akses *underground* bagian utara, yang terhubung langsung dengan Jl. Palatehan.

Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian ini adalah:

- Bagaimana jaringan pergerakan dan aktivitas yang terjadi pada Kawasan Blok M, beserta *sensitive point* dari jaringan nadi tersebut?
- Bagaimana metode dan strategi perancangan yang tepat, untuk menciptakan aktivitas dan pergerakan pada *sensitive point* dari Kawasan Blok M?

Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah:

- Mengidentifikasi area yang sakit pada Kawasan TOD Blok M, yang diakibatkan oleh faktor pergerakan pada jaringan nadi Kawasan Blok M.

- b. Menciptakan pergerakan dengan program aktivitas yang dibutuhkan oleh masyarakat, pada area sakit jaringan nadi Blok M.

2. KAJIAN LITERATUR

Teori-teori yang digunakan berperan sebagai pondasi bagi proses perancangan, terutama dalam metode perancangan. Akupunktur kota merupakan teori Lerner (2014), dengan sudut pandang kota yang memiliki organ tubuh dengan fungsi-fungsi tertentu, dihubungkan oleh jejaring pembuluh darah untuk membentuk keseluruhan sistem kehidupan. Ketika satu titik mengalami degradasi, maka akan dilakukan akupunktur untuk kembali menyeimbangkan pergerakan dalam kota tersebut. Dalam penelitian ini, Jl. Palatehan merupakan *sensitive point* yang telah mengalami degradasi fisik dari Kawasan Blok M, dan memberikan andil dalam penyumbatan pergerakan menuju area *underground*.

Teori 'Tempat Ketiga' oleh Oldenburg (1989) dan teori 'Tiga Aktivitas Ruang Publik' oleh Gehl (2011) digunakan untuk mendukung proses perancangan, terutama dalam pembentukan sintesis akses pergerakan beserta program aktivitasnya, sehingga perancangan terfokus untuk membentuk simpul jaringan pergerakan dan menjadikan tapak sebagai titik temu 3 aktivitas utama, yaitu sebagai area perlintasan (*necessary activities*), area persinggahan (*optional activities*), dan area destinasi (*social activities*).

Akupunktur Kota (*Urban Acupuncture*)

Menurut Lerner (2014), perencanaan kota yang sukses melibatkan partisipasi warga yang aktif di dalam kota, menyelidiki segala aspek untuk merangsang perbaikan dan reaksi berantai yang positif. Intervensi berhubungan dengan revitalisasi, sebagai cara yang sangat diperlukan untuk membuat organisme berfungsi dan berubah. Akupunktur kota hadir sebagai alternatif penanganan masalah di perkotaan untuk menghidupkan kembali kota-kota melalui intervensi skala kecil pada titik titik yang ditargetkan. Pergerakan dan aktivitas manusia, serta arus informasi dapat dianggap sebagai "energi" dalam akupunktur kota; sedangkan elemen struktur perkotaan, termasuk jalan, alun-alun, area hijau, dan bangunan dapat secara metaforis dianggap sebagai "organ" kota.

Terdapat 8 prinsip akupunktur kota, yaitu:

- a. Titik Sensitif (*Sensitive Point*)

Dalam terapi akupunktur Cina, proses menemukan titik-titik sensitif dalam tubuh manusia adalah langkah pertama untuk pengobatan. Di sisi lain, Lerner (2014) mendefinisikan titik sensitif pada jaringan perkotaan sebagai tempat yang kekurangan aliran energi di kota yang sakit.

- b. Skala Kecil (*Small Scale*)

Dalam hal ini, skala tidak hanya terkunci pada segi ukuran, melainkan juga dapat diterapkan dalam segi dampak intervensi yang dilakukan. Akupunktur kota dilakukan dalam aksi skala kecil terlebih dahulu, untuk kemudian melihat respon dan partisipasi warga dari hubungan aksi reaksi yang terjadi.

- c. Skenario (*Scenario*)

Skenario sangat penting untuk membentuk proposal dan ide desain yang tepat sasaran, serta didapatkan dari proses analisis dan sintesis dalam perancangan.

- d. Edukasi Masyarakat (*Educating People*)

Pendekatan akupunktur kota menjadi penting untuk memahami bagaimana lingkungan binaan telah diterima oleh masyarakatnya. Pengetahuan dan pemahaman masyarakat tentang intervensi perkotaan mempercepat kemungkinan keberhasilan dari perancangan dengan metode akupunktur kota.

- e. Partisipasi Warga Sekitar (*Society Participation*)

Partisipasi warga akan membawa rencana ke visi pembangunan yang tepat sasaran, karena rencana tidak memiliki jawaban yang sama untuk setiap permasalahan kota.

- f. Aksi Cepat (*Quick Act*)

Lerner (2014) menegaskan bahwa kita tidak memiliki waktu yang lama untuk terus merencanakan dan mengimplementasikan sintesis program perancangan.

g. Pendekatan yang Menyeluruh (*Holistic Approach*)

Dibutuhkan adanya pendekatan dari segala disiplin ilmu dalam penerapan metode akupunktur kota, sehingga hasil perancangan dapat memenuhi segala aspek perkotaan.

h. Menciptakan Aktivitas dan Pergerakan (*Creating Place*)

Menciptakan aktivitas pada suatu ruang, yang dapat menimbulkan sosialisasi antar manusia. Ruang tanpa aktivitas akan menjadi sia-sia, tidak akan ada *livability* di dalam ruang tersebut.

Tempat Ketiga (*Third Place*)

Menurut Oldenburg (1989), tempat ketiga merupakan lingkungan sosial dimana para masyarakatnya dapat berkumpul, berkomunikasi dan bersosialisasi, dan memungkinkan orang untuk mengesampingkan kekhawatiran mereka. Tempat ketiga merupakan area persinggahan antara tempat pertama (lingkungan sosial rumah) dengan tingkat privasi yang tinggi, dengan tempat kedua (lingkungan sosial kerja).

Terdapat 8 prinsip tempat ketiga:

a. *On Neutral Ground*

Siapapun memiliki kebebasan untuk singgah, tidak terikat secara politik, budaya, jabatan, maupun kondisi ekonomi. Setiap pengunjung yang datang terbebas dari atribut sosial yang ada.

b. *As Leveler*

Status ekonomi dan sosial pengunjung tidak berarti apa apa, tidak ada syarat atau prasyarat yang mengikat tempat ketiga. Hal ini memungkinkan pengunjungnya untuk merasakan kebersamaan yang ada.

c. *Conversation is The Main Activity*

Fokus utama dari tempat ketiga adalah perbincangan yang menyenangkan dan bahagia, berbagi pertukaran informasi mulai dari yang serius hingga menghibur.

d. *Accessibility and Accomodation*

Tempat ketiga harus terbuka dan dapat diakses oleh semua orang, serta memiliki nilai akomodatif, dalam arti dapat diakses oleh transportasi publik.

e. *The Regulars*

Tempat ketiga memanfaatkan peran komunitas tetap, membantu membangun atmosfer kebersamaan, sehingga pelanggan baru dapat dengan nyaman berbaur.

f. *A Low Profile*

Program dan ruang yang ditampilkan memberikan keterbukaan kepada setiap pengunjung, sehingga pengunjung merasakan keakraban dan rasa rendah hati.

g. *The Mood is Playful*

Setiap program dan aktivitasnya menggambarkan kebebasan, tanpa tekanan. Berbagi lelucon maupun pengetahuan sehingga membangun rasa kegembiraan di ruang ini.

h. *A Home Away from Home*

Pengunjung diharapkan dapat merasa santai dan nyaman seperti suasana rumah mereka sendiri, sehingga ruang ini menjadi bagian penting yang membangun jiwa hangat, walaupun berada jauh dari tempat tinggal.

Aktivitas dan Pergerakan pada Ruang Publik Kota

Gehl (2011) mengklasifikasikan 3 tipe aktivitas pada ruang publik kota:

a. *Necessary Activites*

Merupakan kegiatan wajib untuk pemenuhan kebutuhan keseharian yang terjadi pada ruang publik kota. Kegiatan ini merupakan suatu keharusan yang dilakukan oleh pengguna ruang dan berlangsung terus – menerus. Contohnya, berjalan menuju tempat kerja/sekolah, atau menuju area pemenuhan pangan.

b. *Optional Activites*

Merupakan kegiatan yang tergolong aktivitas sekunder di ruang publik dan terjadi apabila waktu dan tempat mendukung. Lokasi bagi terjadinya *optional activities* cenderung berada di antara titik awal perpindahan dan titik tujuan. Contohnya, singgah di cafe selepas pulang kerja, sebelum pulang ke rumah.

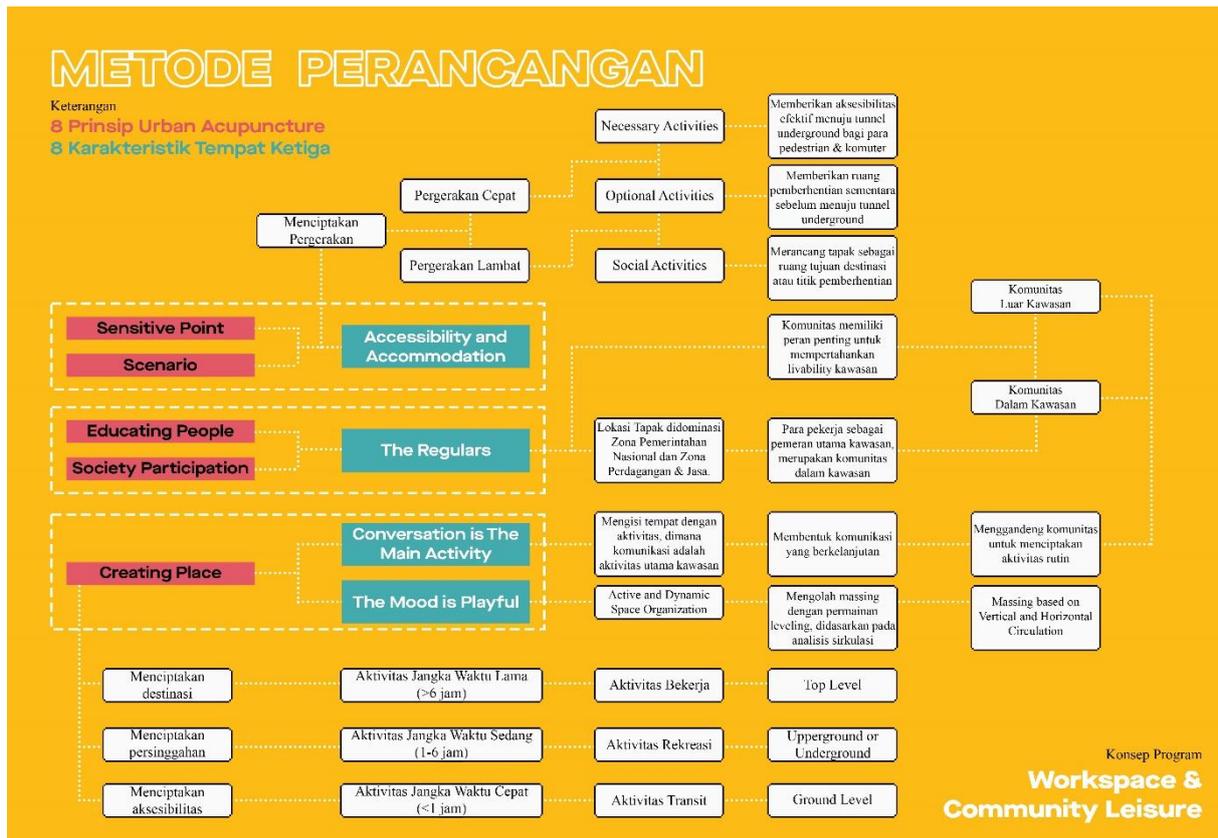
c. *Social Activites*

Merupakan aktivitas yang dapat memicu interaksi sosial dengan intensitas tinggi. Kegiatan ini cenderung dilakukan secara spontan dan tidak rutin. Gehl menyatakan bahwa *social activities* merupakan hasil dari perkembangan *necessary activities* dan *optional activities*, dimana komunikasi yang terjalin sebelumnya membentuk *social activities* di kemudian hari. Contohnya, pergi ke taman untuk bermain bersama, pergi ke cafe untuk reuni bersama teman, bahkan terjadi ketika dua orang saling berpapasan dan terdapat komunikasi singkat.

Teori akupunktur kota oleh Lerner (2014) dalam penelitian ini berperan sebagai pemandu dalam menemukan titik sensitif dalam jaringan nadi Blok M, serta langkah langkah yang harus dilakukan setelahnya seperti menciptakan skenario ide jaringan pergerakan dan aktivitas dan mengedukasi masyarakat sebagai bentuk partisipasinya. Teori tempat ketiga oleh Oldenburg (1989) berperan sebagai penggerak jaringan pergerakan dan aktivitas yang ingin diciptakan, berfokus kepada kemudahan akses bagi seluruh pengunjung dan menggandeng komunitas baik dari dalam kawasan maupun dari luar kawasan dengan sosialisasi sebagai kunci utama aktivitas. Teori aktivitas pada ruang publik oleh Gehl (2011) berperan sebagai penghidup area titik sensitif dan sekitarnya, dengan strategi perancangan program didasarkan pada jaringan pergerakan yang sudah ada sebelumnya.

3. METODE

Tahapan awal penelitian dilakukan dengan metode kualitatif, melalui observasi lapangan secara langsung, serta pengambilan data sekunder dari sumber lain, seperti *e-book*, *Google Earth*, dan video *Youtube*. Tahapan selanjutnya adalah dengan melakukan *mapping* aktivitas dan pergerakan yang terfokus pada Jl. Palatehan dan *underground area* (Terminal Blok M & Mal Blok M), serta lingkungan sekitar dan magnet kawasan. Hasil data tersebut diolah dengan metode perancangan yang mengkombinasikan prinsip akupunktur kota (*urban acupuncture*) dan prinsip tempat ketiga (*Third Place*), dengan fokus utama jaringan aktivitas pergerakan pada teori Gehl (2011). Gambar 1 memperlihatkan diagram kerangka berpikir metode perancangan, dari hasil analisis menuju sintesis awal strategi perancangan.



Gambar 1. Kerangka Metode Perancangan
Sumber: Olahan penulis (2022)

Penggabungan prinsip akupunktur kota dan prinsip tempat ketiga diklasifikasikan menjadi 3 poin utama, yaitu:

a. *Sensitive Point, Scenario, dan Accessibility and Accommodation*

Langkah pertama yang harus dilakukan adalah menentukan titik sensitif pada jaringan pergerakan di Kawasan Blok M, dengan fokus Mal Blok M dan Terminal Blok M *Underground*. Pada kasus ini, titik sensitif terpusat pada Jl. Palatehan. Metode dilanjutkan dengan menciptakan pergerakan pada Jl. Palatehan, dengan 3 tipe aktivitas utama, yaitu:

1. *Necessary Activities*, dengan memberikan aksesibilitas efektif menuju *tunnel underground* bagi para pedestrian yang ingin berkomuter.
2. *Optional Activities*, dengan memberikan ruang persinggahan sebelum menuju *tunnel underground* Terminal Blok M dan Mal Blok M.
3. *Social Activities*, dengan merancang tapak sebagai ruang tujuan destinasi atau titik pemberhentian untuk komunikasi dan sosialisasi, baik dari/menjuju titik transit maupun magnet kawasan sekitar.

b. *Education People, Society Participation, dan The Regulars*

Untuk kembali membentuk aktivitas dan pergerakan pada Jl. Palatehan, tentunya dibutuhkan adanya edukasi serta partisipasi dari masyarakat sekitar. Metode dilanjutkan dengan merancang program yang sesuai untuk menarik minat dari komunitas dalam kawasan dan komunitas luar kawasan. Karena didominasi oleh fungsi komersial dan perkantoran, Kawasan Blok M memiliki komunitas dalam kawasan berupa para pekerja (tetap) dan para pengunjung (tidak tetap).

c. *Creating Place, Conversation is The Main Activity, dan The Mood is Playful*

Place dapat diartikan sebagai tempat yang memiliki jiwa, terdapat sosialisasi antar manusia di dalamnya, serta membutuhkan aktivitas dan pergerakan. Sesuai dengan teori aktivitas Gehl

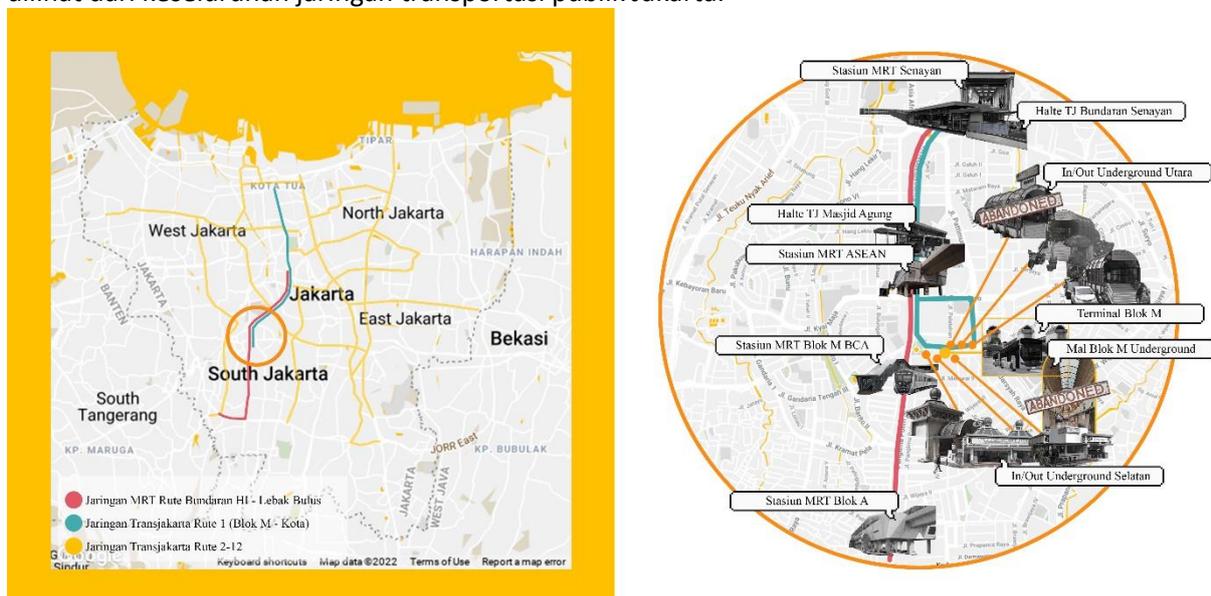
(2011), perancangan program memiliki 3 tujuan makna dari arti 'ruang' itu sendiri, yaitu:

1. *Necessary Activities*, menciptakan aksesibilitas efektif menuju *tunnel underground* sebagai *main circulation* dari dalam tapak, sehingga orang yang melewatinya dapat merasa nyaman dengan adanya efek psikologis *'to see and to be seen'*.
 Jenis aktivitas : proses transit dari satu titik menuju titik lain, dengan melewati tapak sebagai 'jalan pintas'.
 Jangka waktu : cepat (<1 jam)
 Lokasi : *Ground Level*
2. *Optional Activities*, menciptakan ruang persinggahan, dengan memberikan fasilitas yang memenuhi kebutuhan komunitas dalam kawasan sebelum menuju Terminal Blok M.
 Jenis Aktivitas : bersinggah, mulai dari sekedar membeli kebutuhan pokok, melanjutkan pekerjaan, hingga melakukan sosialisasi singkat.
 Jangka waktu : sedang (1-6 jam)
 Lokasi : *Underground* atau *Upper Ground 1*
3. *Social Activities*, menciptakan ruang tujuan destinasi, yang mudah diakses oleh titik transit dan magnet kawasan, tentunya dengan melibatkan peran ruang Mal Blok M sebagai ruang penengah antara tapak dengan Terminal Blok M dan magnet kawasan sekitar.
 Jenis Aktivitas : bekerja dan berekreasi sebagai kebutuhan aktivitas pokok manusia
 Jangka waktu : lama (>6 jam)
 Lokasi : *Upper Ground 2 and above*

4. DISKUSI DAN HASIL

Analisis Makro

Cakupan dalam analisis makro adalah Kecamatan Kebayoran Baru, Jakarta Selatan. Gambar 2 memperlihatkan keterhubungan antar transportasi publik pada Kawasan TOD Blok M dan sekitarnya, dilihat dari keseluruhan jaringan transportasi publik Jakarta.



Gambar 2. Peta Makro Jakarta beserta Kawasan Blok M
Sumber: Olahan penulis (2022)

Kawasan Blok M berlokasi di Kelurahan Melawai, Kecamatan Kebayoran Baru, Jakarta Selatan. Letaknya yang strategis pada pusat kota Jakarta memberikan keuntungan dalam jaringan transportasi umum kota yang mudah. Kawasan Blok M dilewati oleh jaringan MRT fase 1 (Bundaran HI - Lebak Bulus) yang menghubungkan Jakarta Pusat hingga Jakarta Selatan. Untuk perkembangan jaringan MRT berada pada tahap studi kelayakan, fase 2A (Bundaran HI - Kota) dan 2B (Kota - Ancol). Hal ini memberikan kemudahan akses bagi masyarakat Jakarta Utara menuju Blok M. Kawasan Blok M juga

memiliki salah satu Terminal Transjakarta, sehingga menjadi titik pusat transit para penglajo dari bagian selatan menuju seluruh pelosok jaringan nadi Jakarta. Begitupun sebaliknya, dimana Transjakarta memberikan kemudahan akses bagi warga Jakarta untuk pergi menuju Kawasan Blok M.

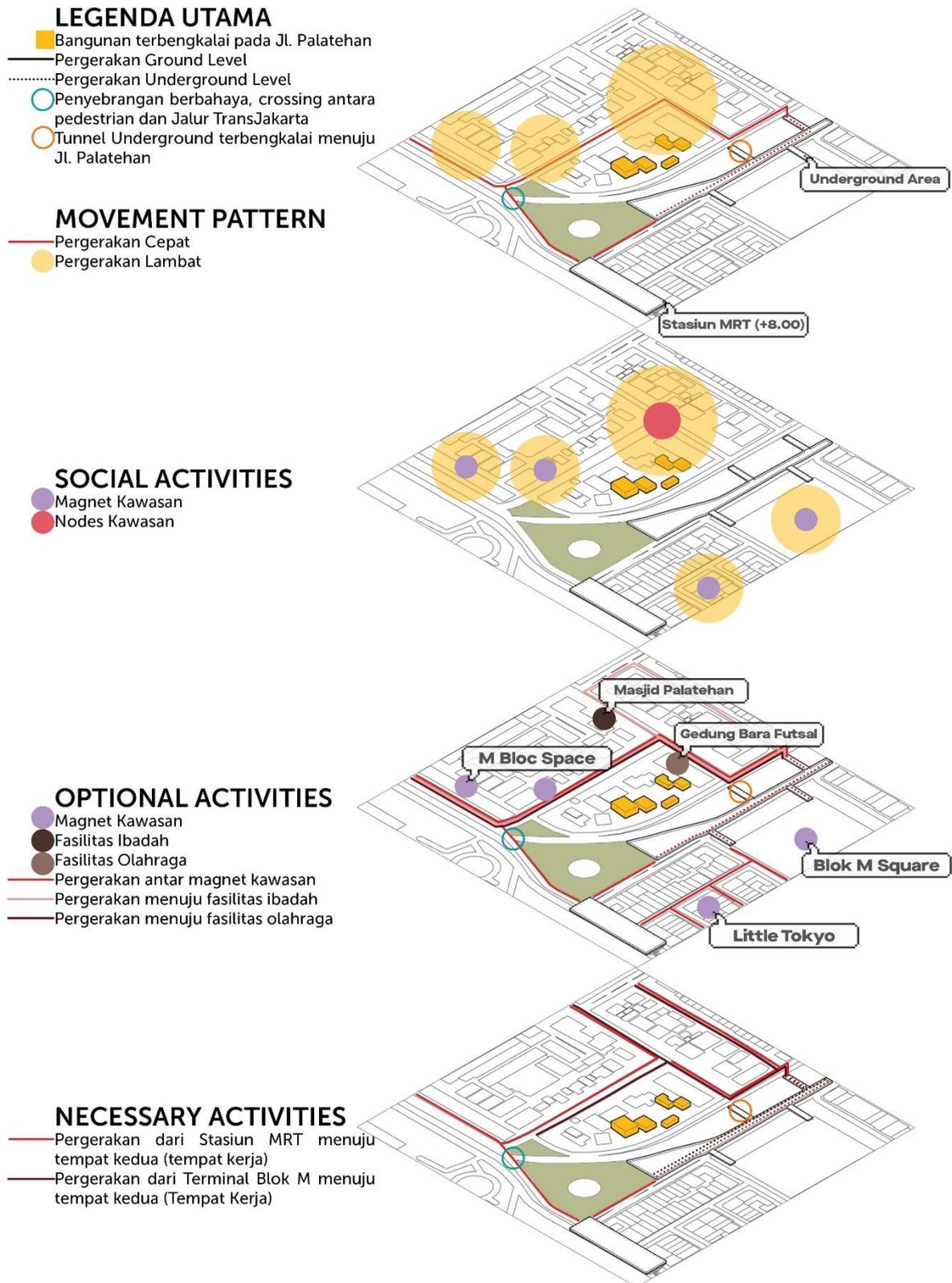
Stasiun MRT Blok M BCA menjadi salah satu pemberhentian dari rangkaian perjalan dari Bundaran HI menuju Lebak Bulus. Berada pada bagian selatan dari Terminal Blok M, Stasiun MRT ini memberikan jaringan pergerakan yang baru terutama bagi Little Tokyo dan Blok M Square, serta akses *underground* bagian selatan menuju Mal Blok M dan Terminal Blok M. Lain halnya dengan area bagian utara Terminal Blok M, area ini tidak mendapatkan dampak yang signifikan dari kehadiran MRT karena dominasi lahan PERURI, minimnya magnet kawasan, serta terputusnya akses pejalan kaki dari Stasiun MRT oleh jalur khusus Transjakarta yang membahayakan pedestrian. Dengan faktor-faktor tersebut, Jl. Palatehan yang terletak bersebelahan langsung pada bagian utara jalur khusus Transjakarta tidak memiliki jaringan aktivitas dan pergerakan, sehingga akses *underground* daerah ini juga ditutup dan terbengkalai.



Gambar 3. Kondisi eksisting akses masuk *underground* dari Jl. Palatehan
Sumber: Dokumentasi pribadi (2022)

Analisis Meso

Analisis meso melingkupi jejaring pergerakan Blok M, pada bagian Utara dari Terminal Blok M. Metode *mapping* dilakukan untuk menemukan skenario perancangan yang tepat, dengan menggambarkan jejaring pergerakan berdasarkan 3 tipe aktivitas utama, serta menemukan *movement pattern* dari jejaring pergerakan tersebut. Gambar 4 memperlihatkan penelusuran pergerakan berdasarkan teori 3 aktivitas pada ruang publik kota oleh Gehl (2011), serta *movement pattern* yang terbentuk dari ketiga aktivitas tersebut.



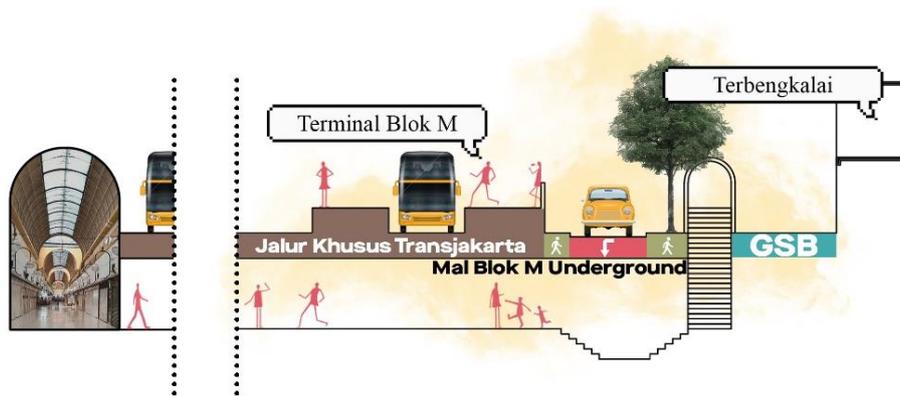
Gambar 4. Jejaring Pergerakan Blok M
Sumber: Olahan penulis (2022)

Analisis Mikro

Jalan Palatehan berada tepat pada bagian Utara dari Terminal Blok M dan bersebelahan langsung dengan jalur khusus TransJakarta. Jl. Palatehan merupakan jalan lokal sekunder, dimana orang yang akan melalui jalan ini hanyalah orang yang memiliki kepentingan aktivitas di jalan tersebut. Sementara itu, bangunan pada Jl. Palatehan sudah tidak memiliki fungsi aktivitas (lihat Gambar 4), sehingga tidak ada pergerakan yang terjadi.



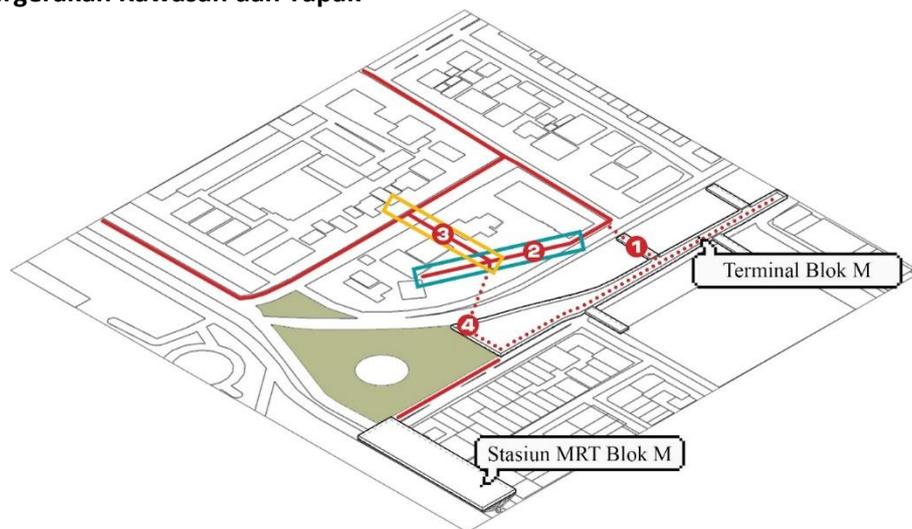
Gambar 5. Gambaran Tiga Dimensi Tapak
Sumber: Olahan penulis (2022)



Gambar 6. Potongan Kawasan
Sumber: Olahan penulis (2022)

Potongan di atas memperlihatkan keterhubungan antara akses masuk *underground* pada Jl. Palatehan dengan Terminal Blok M dan Mal Blok M. Peningkatan aktivitas dan jaringan pergerakan pada Jl. Palatehan tentu akan memiliki dampak terhadap pergerakan di Mal Blok M.

Skenario Pergerakan Kawasan dan Tapak

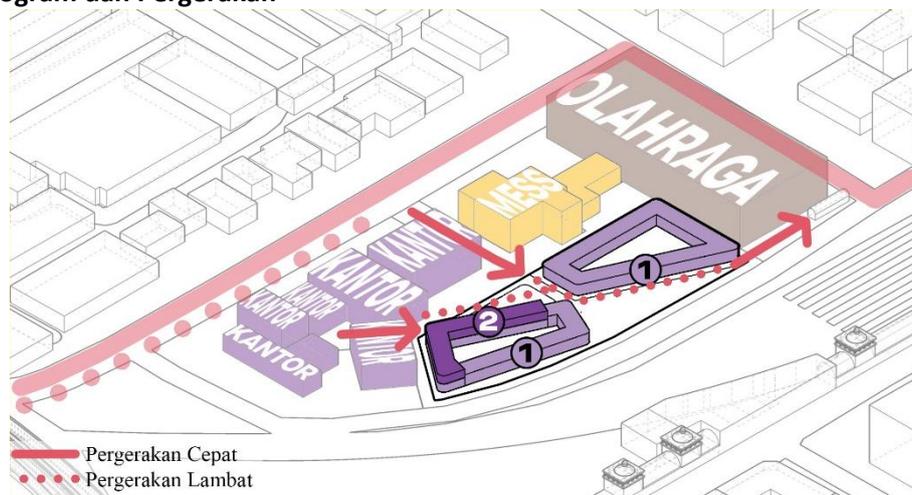


Gambar 7. Skenario Pergerakan Kawasan dan Tapak
Sumber: Olahan penulis (2022)

Gambar 7 memperlihatkan skenario pergerakan kawasan dan tapak, yaitu:

- Akses masuk menuju *underground* yang telah terbengkalai akan diaktifkan kembali, agar kapasitas pergerakan dapat meningkat, juga menarik minat orang untuk berjalan kaki menuju Terminal Blok M.
- Pada tapak yang akan diintervensi, diberikan akses diagonal menuju area perkantoran, sehingga para pekerja tidak perlu mengambil jalan memutar menuju ke Terminal Blok M.
- Pada tapak yang akan diintervensi, diberikan akses tembusan dari Jl. Sunan Kalijaga, untuk menarik minat orang-orang dari magnet kawasan lainnya, untuk singgah atau melewati tapak.
- Dari akses nomor 2 dan 3, membentuk *nodes* tapak, yang kemudian akan diberikan akses menuju *underground* dan terhubung langsung dengan Taman Martha Tiahahu dan Blok M. Akses ini diharapkan dapat membuat para pedestrian dari Stasiun MRT dapat menuju bagian utara dengan lebih aman, tanpa adanya *crossing* dengan jalur khusus TransJakarta. Hal ini juga memberikan keuntungan pada Mal Blok M.

Skenario Program dan Pergerakan



Gambar 8. Skenario Program dan Pergerakan 1 & 2
Sumber: Olahan penulis (2022)

Skenario program dan pergerakan 1 dan 2 seperti pada Gambar 8, terdiri dari:

1. *Shop and Go*

Zoning fungsi *Shop and Go* dilewati langsung oleh skenario pergerakan aksesibilitas pintas menuju *tunnel underground* Terminal Blok M. Program *Shop and Go* ini dirancang sebagai ruang pemberhentian sementara saat proses transit, dimana para pelaju dapat membeli kebutuhan sebelum menuju titik transit. Maka dari itu, aktivitas yang terjadi pada zona ini berlangsung dalam jangka waktu cepat (<1 jam), dan berada pada *ground level* dari tapak.

Target aktivitas pengunjung, terdiri dari:

- a. *Necessary activities*, terjadi ketika para pekerja melewati area ini sebagai jalan pintas menuju titik transit.
- b. *Optional activities*, terjadi ketika para pekerja dapat singgah dalam waktu singkat untuk membeli kebutuhan, baik pada jam pulang kerja maupun jam istirahat.

Retail yang dihadirkan berfokus pada *Product Retailing*, terdiri dari:

- a. *Food and Drug Retailer*, dengan produk yang ditawarkan terbatas pada produk layak konsumsi (makanan & obat).
- b. *Convenience Store*, dengan produk yang ditawarkan menjual produk keseharian.
- c. *Specialty Store*, dengan produk yang ditawarkan berfokus pada 1 klasifikasi kegiatan. Retail ini dapat dikaitkan dengan program *roller skate*, yang juga menjual berbagai produk kebutuhan *roller skate*.

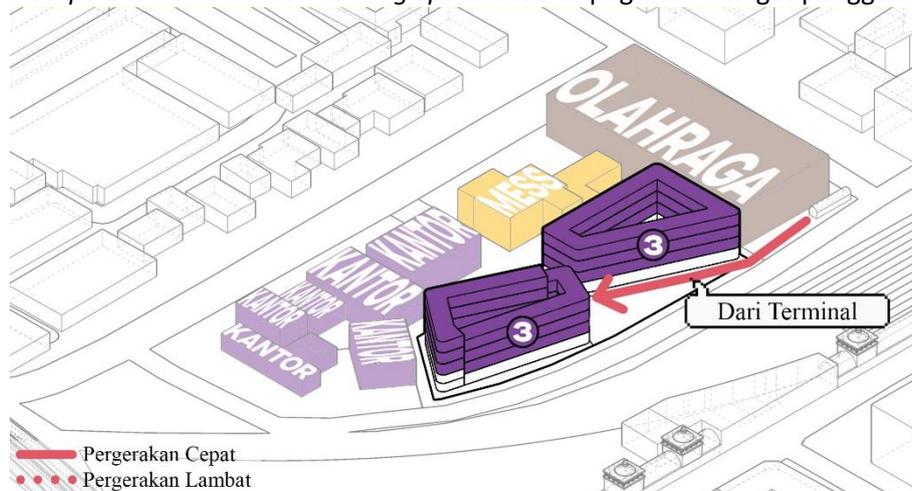
2. *Community Co-Working Space*

Zoning fungsi *Community Co-Working Space* berada di antara skenario pergerakan aksesibilitas dari perkantoran menuju *tunnel underground* Terminal Blok M. Maka dari itu, aktivitas yang terjadi pada zona ini berlangsung dalam jangka waktu sedang (1-6 jam), dan berada pada *upperground level* dari tapak.

Target aktivitas pengunjung:

Optional Activities, dimana para pekerja singgah untuk melanjutkan pekerjaan sembari menunggu kedatangan bus.

Gambar berikut merupakan skenario program dan pergerakan untuk poin ke-3, yang memperlihatkan area program *Corporate Powered Co-Working Space* beserta pergerakan target penggunaanya.



Gambar 9. Skenario Program dan Pergerakan 3
Sumber: Olahan penulis (2022)

3. *Corporate Powered Co-Working Space*

Program *Corporate Powered Co-Working Space* menawarkan ruang kerja (*co-working space*) bagi perusahaan dengan klasifikasi industri kecil (kapasitas 5-19 orang). Maka dari itu, aktivitas yang terjadi pada zona ini berlangsung dalam jangka waktu lama (>6 jam), dan berada pada *top level* dari tapak.

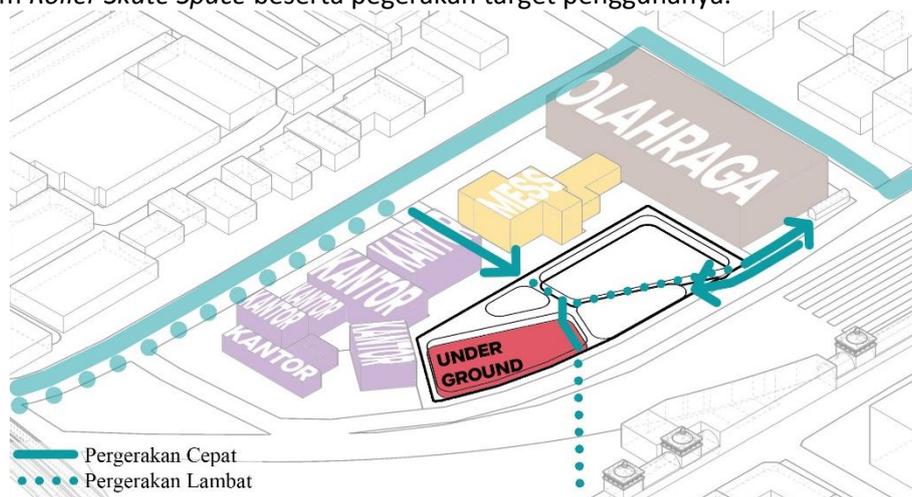
Target aktivitas pengunjung:

Necessary Activities, dimana program ini menjadi destinasi utama tempat kedua dari tempat pertama

Fasilitas *Leisure* bagi pekerja (komunitas dalam kawasan)

- Sleeping Pods*, sebagai fasilitas tempat tidur publik bagi para pekerja yang sedang lembur.
- Ruang makan dan *table games*, seperti *billiard*, *soccer game*, *board games*, tennis meja, dan lainnya.
- Mini Theater for Short Movies*, merupakan fasilitas menonton yang dapat diakses pada jam istirahat atau pulang kerja.

Gambar berikut merupakan skenario program dan pergerakan untuk poin ke-4, yang memperlihatkan area program *Roller Skate Space* beserta pergerakan target penggunaannya.



Gambar 10. Skenario Program dan Pergerakan 4

Sumber: Olahan penulis (2022)

4. *Roller Skate Space*

Program *Roller Skate Space* ini dirancang sebagai ruang pemberhentian sementara sekaligus ruang destinasi. Maka dari itu, aktivitas yang terjadi pada zona ini berlangsung dalam jangka waktu sedang (1-6 jam), dan berada pada *underground* dari tapak.

Target aktivitas pengunjung:

- Necessary activities*, meliputi kegiatan komunitas sebagai arena latihan rutin.
- Optional activities*, terjadi ketika para pekerja dapat singgah untuk bermain sepatu roda melepas kejenuhan.
- Social activities*, yaitu ketika pengunjung datang sebagai ruang destinasi rekreasi

Program yang ditawarkan:

- Wadah bermain sepatu roda /jam (dapat diakses oleh seluruh kalangan, tidak ada keterikatan).
- Wadah latihan sepatu roda rutin, bekerjasama dengan komunitas dari luar kawasan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Untuk meningkatkan pergerakan pada Mal Blok M, upaya yang dilakukan adalah dengan menciptakan aktivitas dan pergerakan pada Jalan Palatehan sebagai *sensitive point* Kawasan Blok M, sehingga dengan adanya peningkatan kebutuhan, akses masuk *underground* (menuju Mal Blok M dan Terminal Blok M) yang terbengkalai juga dapat digunakan kembali. Metode perancangan dilakukan dengan penggabungan prinsip akupunktur kota dan prinsip tempat ketiga, yang menghasilkan 3 poin utama dengan fokus menciptakan pergerakan dan program aktivitas berdasarkan 3 tipe aktivitas pada ruang publik, serta menggandeng komunitas baik dari dalam kawasan maupun dari luar kawasan.

Terdapat 4 program utama sebagai hasil dari strategi perancangan, yaitu *Shop and Go* sebagai area perlintasan dan persinggahan; *Community Co-Working Space* sebagai area persinggahan; *Corporate Powered Co-Working Space* sebagai area destinasi; dan *Roller Skate Space* sebagai area perlintasan, area persinggahan, maupun area destinasi. Dari program-program yang dihasilkan, fungsinya dapat diklasifikasikan menjadi ruang komersial dan kerja, sebagai titik pertemuan atau simpul kawasan dari pergerakan 3 tipe aktivitas utama, yaitu area perlintasan (*necessary activities*), area persinggahan (*optional activities*), dan area destinasi (*social activities*).

Saran

Kawasan TOD Blok M memiliki potensi yang sangat besar untuk menjadi pusat komersial, layaknya pada era 80-90'an. Namun, pergerakan yang terjadi cenderung terfokus pada bagian selatan dari Terminal Blok M, berbanding terbalik dengan kondisi bagian utara. Penulis berharap Jalan Palatehan dengan seluruh potensinya dapat hidup kembali melalui strategi perancangan metode akupunktur kota ini, tentunya dengan studi desain lanjutan dari pihak lainnya.

REFERENSI

- Christella, Werdingsih, H., & Darmawan, E. (2014). Stasiun MRT Terintegrasi Blok M Jakarta: Penekanan Desain Arsitektur High-Tech. *IMAJI Vol. 03 No. 04*, 577-585.
- Gehl, J. (2011). *Life Between Buildings: Using Public Space*. Washington: Island Press.
- Lerner, J. (2014). *Urban Acupuncture: Celebrating Pinpricks of Change that Enrich City Life*. Washington: Island Press.
- Oldenburg, R. (1989). *The Great Good Place: Cafes, Coffee Shops, Bookstores, Bars, Hair Salons, and Other Hangouts at the Heart of a Community*. New York: Da Capo Press.
- Sutanto, A. (2020). *Peta Metode Desain*. Jakarta.