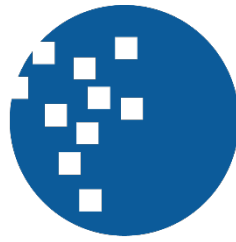


**REAKTIVASI PODIUM THE LANDMARK CENTER
SEBAGAI *THIRD PLACE* DI KAWASAN TOD DUKUH ATAS
MELALUI PERANCANGAN *VICTUAL COMPLEX***



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Nyoman Nadia Angelica Watumbara

00000041304

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2024

**REAKTIVASI PODIUM THE LANDMARK CENTER
SEBAGAI *THIRD PLACE* DI KAWASAN TOD DUKUH ATAS
MELALUI PERANCANGAN *VICTUAL COMPLEX***



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Arsitektur

Nyoman Nadia Angelica Watumbara

00000041304

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2024

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Nyoman Nadia Angelica Watumbara

Nomor Induk Mahasiswa : 00000041304

Program Studi : Arsitektur

Jenjang : S1

Laporan Tugas Akhir dengan judul:

REAKTIVASI PODIUM THE LANDMARK CENTER SEBAGAI *THIRD PLACE* DI KAWASAN TOD DUKUH ATAS MELALUI PERANCANGAN *VICTUAL COMPLEX*

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan karya tulis ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan magang maupun dalam penulisan laporan karya tulis, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 07 Juni 2024



(Nyoman Nadia Angelica Watumbara)

HALAMAN PERSETUJUAN

Laporan Tugas Akhir dengan judul

**REAKTIVASI PODIUM THE LANDMARK CENTER SEBAGAI *THIRD PLACE* DI KAWASAN TOD DUKUH ATAS MELALUI PERANCANGAN
*VICTUAL COMPLEX***

Oleh

Nama : Nyoman Nadia Angelica Watumbara

NIM : 00000041304

Program Studi : Arsitektur

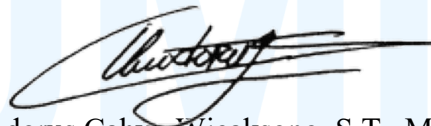
Fakultas : Seni dan Desain

Telah disetujui untuk diajukan pada

Sidang Ujian Tugas Akhir Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 20 Juni 2024

Pembimbing



Theodorus Cahyo Wicaksono, S.T., M.Ars.
074885 / 0324059102

Ketua Program Studi Arsitektur



Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M. Ds.
031272 / 0331107801

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir dengan judul

REAKTIVASI PODIUM THE LANDMARK CENTER SEBAGAI *THIRD PLACE* DI KAWASAN TOD DUKUH ATAS MELALUI PERANCANGAN *VICTUAL COMPLEX*

Oleh

Nama : Nyoman Nadia Angelica Watumbara

NIM : 00000041304

Program Studi : Arsitektur

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 07 Juni 2024

Pukul 10.00 s.d 10.45 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan pengujian sebagai berikut.

Ketua Sidang



Dr. Freta Oktarina, S.Sn., M.Ars.
066170 / 0324107003

Penguji



Ar. Indrajati Wurianturi, S.T., M.Si.
100704 / 0301067005

Pembimbing



Theodorus Cahyo Wicaksono, S.T., M.Ars.
074885 / 0324059102

Ketua Program Studi Arsitektur



Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M. Ds.
031272 / 0331107801

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

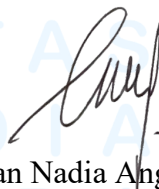
Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nyoman Nadia Angelica Watumbara
NIM : 00000041304
Program Studi : Arsitektur
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : **Reaktivasi Podium The Landmark Center
Sebagai *Third Place* di Kawasan TOD
Dukuh Atas Melalui Perancangan *Victual
Complex***

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia :

- o Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial. Saya tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Tangerang, 20 Juni 2024


(Nyoman Nadia Angelica W.)

* Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk dipublikasikan ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

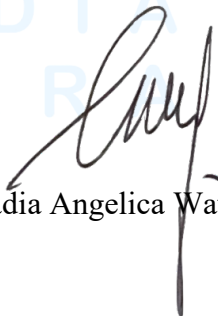
Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmatNya, saya dapat menyelesaikan Skripsi Tugas Akhir dengan judul “Reaktivasi Podium The Landmark Center sebagai *Third Place* di Kawasan TOD Dukuh Atas Melalui Perancangan *Victual Complex*” dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai syarat dalam menyelesaikan studi pada Program Studi Arsitektur, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.

Dalam kesempatan ini, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak terkait yang sudah membantu memotivasi, menyemangati, dan membimbing dalam penyelesaian Skripsi Tugas Akhir:

1. Bapak Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn, M.Ds., selaku Dekan Fakultas Universitas Multimedia Nusantara dan Ketua Program Studi Arsitektur Universitas Multimedia Nusantara.
3. Bapak Theodorus Cahyo Wicaksono, S.T., M.Ars., sebagai Pembimbing pertama yang telah membantu dan memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya Skripsi Tugas Akhir ini.
4. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi Tugas Akhir ini.
5. Rekan-rekan yang telah memberikan dukungan dan motivasi selama menyusun Skripsi Tugas Akhir.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan wawasan lebih bagi para pembaca.

Tangerang, 20 Juni 2024



(Nyoman Nadia Angelica Watumbara)

**REAKTIVASI PODIUM THE LANDMARK CENTER
SEBAGAI *THIRD PLACE* DI KAWASAN TOD DUKUH ATAS
MELALUI PERANCANGAN *VICTUAL COMPLEX***

(Nyoman Nadia Angelica Watumbara)

ABSTRAK

Di dalam suatu kota terdapat perkembangan aktivitas yang dapat memberikan pengaruh terhadap lingkungan fisik kota seperti kegiatan ekonomi dan sosial di CBD, Jakarta Pusat dari segi sektor infrastruktur di kawasan TOD Dukuh Atas dengan jumlah pengguna transportasi umum yang bertambah pesat tiap tahunnya. Secara tidak langsung, kepadatan ini dapat mempengaruhi tingkat stress individu terutama untuk para pekerja atau pegawai kantor yang setiap hari menghabiskan waktunya menunggu dan adanya pengulangan aktivitas seperti bekerja yang berdampak kurangnya kehidupan sosial atau aktivitas sosial yang dilakukan. Maka itu, *third place* menjadi solusi dalam mewadahi aktivitas dan kehidupan sosial seperti bersantai, bersosialisasi, dan berkomunikasi secara informal. Salah satu bentuk *third place* di sekitar kawasan TOD Dukuh Atas adalah area berjualan PKL di jalan sebagai ruang publik yang memiliki sifat *robustness* yang juga berkaitan dengan pendekatan *Urban Retrofitting* yang menempatkan ekologi, sosial, dan ekonomi sebagai tolak ukur dalam menciptakan lingkungan yang berkelanjutan. Perancangan ini bertujuan untuk merancang kembali podium gedung The Landmark Center sebagai *Victual Complex* dengan pendekatan *Urban Retrofitting* sebagai ruang ketiga. Hasil perancangan menunjukkan bahwa dengan menghadirkan ruang ketiga baru dalam kawasan dapat menghidupkan kembali bangunan The Landmark Center yang hampir terbengkalai

Kata kunci: *Victual Complex*, *Third Place*, *Urban Retrofitting*, The Landmark Center

***REACTIVATION OF THE LANDMARK CENTER'S PODIUM AS
A THIRD PLACE IN THE TOD AREA OF DUKUH ATAS
THROUGH VICTUAL COMPLEX DESIGN***

(Nyoman Nadia Angelica Watumbara)

ABSTRACT (English)

Within a city there are developments in activities that could influenced the city's physical environment, such as economic and social activities in the CBD, Central Jakarta in terms of the infrastructure sector in the Dukuh Atas TOD area that are known for its number of public transportation users increasing rapidly every year. Indirectly, this density can affect an individual's stress levels, especially for workers or office employees who spend their time waiting and developed repeated activities such as work which results in a lack of social life or social activities. Therefore, third places are a solution to accommodate activities and social life such as relaxing, socializing and communicating informally. One form of third place around the Dukuh Atas TOD area is the hawker's selling area on the street as a public space that has robustness properties which is also related to the Urban Retrofitting approach that places ecology, social and economics as benchmarks in creating a sustainable environment. This design aims to redesign the podium area of The Landmark Center building as a Victual Complex with an Urban Retrofitting approach as the third space. The design results show that presenting a new third space in the area can revive The Landmark Center building which was almost abandoned.

Keywords: *Victual Complex, Third Place, Urban Retrofitting, The Landmark Center*

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	8
1.3 Batasan Masalah	8
1.4 Tujuan Perancangan.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 Definisi dan Peran <i>Victuals Complex</i> Sebagai Topik Perancangan.....	10
2.2 <i>Hawker Center</i> sebagai <i>third place</i> dan <i>public space</i> untuk mewadahi kehidupan sosial (Studi Kasus: <i>Hawker Center</i> Singapura).....	12
2.3 Prinsip TOD (<i>Transit Oriented Development</i>) sebagai <i>framework Urban Retrofitting</i>	13
2.4 Kajian Teori.....	16
2.4.1 Ruang Publik.....	16
2.4.2 <i>Third Place</i> sebagai Ruang Publik.....	18
2.4.3 Jalan sebagai <i>Third Place</i>	23
2.4.4 Aktivitas PKL di Jalan sebagai Ruang Publik.....	26
2.4.5 <i>Urban Retrofitting</i>	32
2.5 Kajian Studi Preseden Objek Perancangan <i>Victuals Complex</i>	34

2.5.1	Studi Preseden Transit Oriented Development – D-Cube City (Jerde)	34
2.5.2	Studi Preseden Podium – OXIC (Eid Architects)	37
2.5.3	Studi Preseden Pusat Kuliner – Gedung Sarinah (PT. Airmas Asri)	39
2.5.4	Studi Preseden Ruang Publik – Tebet Eco Park (SIURA Studio)	42
2.5.5	Kesimpulan Studi Preseden	44
BAB III METODE PENELITIAN DAN PERANCANGAN		46
3.1	Jenis Penelitian	46
3.2	Metode Pengumpulan dan Analisis Data Perancangan	46
3.2.1	Metode Pengumpulan Data	46
3.2.2	Metode Analisis Data	48
3.3	Tahapan Perancangan	48
BAB IV PENELITIAN DAN PERANCANGAN VICTUALS COMPLEX SEBAGAI RUANG KETIGA DALAM KAWASAN TOD DENGAN PENDEKATAN <i>URBAN RETROFITTING</i> DI THE LANDMARK CENTER		51
4.1	Konsep <i>Third Place</i> dengan pendekatan <i>Urban Retrofitting</i>	51
4.3	Analisis Tapak dan Sekitarnya berdasarkan kriteria dan teori Dimensi Desiang Perkotaan (Public Places – Urban Spaces)	52
4.3.1	Lokasi Perancangan	54
4.3.2	Zona Lokasi Perancangan	55
4.4	Analisis SWOT	80
4.5	Argumentasi Pemilihan Tapak	82
4.6	Usulan Fungsi Berdasarkan Analisis dan Lokasi Perancangan	83
4.7	Target Pelaku Aktivitas pada Perancangan	84
4.8	Penyusunan Kebutuhan dan Program Ruang	84
4.8.1	Kebutuhan Ruang	84
4.8.2	Program Ruang	85
4.9	Massa Bangunan dan Site Planning	86
4.10	Operasional PKL	89
4.11	Sistem Struktur Perancangan	90

4.12	Sistem <i>Sustainability</i>	92
4.11.1	Sistem <i>Sustainability</i> Ekologi.....	92
4.12.2	Sistem <i>Sustainability</i> Sosial.....	93
4.12.3	Sistem <i>Sustainability</i> Ekonomi.....	94
4.13	Sistem Utilitas.....	95
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....		99
5.1	Simpulan.....	99
5.2	Saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA.....		101
LAMPIRAN A.....		104
LAMPIRAN B.....		106
LAMPIRAN C.....		107
LAMPIRAN D.....		120
LAMPIRAN E.....		123
LAMPIRAN F.....		125



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kategorisasi Paramater dan Prinsip *Urban Retrofitting* 15

Tabel 2. Perbandingan Regulasi & Intensitas Pemanfaatan Ruang 78



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

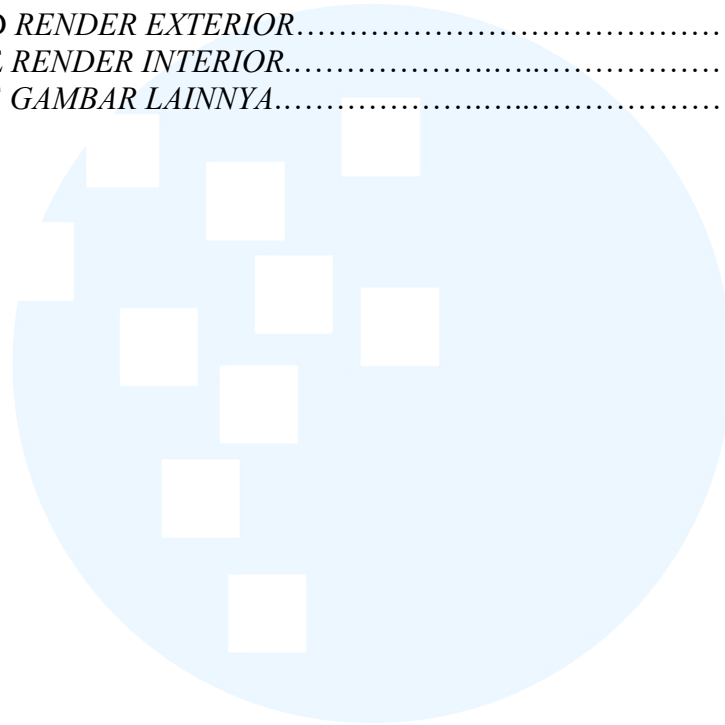
Gambar 1.1 Data Jumlah Pengguna Kereta di Stasiun TOD Dukuh Atas	2
Gambar 1.2 Batasan Perancangan.....	8
Gambar 2.1 Definisi Victual Complex.....	11
Gambar 2.2 Hubungan Struktur Unsur Kota.....	18
Gambar 2.3 Hubungan antara Spaces dengan Social Spaces.....	21
Gambar 2.4 Makna dan Strategi <i>Urban Retrofitting</i>	34
Gambar 2.5 Gambar <i>Overground & Underground Platform</i> D-Cube City.....	35
Gambar 2.6 Skema Akses Pedestrian D-Cube City	36
Gambar 2.7 Program Ruang Kawasan D-Cube City	37
Gambar 2.8 Konsep Gubahan Massa OXIC	38
Gambar 2.9 Program Ruang OXIC	38
Gambar 2.10 Transformasi Gedung Sarinah.....	39
Gambar 2.11 Placemaking & Placebranding Sarinah	40
Gambar 2.12 Program Ruang Sarinag Tahun 1990an	40
Gambar 2.13 Program Ruang Sarinag Tahun 2021-sekarang.....	41
Gambar 2.14 Desain Baru Podium Sarinah	41
Gambar 2.15 Strategi Desain Tebet Eco Park.....	43
Gambar 2.16 Program Ruang & Aktivitas Tebet Eco Park	44
Gambar 2.17 Gambar Tabel Kesimpulan Studi Preseden.....	44
Gambar 4.1 Konsep <i>Third Place</i> dalam Perancangan	51
Gambar 4.2 Implementasi Konsep dan Pendekatan dalam Perancangan	52
Gambar 4.3 Zona Lokasi Perancangan	55
Gambar 4.4 <i>Network</i> Sekitar Tapak	57
Gambar 4.5 Transportasi Umum di Sekitar Kawasan.....	58
Gambar 4.6 Jenis Jalan dan Kendaraan Bermotor	59
Gambar 4.7 Titik Fasilitas Sekitar Tapak	59
Gambar 4.8 <i>Cultural Connection</i> di Sekitar Tapak	60
Gambar 4.9 Lokasi Titik Fasilitas & <i>Cultural Connection</i>	61
Gambar 4.10 Analisis Solid, Void, dan Linier.....	62
Gambar 4.11 <i>Urban Grain</i> Kawasan	63
Gambar 4.12 Zonasi Kawasan	64
Gambar 4.13 Pola Guna Lahan & <i>Behavioral Mapping</i>	65
Gambar 4.14 <i>Neighbourhood Context</i>	67
Gambar 4.15 <i>People & Places</i>	68
Gambar 4.16 <i>Environmental Perception & Sense of Place</i>	70
Gambar 4.17 <i>Street & Squares</i> dan <i>Positive Negative Space</i>	71
Gambar 4.18 <i>Passive & Active Engagement</i>	74
Gambar 4.19 <i>Five Primary Needs</i>	75
Gambar 4.20 <i>Diversity Activity Cycle</i>	76
Gambar 4.21 <i>Site Clustering</i>	77

Gambar 4.22 Gambaran dan Regulasi Lokasi Perancangan	78
Gambar 4.23 <i>Sun Study</i>	79
Gambar 4.24 <i>Sensory</i>	80
Gambar 4.25 <i>SWOT</i>	82
Gambar 4.26 Dasar Perancangan dengan <i>Third Place</i> dan <i>Urban Retrofitting</i>	83
Gambar 4.27 Tabel Kebutuhan Ruang	85
Gambar 4.28 Kedekatan antar Ruang	86
Gambar 4.29 Gubahan Massa Bangunan	87
Gambar 4.30 Site Planning dan Program	88
Gambar 4.31 Hierarki Ruang Perancangan.....	89
Gambar 4.32 Area Operasional PKL	90
Gambar 4.33 Skema Struktur Bangunan.....	91
Gambar 4.34 Penambahan Struktur di Extended Area	91
Gambar 4.35 Skema Sustainability Bangunan.....	93
Gambar 4.36 Skema Utilitas Air Bersih	95
Gambar 4.37 Skema Utilitas <i>Grey Water</i> sebagai Air Buangan.....	96
Gambar 4.38 Skema Utilitas <i>Grey Water Roof Rainwater</i>	96
Gambar 4.39 Skema Utilitas Air Kotor	97
Gambar 4.40 Skema Utilitas Pengudaraan.....	97
Gambar 4.41 Skema Utilitas Kebakaran.....	98
Gambar 4.42 Skema Sirkulasi Manusia dalam Perancangan.....	98



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A <i>TURNITIN</i>	104
Lampiran B <i>FOTO-FOTO PENGAMATAN</i>	106
Lampiran C <i>GAMBAR KERJA</i>	107
Lampiran D <i>RENDER EXTERIOR</i>	120
Lampiran E <i>RENDER INTERIOR</i>	123
Lampiran F <i>GAMBAR LAINNYA</i>	125



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA