

Lampiran Penelitian

Nama Jurnal : Jurnal Stupa – Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur
Nomor : Volume 2, Nomor 2; Oktober (2020)
ISSN : 2685-5631 (Versi Cetak) – 2685-6263 (Versi Elektronik)
Judul Indonesia : Fasilitas Kreatif Digital Teknologi
Penulis : Samuel Sukamto, Alvin Hadiwono
Halaman : 2051-2066
URL : <https://journal.untar.ac.id/index.php/jstupa/article/view/8471/6393>

JURNAL STUPA

Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur

OKTOBER 2020

Vol. 2, No. 2



Jurusar Arsitektur dan Perencanaan
Fakultas Teknik
Universitas Tarumanagara

Jurusar 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



DAFTAR ISI

WADAH AKTIVITAS DAN TAMAN BACAAAN SEBAGAI THIRD PLACE DI KAWASAN KWITANG	1215-1230
<i>Stanly Manuel, Rudy Trisno</i>	
LOKA LOAK KEBAYORAN LAMA	1231-1244
<i>Rinardy Tanuwijaya, Rudy Trisno</i>	
PAWON JELAMBAR SEBAGAI TEMPAT KULINER DAN THIRD PLACE DI JELAMBAR DENGAN PENDEKATAN PERANCANGAN GREEN CONTEMPORARY DESIGN	1245-1260
<i>Charles Darwin, Rudy Trisno</i>	
TAMAN BUDAYA DI MANGGA BESAR, JAKARTA BARAT	1261-1272
<i>Syarifa Andari, Rudy Trisno</i>	
PRINSEN PARK “REBORN”	1273-1286
<i>Michael Christopher, Tony Winata</i>	
KOMUNITAS PELAJAR UTAN KAYU SELATAN	1287-1298
<i>James Digjaya, Tony Winata</i>	
GALERI SENI BARANG DAUR ULANG	1299-1310
<i>Geoffrey Gregorio, Tony Winata</i>	
SINGGAH KULINER RAWA BUAYA	1311- 1320
<i>Julio Aristo Johan, Tony Winata</i>	
SINEMA TERBUKA SEBAGAI RUANG KETIGA DI JAKARTA	1321-1330
<i>Tramilia Salsabila Utami, Nina Carina</i>	
KETERTARIKAN MASYARAKAT PEGADUNGAN TERHADAP PENDALAMAN BAKAT BIDANG SENI SEBAGAI AKTIVITAS SEPULANG SEKOLAH	1331-1340
<i>Joshua Christian Chandra, Nina Carina</i>	
WADAH SENI KOLEKTIF SENEN	1341-1352
<i>Samuel Axel Widjaya, Nina Carina</i>	
PENGGUNAAN KONSEP REDESAIN TERHADAP GELANGGANG REMAJA SEBAGAI TEMPAT KETIGA DI KAWASAN BULUNGAN, JAKARTA SELATAN	1353-1366
<i>I Dewa Nyoman Artha, Nina Carina</i>	
EKSPLORASI MIXED-PROGRAM (PASAR BUNGA, KULINER, DAN TAMAN KOTA) DALAM MERANCANG 3 FLORE KEBAYORAN LAMA, JAKARTA SELATAN	1367-1382
<i>Febriana, Suryono Herlambang</i>	
EKSPLORASI RUANG KOMUNAL DAN INFORMAL DI KEHIDUPAN KAMPUNG KOTA JAKARTA DALAM PROYEK BALAI BUDAYA KOLEKTIF DAN ANAK PASEBAN	1383-1398
<i>Olivia Nadya , Suryono Herlambang</i>	
EKSPLORASI RUANG OLAHRAGA DAN SENI	1399-1412
<i>Sitta Faradilla, Suryono Herlambang</i>	

FENOMENOLOGI SEBAGAI METODE PENGEMBANGAN EMPATI DALAM ARSITEKTUR	1413-1426
<i>Angelynna, Franky Liauw</i>	
WADAH KOMUNITAS DAN REKREASI SEBAGAI RUANG KE - 3 DENGAN URBAN AKUPUNTUR METODE MENGHIDUPKAN DAN MENGBALIKAN CITRA PASAR BARU	1427-1440
<i>Stephen, Franky Liauw</i>	
PLATARAN REMPUG RAWA BELONG	1441-1452
<i>Christabella Nadia Angela, Franky Liauw</i>	
EKSPLORASI RUANG EDUKASI KREATIF DALAM WUJUD THIRD PLACE DENGAN METODE KONTEKSTUAL DI KAWASAN HUNIAN PADAT MANGGARAI	1453-1468
<i>Cakra Wirabuana Shelo, Franky Liauw</i>	
WADAH KOMUNITAS GOTONG ROYONG CBS	1469-1478
<i>Bryan Marco Wijaya, Petrus Rudi Kasimun</i>	
TRIBUN SEPAKBOLA BERBASIS ALAM SEBAGAI TEMPAT BERAKTIVITAS PUBLIK DI KELURAHAN KALIANYAR	1479-1490
<i>Christopher Tjandrawira, Petrus Rudi Kasimun</i>	
HUBUNGAN TIMBAL BALIK ANTARGENERASI MELALUI RUANG PUBLIK UNTUK BERINTERAKSI SOSIAL DAN BERMAIN	1491-1504
<i>Renadi Mohammad Rediansyah, Petrus Rudi Kasimun</i>	
PENERAPAN KONSEP BATIK SEBAGAI REKREASI DI PALMERAH	1505-1512
<i>Chyntia Permata Sari, Petrus Rudi Kasimun</i>	
WADAH REKREASI BERBASIS OLAHRAGA SEBAGAI RUANG KETIGA DI TEBET TIMUR : RE- SPOT, TEBET	1513-1526
<i>Almira Livia Putri Laisa, Maria Veronica Gandha</i>	
RUANG KETIGA DAN KONSEP KONTEKSTUAL PERANCANGAN RUANG SENI DI SENEN	1527-1536
<i>Fille Tamalazare Yuma, Maria Veronica Gandha</i>	
SENI DAN BUDAYA SEBAGAI RUANG KETIGA DAN WADAH BEREKSPRESI DI PONDOK KELAPA: RUANG EKSPRESI	1537-1548
<i>Wewin Febriana Dewi, Maria Veronica Gandha</i>	
RUANG KETIGA SEBAGAI MEDIA INTERAKSI DI WIJAYA KUSUMA	1549-1560
<i>Ruliana, Maria Veronica Gandha</i>	
STUDI PROGRAM BANGUNAN BERDASARKAN KARAKTER KAWASAN DAN PENGARUH CAHAYA PADA MASSA BANGUNAN	1561-1574
<i>Andreas Christian, Suwardana Winata</i>	
PENERAPAN METODE DIAGRAM PADA TRANSFORMASI GUBAHAN MASSA GO LEARN SEBAGAI TEMPAT KETIGA DI KELURAHAN DURI UTARA	1575-1586
<i>Adi Wijaya, Suwardana Winata</i>	
PENERAPAN METODE DIAGRAM SEBAGAI BAHASA PADA TRANSFORMASI GUBAHAN MASSA RUANG SOSIAL INTERKULTURAL SEBAGAI TEMPAT KETIGA DI KELURAHAN SELONG	1587-1602
<i>Rivanto, Suwardana Winata</i>	

PENERAPAN METODE BEHAVIORAL ARCHITECTURE DALAM PERANCANGAN RUANG KOMUNAL – INFORMAL	1603-1614
<i>Ignatius Kevin Sutjadi, Sutarki Sutisna</i>	
RUANG SENI BEBAS STRES TJIKINI	1615-1626
<i>Jessica Santoso, Sutarki Sutisna</i>	
METODE TRANSPROGRAMMING DALAM MENDESAIN TAMAN REKREASI DIGITAL	1627-1638
<i>Ronaldo Sebastian, Sutarki Sutisna</i>	
RUANG KOMUNAL KUE TRADISIONAL DI SENEN	1639-1648
<i>Astrid Agustina, Sutarki Sutisna</i>	
RUANG INTERAKTIF-KREATIF DI KEMANG	1649 -1658
<i>Sudarmaya Fauzi, Doddy Yuono</i>	
RUANG PUBLIK PENGEMBANGAN DIGITAL DAN KULINER MASYARAKAT KOTA BAMBU SELATAN DENGAN PENDEKATAN RUANG KETIGA	1659-1676
<i>Hebert Nathan, Doddy Yuono</i>	
RUANG PEMBERDAYAAN KAUM IBU MUARA ANGKE SEBAGAI TEMPAT KETIGA	1677-1690
<i>Joshua Ervin Novaldi, Doddy Yuono</i>	
PENGHADIRAN BALAI DAN REKREASI KAMPUNG NELAYAN CILINCING SEBAGAI TEMPAT KETIGA ATAS SOLUSI MASALAH SOSIAL	1691-1704
<i>Ciputra Tri Sutomi, Doddy Yuono</i>	
JELAMBAR BARU RECREATION AND ENTERPRENEURSHIP SPACE	1705-1714
<i>Givin Natan Lie, Martin Halim</i>	
RUANG KREATIF DAN REKREASI DI PASAR BARU	1715-1728
<i>Kevin Liong, Martin Halim</i>	
RUANG REKREASI MUSIK DI PAPANGGO, TANJUNG PRIOK	1729-1740
<i>Nicholas Antonio, Martin Halim</i>	
TAMAN REKREASI OLAHRAGA DI SUNTER PERMAI	1741-1754
<i>Dennis Dharmadi, Martin Halim</i>	
BALAI PELAYANAN WARGA	1755-1766
<i>David Pratama, Sidhi Wiguna Teh</i>	
PISANGAN NUANSA RETRO	1767-1780
<i>Hendi Setiawan, Sidhi Wiguna Teh</i>	
PASAR PUBLIK MAYESTIK	1781-1792
<i>Sebastian Tanuwidjaja, Sidhi Wiguna The</i>	

STASIUN SINGGAH SEMANAN INDAH SEBAGAI FASILITAS PENINGKATAN WELLNESS <i>Greselda Ruby, Andi Surya Kurnia</i>	1793-1804
HUB KEBUDAYAAN KOREA SELATAN DI JL. TAMAN KEMANG <i>Ramdhya Rachmansyah, Andi Surya Kurnia</i>	1805-1816
PERHENTIAN KULINER JUANDA <i>Natasha, Andi Surya Kurnia</i>	1817-1832
RUANG HIJAU ALTERNATIF PADEMANGAN <i>Teresa Natalia, Dewi Ratnaningrum</i>	1833-1846
RUANG KOMUNITAS TIONGHOA DI GLODOK <i>Leonardo, Dewi Ratnaningrum</i>	1847-1858
TEMPAT INTERAKSI BERBAGAI MACAM KEBUDAYAAN – JL. GEREJA AYAM <i>Andi Wijaya, Dewi Ratnaningrum</i>	1859-1872
RUANG EDUKASI DAN INTERAKSI MUARA ANGKE <i>Nathaniel Edbert, Dewi Ratnaningrum</i>	1873-1884
WADAH KOMUNITAS EDUTANI DI RAWA BUNGA <i>Pinky Hemnani, Diah Anggraini</i>	1885-1896
KONSEP PERANCANGAN TRANSPROGRAMMING DALAM WADAH EDUKASI, HIBURAN YANG KREATIF DAN FASILITAS TANGGAP DARURAT BANJIR DI KELAPA GADING <i>Jovan, Diah Anggraini</i>	1897-1910
WADAH HIBURAN, INOVASI DAN EDUKASI TATABOGA TAHU TEMPE DI SEMANAN <i>Gabriella, Diah Anggraini</i>	1911-1926
TEMPAT KETIGA BERKONSEP RUANG TAMU BAGI KAWASAN PENJARINGAN DENGAN EKSTENSI SKYWALK SEBAGAI PRASARANA PENDUKUNG MOBILITAS PEDESTRIAN PADA SKALA LINGKUNGAN <i>Daniel Yohanes, Priscilla Epifania</i>	1927-1936
EKSPLORASI PENDEKATAN DESAIN UNTUK RUMAH PANGGUNG VERNAKULAR DALAM PENCiptaan TEMPAT KETIGA DALAM RUMAH BIRU NELAYAN MUARA ANGKE <i>Archie Trison, Priscilla Epifania</i>	1937-1946
PENDEKATAN METODE DESAIN BERBASIS PERILAKU DALAM DESAIN PROYEK POJOK HIJAU CITRA 6 <i>Singgih Pratama, Priscilla Epifania</i>	1947-1956

GELANGGANG DIA.LO.GUE, DI KELURAHAN MERUYA UTARA	1957-1968
<i>Kevin Hartanto, Tatang Hendra Pangestu</i>	
PENERAPAN METODE TRANSPROGRAMMING DALAM PENCiptaan RUANG INTERAKSI ANTAR ETNIS YANG FLEKSIBEL DI PASAR BARU	1969-1978
<i>Reynold Andika Taruna, F Tatang Hendra Pangestu</i>	
TEMPAT KETIGA KOTATUA JAKARTA SEBAGAI GERBANG INTEROGATIF TERHADAP KEMAJUAN KOTATUA	1979-1992
<i>Ferel Putra, Tatang Hendra Pangestu</i>	
FASILITAS MATERIAL BANGUNAN INTERAKTIF DI PINANGSIA	1993-2002
<i>Kelvin Julianto</i>	
FASILITAS OLAHRAGA INTERAKTIF DI RAWA BUNGA	2003-2012
<i>Jessica</i>	
FASILITAS REKREASI INTERAKTIF TANAMAN HIAS DI KEDOYA UTARA	2013-2028
<i>Matthew Alexander</i>	
FASILITAS REKREASI DAN OLAHRAGA INTERAKTIF DI DURI KEPA	2029-2040
<i>Kevin Susantio</i>	
TEMPAT KESEHATAN HOLISTIK DI PURI KEMBANGAN	2041-2050
<i>Laurencia Barnessa, Alvin Hadiwono</i>	
FASILITAS KREATIF DIGITAL TEKNOLOGI	2051-2066
<i>Samuel Sukamto, Alvin Hadiwono</i>	
TEMPAT PENGEMBANGAN GRIT	2067-2078
<i>Hans Jonathan, Alvin Hadiwono</i>	
RUMAH SENI RUANG TERAPI	2079-2090
<i>Herman Suyudhi, Alvin Hadiwono</i>	
PERTUNJUKAN SENI DI LOKASARI	2091-2102
<i>Kaleb Yordan Santoso, Mieke Choandi</i>	
CLUB HOUSE REKREASI DAN SENI	2103-2112
<i>Vicky Agusta Setiawan, Mieke Choandi</i>	
FASILITAS PENGGEMAR PAKAIAN EKONOMIS	2113-2124
<i>Alvin, Mieke Choandi</i>	
RUANG PEREDA STRESS DI MAPHAR	2125-2134
<i>Michelle Aurellia Santhonie, Mieke Choandi</i>	

WADAH KREASI DAN REKREASI DI CENGKARENG TIMUR	2135-2146
<i>Michael Fernandez Karyadi, Fermano Lianto</i>	
BANGUNAN REKREASI BERTEMAKAN ALAM-NATURAL WELLBEING RETREAT	2147-2158
<i>Salman Airlangga</i>	
WADAH MUSIK KREASI BERBASIS INDIE	2159-2168
<i>Therina Adela, Fermano Lianto</i>	
DESAIN FASILITAS OLAHRAGA DAN REKREASI DENGAN PENDEKATAN KANONIS DI DURI KEPA, JAKARTA	2169-2176
<i>Angga Ali Putra, Fermano Lianto</i>	
REVITALISASI GLODOK SEBAGAI TEMPAT BERSOSIALISASI KOMUNITAS MASYARAKAT TIONGHOA	2177-2186
<i>Sharen, Budi Adelar Sukada</i>	
TEMPAT JAJANAN MAKANAN TERAPUNG DI KAPUK	2187-2198
<i>Natasha Intania, Budi Adelar Sukada</i>	
WISATA EDUKASI IKAN SEBAGAI TEMPAT RUANG KETIGA	2199-2210
<i>Winanta, Budi Adelar Sukada</i>	
WADAH KERAJINAN TANGAN MAKANAN DAN MINUMAN DI JUANDA	2211-2222
<i>Marvel Buhamir, Budi Adelar Sukada</i>	
GALERI TUBUH DAN RUANG DI MANGGA BESAR	2223-2234
<i>Chastellia Marshelle Nery, Agustinus Sutanto</i>	
UPAYA PENINGKATAN KEGIATAN SOSIAL DAN INTERAKSI SESAMA MAKHLUK HIDUP PADA MASYARAKAT DAN HEWAN DI KELURAHAN SETIABUDI	2235-2248
<i>Angel Carveling, Agustinus Sutanto</i>	
RUMAH ABU MUARA KARANG	2249-2260
<i>Oscarius Lufti, Agustinus Sutanto</i>	
URBAN TERABITHIA, RUANG RETREAT KAWASAN TAMBORA	2261-2272
<i>Edrik Tasbun, Agustinus Sutanto</i>	
BALAI BENIH IKAN DI CENGKARENG	2273-2284
<i>Jihand Setyani Rakafsy, Agustinus Sutanto</i>	
ARSITEKTUR LANSEKAP SEBAGAI KONSEP FASILITAS OLAH RAGA HIJAU KEMAYORAN	2285-2296
<i>Vincent Damayanto, Denny Husin</i>	
PENINGKATAN KUALITAS SEKTOR INFORMAL SEBAGAI STRATEGI MODIFIKASI POLA PERILAKU WARGA DI KELURAHAN MANGGA BESAR	2297-2310
<i>Neilsen Yonata, Denny Husin</i>	
PROGRAM ARSITEKTUR SEBAGAI PEMBENTUK TEMPAT KETIGA DI PASAR BARU	2311-2326
<i>Denzel Suptan, Denny Husin</i>	

PASAR KREATIF KULINER	2327-2336
<i>Ashila Ashara Amalia, Suwandi Supatra</i>	
TAMAN EDUKASI BUNGA DAN TERAPI DI RAWA BELONG	2337-2346
<i>Christine Penulis, Suwandi Supatra</i>	
SIMPUL TEKNOLOGI AKTIF DAN KREATIF	2347-2358
<i>Emanuel Christian, Suwandi Supatra</i>	
HUB KREATIF AUDIO DAN VISUAL DI KEBAYORAN BARU	2359-2366
<i>Yoshua Triwisnu Haryanto, Suwandi Supatra</i>	
FASILITAS KEBUGARAN JASMANI DI KELURAHAN KALIDERES	2367-2382
<i>Vincent</i>	
FASILITAS REKREASI DAN KESENIAN BUKIT DURI	2383-2398
<i>Leonard Natanael</i>	
FASILITAS EDUKASI DAN HIBURAN BERBASIS TANAMAN DI DURI UTARA	2399-2410
<i>Lieman</i>	
SARANA OLAHRAGA INTERAKTIF DI JATINEGARA	2411-2420
<i>Natasha Monica, JM. Joko Priyono Santoso</i>	
RUANG KERAGAMAN BERBASIS SOSIOKULTURAL, KAWASAN MUARA BARU	2421- 2432
<i>Jennifer, JM. Joko Priyono Santoso</i>	
TEMPAT SANTAI DI BLOK M	2433-2444
<i>Ricky Setiadi, JM.Joko Priyono Santoso</i>	
FASILITAS KEGIATAN INTERAKTIF WARGA SEMANAN	2445-2458
<i>Inez Tjahyana, Rudy Surya</i>	
FASILITAS INTERAKSI LANSIA DAN MILENIAL	2459-2468
<i>Aiko Putri Marui, Rudy Surya</i>	
FASILITAS KREATIVITAS SENI MERUYA UTARA	2469- 2482
<i>Anthea, Rudy Surya</i>	

STRATEGI MENINGKATKAN JUMLAH PENGUNJUNG WISATA TAMAN BUAYA TANJUNG PASIR <i>Antonius Dwinarendra, Parino Rahardjo, Priyendiswara Agustina Bela</i>	2483- 2492
STRATEGI MENINGKATKAN JUMLAH PENGUNJUNG THEME PARK (KASUS: WORLD OF WONDER – CITRA RAYA) <i>Ayu Nurazizah Hertadi, Priyendiswara Agustina Bela, B. Irwan Wipranata</i>	2493-2506
STRATEGI PENGELOLAAN DAN PROMOSI MUSEUM (OBJEK STUDI : MUSEUM SENI RUPA DAN KERAMIK, KELURAHAN PINANGSIA, KECAMATAN TAMAN SARI, JAKARTA BARAT) <i>Christine Atania, Parino Rahardjo, B. Irwan Wipranata</i>	2507- 2520
STUDI PENATAAN KAWASAN WISATA BUKIT PANYAWEUYAN DENGAN KONSEP AGROWISATA (LOKASI: BUKIT PANYAWEUYAN, DESA TEJAMULYA, KECAMATAN ARGAPURA, KABUPATEN MAJALENGKA, JAWA BARAT) <i>Eko Mujiarto, Priyendiswara Agustina Bela, Bambang Deliyanto, B. Irwan Wipranata</i>	2521- 2530
STUDI PENGGUNAAN TERBAIK DAN TERTINGGI PADA PERUNTUKAN KOMERSIAL DI JALAN MUCHTAR RAYA SAWANGAN KOTA DEPOK <i>Fransiskus Xaverius Kennedy, Priyendiswara Agustina Bela</i>	2531-2544
RENCANA PENATAAN KAMPUNG NELAYAN KAMAL MUARA SEBAGAI KAMPUNG WISATA (OBJEK STUDI: KAMPUNG NELAYAN, KELURAHAN KAMAL MUARA, JAKARTA UTARA) <i>Irma Dela Larasita, Parino Rahardjo, Bambang Deliyanto</i>	2545- 2560
STUDI KELAYAKAN PEMBANGUNAN APARTEMEN DI JL. JATIBENING RAYA, PONDOKGEDE, KOTA BEKASI <i>Jeremia Josiah, Priyendiswara Agustina Bela, B. Irwan Wipranata, Bambang Deliyanto</i>	2561-2574
STRATEGI BRANDING DESTINASI WISATA PANTAI TANJUNG KELAYANG (OBJEK STUDI: PANTAI TANJUNG KELAYANG, KABUPATEN BELITUNG, PROVINSI KEPULAUAN BANGKA BELITUNG) <i>Valencia, Priyendiswara Agustina Bela, Bambang Deliyanto</i>	2575-2588
STUDI KELAYAKAN PERUMAHAN BERSUBSIDI PENUNJANG KAWASAN INDUSTRI (LOKASI : SAGA, BALARAJA, KABUPATEN TANGERANG) <i>Vania Putri Azaria, Priyendiswara Agustina Bela, Bambang Deliyanto</i>	2589-2602
EVALUASI KEBERHASILAN BAURAN PENYEWA MALL KUNINGAN CITY <i>Sandio Adhya Bayudi, Priyendiswara Agustina Bela, Parino Rahardjo</i>	2603- 2616
STUDI TRANSFORMASI PENGGUNAAN PASAR PALMERAH (OBJEK STUDI: PASAR PALMERAH, KELURAHAN GELORA, KECAMATAN TANAH ABANG, JAKARTA PUSAT) <i>Amelya Putri Sakie, Parino Rahardjo, Suryadi Santoso</i>	2617-2630
STUDI TRANSFORMASI PASAR TRADISIONAL (OBJEK STUDI : PASAR KEBAYORAN LAMA, KELURAHAN KEBAYORAN LAMA UTARA, KECAMATAN KEBAYORAN LAMA, JAKARTA SELATAN) <i>Julian Martin, Parino Rahardjo, Suryadi Santoso</i>	2631-2642

PENGARUH PENGEMBANGAN PERKANTORAN DAN APARTEMEN DI JALAN TB. SIMATUPANG, JAKARTA SELATAN TERHADAP PERUBAHAN PERUMAHAN SEKITAR	2643-2656
<i>Khrisnanda Prawira, Suryono Herlambang, Parino Rahardjo</i>	
STUDI PERKEMBANGAN POLA RUANG KAWASAN MARGONDA RAYA	2657-2672
<i>Kyvana van den Berg, Suryono Herlambang, Parino Rahardjo</i>	
STUDI KEBERHASILAN PENGELOLAAN OBJEK WISATA TAMAN TEBING BREKSI BERBASIS COMMUNITY BASED TOURISM (CBT) OLEH MASYARAKAT DESA SAMBIREJO, KABUPATEN SLEMAN	2673-2686
<i>Maria Gratia Plena Mervelito, Parino Rahardjo, Suryono Herlambang</i>	
RENCANA PENATAAN KAWASAN DESTINASI WISATA PANTAI LASIANA KOTA KUPANG, PROVINSI NUSA TENGGARA TIMUR	2687-2702
<i>Misella Maria Fransiska Dampung, Suryono Herlambang, Suryadi Santoso</i>	
RENCANA PENATAAN KAWASAN TRANSIT WATERWAY (TRANSPORTASI AIR) SUNGAI CISADANE KOTA TANGERANG	2703-2718
<i>Muhamad Ichsan Zafiri, Suryono Herlambang, Parino Rahardjo</i>	
STUDI TRANSFORMASI PASAR TRADISIONAL, OBJEK STUDI PASAR CIPUTAT, KOTA TANGERANG SELATAN	2719-2730
<i>Nelson Da Silva Pereira, Suryono Herlambang, Parino Rahardjo, Suryadi Santoso</i>	
EVALUASI KELAYAKAN HUTAN KOTA	2731-2742
STUDI KASUS HUTAN KOTA SRENGSENG, JAKARTA BARAT	
<i>Randy Markho, Suryono Herlambang, Parino Rahardjo, Suryadi Santoso</i>	
STUDI INTEGRASI WISATA RELIGIUS DAN WISATA BAHARI (OBJEK STUDI: KAWASAN BANTEN LAMA DAN PELABUHAN KARANGANTU)	2743-2758
<i>Rizky Adhitya Pradani, Suryono Herlambang, Suryadi Santoso</i>	
RENCANA PENGELOLAAN PARTISIPATIF OBJEK GEOWISATA TEBING KOJA (STUDI KASUS: TEBING KOJA, DESA CIKUYA, KECAMATAN SOLEAR, KABUPATEN TANGERANG)	2759-2770
<i>Sandra Soraya, Parino Rahardjo, Suryono Herlambang</i>	
PENATAAN KAWASAN CAGAR BUDAYA BETAWI CONDET CILIWUNG, JAKARTA TIMUR, SEBAGAI DESTINASI WISATA ALAM DAN BUDAYA	2771-2786
<i>Verani Nurizki, Suryono Herlambang, Parino Rahardjo</i>	
PENATAAN KAWASAN SEKITAR STASIUN SUDIMARA DENGAN KONSEP TOD (TRANSIT ORIENTED DEVELOPMENT)	2787-2800
<i>Bisma Wikanthysa Irawan, Liang Ju Tjung, Sylvie Wirawati</i>	
STUDI PERKEMBANGAN PERUMAHAN DAN PENYEDIAAN FASILITAS DI CITRA RAYA	2801-2814
<i>Fredrick Effendy, Liang Ju Tjung, Sylvie Wirawati</i>	
STUDI PERKEMBANGAN LAHAN TERBANGUN SERTA KESESUAIAN TERHADAP RTRW KABUPATEN BOGOR TAHUN 2016-2036	2815-2828
<i>Iham Nabawi, Liang Ju Tjung, I.G. Oka Sindhu Pribadi</i>	
PERENCANAAN KAWASAN WISATA GUNUNG CABE, KABUPATEN BOGOR	2829-2840
<i>Muhamad Shidqi Shadiqin, Suryono Herlambang, Sylvie Wirawati</i>	
STUDI KELAYAKAN PEMBANGUNAN MALL BARU DI KOTA HARAPAN INDAH	2841-2850
<i>Raul Acacia, Liang Ju Tjung, Sylvie Wirawati</i>	

STRATEGI PENGELOLAAN COWORKING SPACE UNTUK MENGHADAPI PERSAINGAN BISNIS (OBJEK STUDI: CONCLAVE WIJAYA, KELURAHAN PETOGONGAN. KECAMATAN KEBAYORAN BARU, JAKARTA SELATAN)	2851-2862
<i>Sinta Setiani, Suryono Herlambang, Liong Ju Tjung</i>	
PERENCANAAN KAWASAN EKO-WISATA TAMAN ASTOR, KABUPATEN BOGOR	2863-2876
<i>Steven, Suryono Herlambang, I. G. Oka Sindhu Pribadi</i>	
EVALUASI PERENCANAAN TRANSIT ORIENTED DEVELOPMENT (TOD) STASIUN MRT FATMAWATI KECAMATAN CILANDAK, KOTA JAKARTA SELATAN	2877-2892
<i>Timothy Julio, Liong Ju Tjung, I.G. Oka Sindhu Pribadi</i>	

FASILITAS KREATIF DIGITAL TEKNOLOGISamuel Sukamto¹⁾, Alvin Hadiwono²⁾¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, samuelsukamto@yahoo.com²⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, alvinhadiwono@ymail.com*Masuk: 13-07-2020, revisi: 31-07-2020, diterima untuk diterbitkan: 24-09-2020*

Abstrak

Tugas Open Architecture ini bertujuan untuk mengetahui dan mendesain bangunan yang bisa menerima semua golongan masyarakat, tidak melihat jabatan ataupun status dari masyarakat, percakapan/ konversasi tercipta didalamnya, dan menjadikan nya hal terpenting. Bangunan ini pun juga harus didatangi oleh masyarakat lokal dan dapat diakses oleh siapapun dan kapanpun itu. Yang terpenting dalam hal Open Architecture ini adalah bangunan tersebut harus juga membuat orang bahagia, suka cita, tidak merasa tertekan ataupun stress ketika berada didalam rancangan bangunan tersebut. Seperti yang kita ketahui, digital teknologi memberikan dampak positif serta negatif, mencari informasi, belajar, bermain, dll sebagai sisi positif sedangkan sisi negatif yaitu membuat orang melupakan sekitar nya, dan bisa terkoneksi dengan yang jauh, seperti yang dilansir oleh Sherry Turkle TED. Maka dari itu, tujuan dari proyek ini adalah agar masyarakat: Dapat mengembangkan identitas diri melalui bakat/ minat/ potensi atau interest pengguna, melalui digital teknologi, dan pastinya terciptalah percakapan antara pengguna dalam membahas interest mereka masing-masing. Sedangkan manfaat yang didapat dari proyek ini adalah masyarakat dapat mengolah dan menganalisis pengetahuan yang cukup dalam memperoleh kesetaraan dan kesepadan dalam dunia kerja. Proyek ini akan berdampak besar bagi masyarakat kota, karena program dan fungsi yang dirancang ataupun ditentukan bisa membuat masyarakat tertarik untuk datang dan mengembangkan potensi mereka serta mendapatkan pengetahuan yang cukup.

Kata kunci: Open Architecture; Sherry Turkle TED**Abstract**

The task of Open Architecture aims to know and design a building that can accept all groups of people, do not see the position or status of the community, conversation was created in it , and make it the most important thing. This building also has to be visited by local people and can be accessed by anyone and anytime. The most important thing in this Open Architecture is that the building should also make people happy, joyful, not feeling depressed or stressed when being in the design of the building. As we know, digital technology provides a positive and negative impact, access of information easily, learn something useful, play and many more becomes the positive side of digital technology, while the negative side is to make people forget about their surroundings, and able them to connect with the distant, as reported by Sherry Turkle TED. Therefore, the purpose of this project is to allow people to develop their identity through their talents/ interests/ potentials of users, through digital technology, and it certainly creates conversations between users in discussing their respective interests. While the benefits gained from this project is that people can cultivate and analyze sufficient knowledge in gaining equality and in the workplace. This project will have a big impact on the community, because the programs and functions designed or determined can make people interested to come and develop their potential and gain sufficient knowledge.

Keywords: Open Architecture; Sherry Turkle TED

1. PENDAHULUAN

Dalam Studio Perancangan Arsitektur 8.29 ini, diberikan tema *Open Architecture for The Third Place*, dengan uraian program-program seperti: *Commercial, Hospitality* dan juga *Entertainment*, namun program yang akan dipilih dan nantinya dibahas lebih lanjut, adalah penggabungan program dari *Commercial* dan *Entertainment*. Dari program-program berikut, munculah sebuah bangunan dengan fungsi suatu tempat pengembangan ide-ide atau inovasi baru yang terdapat di Kawasan terpilih. Tentu hal ini pun muncul karena hasil riset dan investigasi Kawasan serta masalah yang terdapat dalam Kawasan tersebut (mengingat bahwa Arsitektur dibuat untuk memecahkan sebuah masalah yang ada).

Fasilitas sendiri merupakan sarana untuk pelaksanaan fungsi, kreatif merupakan suatu kemampuan dalam menciptakan hal, inovasi, terobosan yang baru/ berbeda dari sesuatu yang sudah ada sebelumnya, sedangkan digital teknologi merupakan teknologi yang tidak banyak menggunakan kekuatan manusia, melainkan sebuah sistem yang canggih dan pengoperasian secara otomatis. Fungsi dari sebuah *Digi-Tech Creative Facility* tersebut adalah sebagai pendukung masyarakat dalam mengembangkan karakter/ identitas diri dalam bakat/ minat/ potensi ataupun *interest* mereka masing-masing, yang pastinya memanfaatkan digital teknologi. Dalam pengembangan diri seseorang, diperlukan sarana, faktor lingkungan, pendidikan dan sebagainya yang cukup, tidak hanya itu saja, namun pengembangan diri tersebut harus dikembangkan melalui ide kreativitas, merupakan salah satu proses untuk menghasilkan hal yang baru, maupun ide, inovasi akan suatu hal atau yang dapat mempengaruhi perkembangan kreativitas individu terhadap yang harus dikembangkan. Pengembangan diri ini pun juga berpegang erat pada faktor dorongan, sarana, lingkungan, waktu dan pengetahuan/ edukasi. Edukasi sendiri adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi diri pada peserta didik dan mewujudkan proses pembelajaran yang lebih baik. Edukasi ini bertujuan untuk mengembangkan kepribadian, kecerdasan dan mendidik pelajar untuk memiliki akhlak mulia, mampu mengendalikan diri dan memiliki keterampilan edukasi lebih lagi, dan semua hal itu akan lebih baik jika didukung oleh fasilitas pembelajaran yang baik. Ada 3 macam edukasi yang terdapat, edukasi formal (layaknya seperti sekolah, dengan aturan), edukasi non-formal (layaknya seperti sekolah khusus, musik, kesenian,dll) dan edukasi informal (edukasi mengenai karakter serta sifat , didapat dan diajar dari lingkungan sekitar). Dengan adanya macam-macam edukasi yang terdapat, maka lebih mudah untuk membuat fungsi atau program didalam proyek *Open Architecture* tersebut.

Pendidikan atau pengetahuan di zaman sekarang, zaman millenial, sangatlah dibutuhkan untuk mengimbangi dengan perkembangan teknologi, ilmu pengetahuan serta pengetahuan akan sosial. Semua hal tersebut dibutuhkan masyarakat supaya bisa lebih maju, dalam taraf ekonomi, pendidikan serta juga dapat membuat masyarakat mempunyai pengetahuan yang baik yang nantinya bisa dipakai dalam dunia kerja. Tanpa pendidikan yang cukup, banyak masyarakat tidak bisa bekerja sehingga membuat masyarakat tersebut menjadi pengangguran, dan tentunya hal ini akan berdampak negatif bagi sebuah Kota. Namun dibutuhkan juga pengembangan diri akan seseorang, bisa dikembangkan melalui karakter, minat, bakat/ potensi, dan hal lain yang berdampak untuk membuat seseorang lebih baik lagi. Seperti contoh siswa pelajar, yang mendapatkan pengetahuan secara teori di sekolah, namun diperlukan juga pengembangan diri mereka melalui praktek ataupun hal lain yang berguna untuk membuat siswa tersebut menjadi pribadi yang lebih baik lagi, dalam hal karakter, emosi dll. Dari kepribadian yang baik, maka masyarakat sendiri akan lebih maju dan sukses dalam semua hal, ekonomi, pendidikan, sosial dan sebagainya. Hal ini pun juga berguna bagi semua masyarakat, tak terkecuali,

bukan hanya siswa pelajar. Maka dari itu, sangatlah dibutuhkan fasilitas umum untuk mengembangkan diri seseorang menjadi lebih baik. Dibelakang berdirinya proyek *Digi-tech Creative Facility*, didukung & terinspirasi oleh lansiran Sherry Turkle pada Ted "Connected, But Alone ?" dalam TED 2012, yang mengatakan, teknologi khususnya teknologi digital membawa orang lebih jauh, yang seharusnya dekat, memang orang bisa terkoneksi pada yang terjauh pun, namun orang tersebut bisa saja melupakan sekitarnya atau *surrounding* nya, yang membuat relasi orang terdekat menjadi jauh ... (Turkle,S 2012, "Connected But Alone" seminar dalam acara TED). *Digi-Tech Creative Facility* yang dibuat berguna untuk membuat orang berkumpul satu sama lain, bersosialisasi dan melakukan aktifitas lainnya yang berhubungan dengan minat, bakat, *interest* ataupun potensi mereka masing-masing dan tentunya melalui teknologi digital.



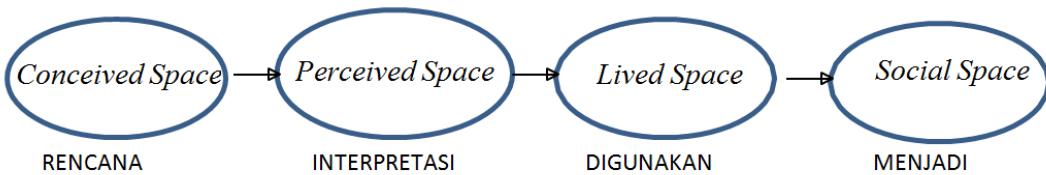
Gambar 1. Sherry Turkle TED

Sumber: Google, 2012

2. KAJIAN LITERATUR

'Open Architecture for the Third Place'. Yaitu sebuah konsep desain Arsitektur untuk tempat ketiga , tempat ketiga sendiri adalah suatu tempat yang merupakan kebutuhan masyarakat, selain dari rumah (tempat pertama/ *1st place*) maupun tempat kerja (tempat kedua/ *2nd place*). Tempat pertama/ *1st place* ini berbicara mengenai rumah, dan memiliki ciri privat didalamnya, sedangkan tempat kedua/ *2nd place* berbicara mengenai tempat seorang beraktifitas (belajar/ bekerja) dan memiliki ciri publik serta privat. Sebelum membahas mengenai *Open Architecture for the Third Place* tersebut, arsitektur berkembang berdasarkan masyarakatnya, yaitu selalu direncanakan dan dirancang, bukan terbentuk dengan sendirinya. Arsitektur selalu berkembang dengan mempunyai tujuan ataupun alasan (*reason*). Arsitektur bukanlah benda "mati" yang sifatnya menetap, akan tetapi arsitektur mempunyai sifat yang selalu terus berkembang seiring dengan perubahan dalam masyarakat dan budayanya tersebut.

Dari pengertian "The Third Place", khususnya sebuah *Place*, muncul karena sebuah *Space* yang ada. *Space* adalah ruang yang dibuat oleh masyarakat ataupun yang sudah ada sebelum masyarakat membuatnya. Dari *Space* yang terbentuk, masyarakat mulai berdatangan dan melakukan aktifitas didalam *Space* tersebut, dari kumpulan aktifitas dan masyarakat sosial yang berkumpul, terciptalah sebuah *Place*, dimana suatu tempat yang masyarakat sosial dapat melakukan aktifitasnya ditempat tersebut (Sutanto, A., Suwardana Winata, Suryono Herlambang, (2020) *Open Architecture*, Jakarta, Indonesia).



Gambar 2. Gambaran Space menjadi *place*

Sumber: Seminar kuliah tamu, 2020

Jika berbicara mengenai *The Third Place* tersebut, tempat ketiga adalah suatu tempat yang memiliki ciri gabungan zona antar publik dengan privat, yang bersifat netral, berfungsi sebagai tempat alternatif dengan melakukan berbagai aktivitas didalamnya serta menjadikan sebuah tempat yang bisa digunakan oleh siapapun dan kapanpun itu. Yang paling terpenting di tempat ketiga tersebut adalah, terjadinya konversasi/ percakapan dalam kemasyarakatan. Sebenarnya tempat ketiga itu sudah ada dimana-mana dan memiliki bentuk yang beragam sesuai dengan kehidupan dan budaya masyarakatnya.



Gambar 3. Banjar/ Baledesa

Sumber: Google banjar desa, 2015

Contohnya, Indonesia memiliki tempat ketiga, seperti "Banjar" pada desa Bali, "Bale" didesa Jawa, "Lubung Intamu" atau rumah Bubungan tinggi di Kalimantan dan di berbagakomunitas lainnya, dimana masyarakat dapat berkumpul membicarakan berbagai macam hal tentang kemasyarakatannya. Di Indonesia, tempat ketiga ini biasanya hanya tempat terbuka yang diberi atap. (Buku soal TGA 8.29, 2020) Dalam seminar kuliah tamu pada mata kuliah Studio Perancangan Arsitektur 8.29 dijelaskan bahwa, *Open Architecture* dengan konsep tempat ketiga ini memiliki 3 sifat, antara lain : *Contextuality*, *Openness*, dan *Flexibility* dimana *Contextuality* berbicara mengenai ke identitas masyarakat lokal, dan desain bangunan harus menjawabkan permintaan atau permasalahan yang ada di dalam kemasyarakatan nya tersebut. *Openness* berbicara mengenai suatu bangunan dibuat tanpa melihat tingkatan ditengah-tengah masyarakat sosial, akses ruang yang dapat dicapai masyarakat dengan mudah, dan terjadi pertukaran informasi. Sedangkan *Flexibility* berbicara mengenai kebebasan dari masyarakat untuk melakukan aktivitas didalam ruang yang tersedia, dapat mencurahkan emosi dan diri sendiri kedalamnya.



Gambar 4. *Open Architecture*

Sumber: Google.2020

Tentu hal yang dijelaskan diatas menimbulkan masalah, antara lain, masalah penggabungan antar ruang publik-private, keterbukaan-tertutup-kekosongan (*openness, closeness, voidness*), dan mempersulit dalam mendesain untuk *interior, exterior*, ataupun dalam sebuah *space* dan *place*. Keterbukaan adalah program yang terbuka terhadap apapun, aktivitas, pengguna, fungsi dan lain-lain, biasanya berbicara mengenai *plaza*. Sedangkan tertutup membicarakan keprivate-an suatu ruang, ada batasan program yang bersifat individual dan jelas. Kedua program atau konsep ini selalu dipisahkan dengan jelas, akan tetapi pada *Open Architecture*, kedua progam konsep ini dipertemukan sehingga diperlukan pendekatan desain dalam menyelesaikan permasalahan nya tersebut.

Open Architecture for The Third Place jika dihubungkan dengan perkotaan, merupakan tempat ketiga bagi masyarakat Kota, dimana berfungsi sebagai ruang antara, ruang yang bukan sebagai tempat tinggal (*home*) dan bukan tempat sebagai tempat kerja(*work*). Tempat ketiga adalah sebuah program yang akan membantu masyarakat Kota agar bersifat humanis, terbuka, dinamis dan produktif. *Open Architecture* merupakan sistem yang terbuka dan mampu beradaptasi dengan kepentingan terpilih (*selected*). Masalah-masalah yang terjadi dari masyarakat Kota dapat di pecahkan atau dilakukan pendekatannya melalui rangkaian pendekatan desain dan juga strategi perancangan. *Open Architecture* menjadi kesempatan bagi arsitek untuk menciptakan sebuah *platform* arsitektur yang dapat dikombinasikan dengan berbagai macam keadaan dan kondisi masyarakat, dalam hal ini masyarakat perkotaan Jakarta atau Kota besar lainnya.



Gambar 5. Li Hu *Open Architecture Design*

Sumber : Li Hu architect design 2017

Menurut ahli Arsitek China Li Hu mengatakan bahwa “arsitek selalu mencoba untuk menciptakan ruang dengan ekspresi. Arsitektur bukan hanya bangunan dan objek. Bisa jadi jika kita berbicara tentang arsitektur biasa-biasa saja, akan tetapi arsitektur yang baik memancarkan emosi. Puisi, kegembiraan, Spirit ualitas, inklusivitas, keterhubungan.” *Open Architecture* adalah suatu bangunan yang manusia atau masyarakat bisa mencerahkan

ekspresi ataupun emosi yang ada kedalamnya. Hu, 2019, "Architecture Is A Hope": A Conversation With Li Hu Of Open Architecture" dalam website : <https://www.archdaily.com/912438/architecture-is-hope-a-conversation-with-li-hu-of-open-architecture>, 2019.

Seperti yang kita ketahui, digital teknologi adalah teknologi yang tidak banyak menggunakan kekuatan manusia, melainkan sebuah sistem yang canggih dan pengoperasian secara otomatis. Hal tersebut (teknologi) juga dibutuhkan oleh masyarakat, untuk menyesuaikan keseharian hidupnya, dan teknologi tersebut digunakan dengan tidak memandang status masyarakat (semua orang memerlukan teknologi), hal ini sama dengan teori *Open Architecture*, dimana ada suatu bangunan yang bisa menerima semua orang tanpa melihat jabatan, status dll. Dengan bantuan teknologi, khususnya digital teknologi, masyarakat akan lebih tertarik serta mudah untuk mendapatkan terobosan/ ide-ide baru (kreatifitas), dan tentunya hal ini akan meningkatkan bakat/ potensi yang pengguna inginkan. Jika kita telusuri lebih dalam lagi, Digital teknologi tentunya mempunyai dimensi, aturan dan penyesuaian yang harus ditentukan ke dalam bangunan. Ada beberapa standar digital teknologi yang didapat dari hasil riset, dan inipun adalah hasil yang dibuat kedalam bangunan *Digi-Tech Creative Facility* tersebut, yang bisa dilihat jelas di lampiran pada laporan perancangan

3. METODE

Metode yang akan dipakai sebagai perancangan proyek *Open Architecture for The Third Place* tersebut, adalah *Metaphor*, adalah kiasan atau ungkapan bentuk, diwujudkan dalam bangunan dengan harapan akan menimbulkan tanggapan dari orang yang menikmati atau memakai karyanya. Tipe Metafora yang dipakai:



Gambar 6. Sydney *Opera House*
Sumber : Opera House Australia,2020

Combined Metaphor (metafora kombinasi), merupakan penggabungan *Intangible Metaphor* dengan *Tangible Metaphor*, yang membandingkan suatu objek visual dengan yang lain dimana mempunyai persamaan nilai konsep dengan objek visualnya. Seperti halnya *Sydney Opera House* merancang dengan membayangkan layar kapal dan nantinya dihadirkan kedalam bangunan. Metode *Metaphor* dipilih untuk menjadi konsep desain bangunan *Open Architecture for The Third Place* tersebut karena, strategi ini diperlukan untuk membuat desain bangunan yang mencirikan gerakan air atau ombak (hal ini bisa dibuat desainnya dari permainan dinding, atap, lantai ataupun ornamen-ornamen lainnya. Hal ini diperlukan untuk mengedepankan dan juga menguatkan LOCI, yaitu hal yang mencirikan/ menggambarkan Kawasan tersebut, sehingga masyarakat bisa dengan mudah mengingat Kawasan tersebut. LOCI Kawasan terpilih, sangat berdekatan lokasinya dengan perairan laut yang bisa menjadi nilai tambah atau konsep desain pada proyek *Open Architecture for The Third Place* tersebut.

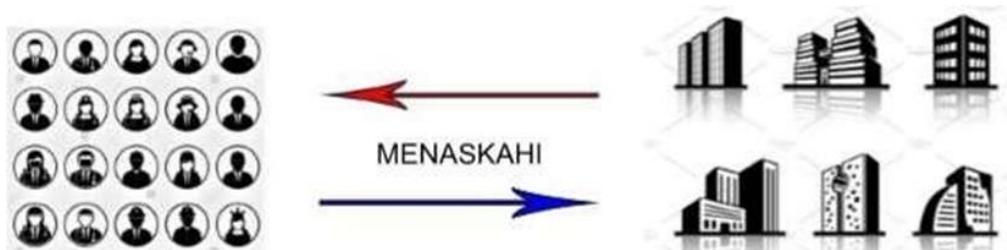
Teori Perancangan

Teori yang dipakai untuk merancang bangunan *Open Architecture* tersebut dengan fungsi fasilitas kreatif digital teknologi adalah, "*Form Follow Fiction*", dimana teori ini menjelaskan

bagaimana bangunan dan masyarakat saling menaskahi atau membentuk suatu sikap/ karakter yang terdapat. Teori ini ditemukan oleh arsitek asal swiss, bernama Bernard Tschumi. Ia juga mengatakan bahwa “*Form Follow Fiction*” ini adalah suatu metode perancangan dimana bentukan arsitektur mengikuti sebuah cerita/ fiksi maupun imaginasi. , “*Why Great Architects Should Tell a Story*”(TED). Schreen, O, 2016, “*Why Great Architects Should Tell A Story*” dalam acara seminar TED, 2016.

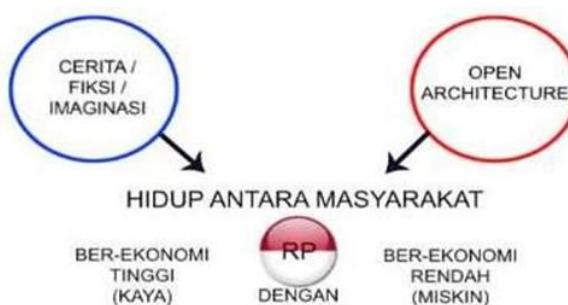


Gambar 7. Bernard Tschumi
Sumber: Form Follow Fiction, 2016



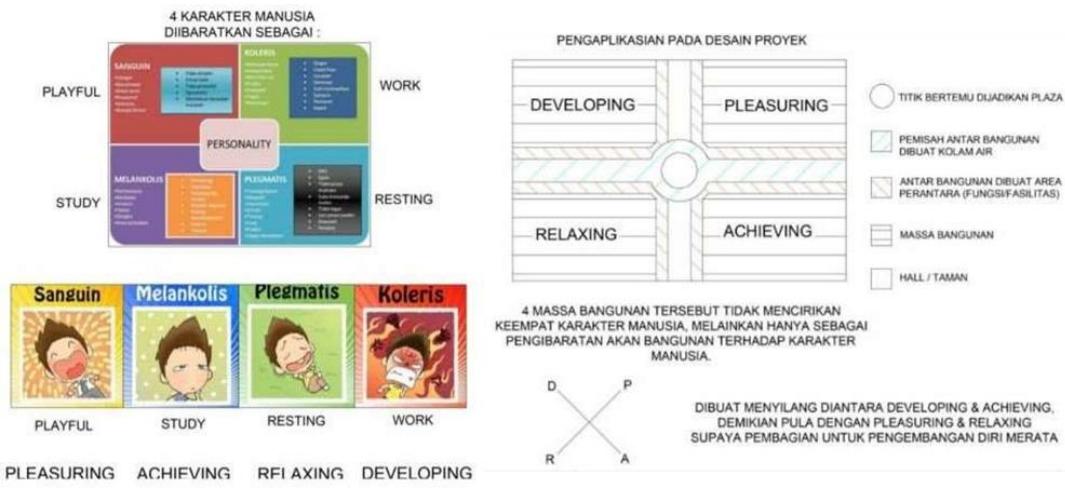
Gambar 8. Bangunan & Masyarakat saling menaskahi
Sumber : Google, 2020

Jika teori perancangan ini dihubungkan dengan *Open Architecture*, maka bisa dibilang bahwa bangunan dengan fungsi fasilitas kreatif digital teknologi ini menceritakan perbedaan hidup ‘si kaya’ dan ‘si miskin’, dimana bangunan ini bisa menggabungkan mereka kedalamnya dengan fungsi-fungsi atau program yang dirancang sedemikian rupa guna untuk menghubungkan mereka dan terciptalah *place*, dimana masyarakat berkumpul dan bersosialisasi satu dengan yang lain.



Gambar 9. Teori *Form Follow Fiction* dihubungkan dengan *Open Architecture*
Sumber : Penulis, 2020

Dibalik sebuah desain *Digi-Tech Creative Facility*, menceritakan pula pengibaran akan ke-4 karakter manusia, dan dipakai sebagai pengibaran saja, cth, sanguin (tipe orang yang senang, mudah bergaul, *fun*) diibaratkan dengan area bangunan *pleasuring* / menyenangkan pengguna.



Gambar 10. Pengibaran ke-4 karakter manusia terhadap area bangunan

Sumber: Penulis, 2020

"*LIGHT AS AN INSTRUMENT OF HOPE*" As Building Concept Design (*Designcurial.Com*, Paul Nulty) Paul nulty, Light As An Instrument Of Hope, 2020, diambil dari web :

<http://www.designcurial.com/news/light-an-instrument-of-hope-7889683>. Digital teknologi mempunyai partikel yang beperan penting, yaitu adanya pencahayaan, maka permainan cahaya juga dijadikan konsep desain untuk *Digi-Tech Creative Facility* tersebut. Permainan pencahayaan pada bangunan *Digi-Tech Creative Facility*, ditemukan pada dinding yang bergelombang atau *curved*, dimana cahaya tersebut diproyeksikan ke dinding.



Gambar 11 *Light As An Instrument Of Hope*

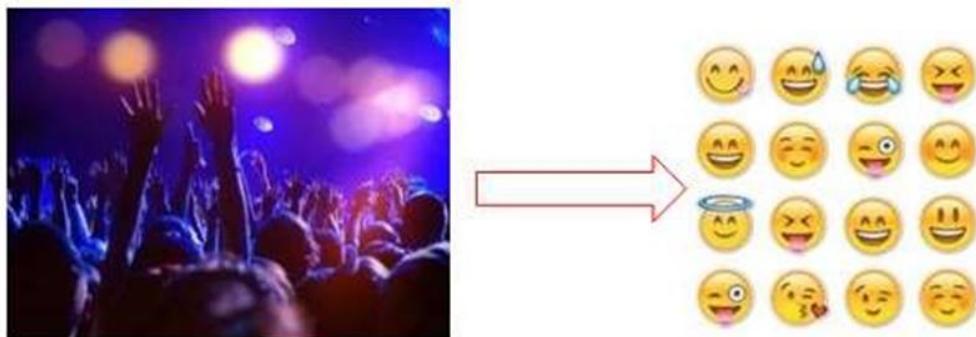
Sumber : *Design Curial*, 2020



Gambar 12 Paul Nulty (kiri),

Gambar 13. *Digital Interactive Area (kanan)*

Sumber : <https://www.nultylighting.co.uk/blog/light-an-instrument-of-hope-paul-nulty-design-curial/>



Gambar 14. Gambaran berkumpulnya masyarakat membuat suka cita atau kebahagiaan
Sumber: google, 2020

Dengan adanya permainan pencahayaan, masyarakat akan merasakan kehangatan, kebahagiaan, dll, yang tentunya memberikan dampak positif bagi masyarakat, mereka bisa berkumpul dan bersosialisasi satu sama lain lebih lagi, dari efek permainan Cahaya. Terlebih lagi permainan Cahaya, bisa mengubah perasaan yang sedih menjadi senang/ suka cita, cth, akibat pandemi, banyak orang harus berjuang melewati kesedihan bagi mereka yang kehilangan ataupun terdapat masalah lainnya. Lebih jelas lagi, tidak hanya masyarakat sebagai contohnya yang bisa dikumpulkan akibat adanya pencahayaan, binatang, seperti ikan dll berkumpul jika adanya sumber pencahayaan pada malam hari.



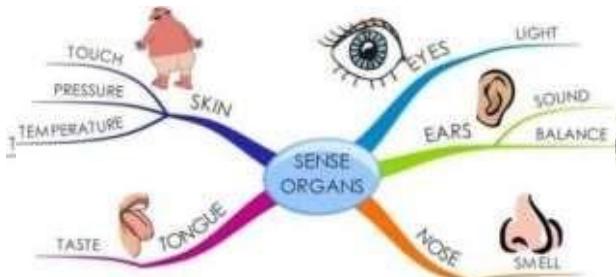
Gambar 15. Gambar masyarakat berkumpul
Sumber: Google, 2020

4. DISKUSI DAN HASIL

Program yang terpilih adalah gabungan antara *Commercial* dan *Entertainment*, yang berhubungan erat dengan jual beli maupun jasa dan berkaitan dengan fungsi fasilitas kreatif berbasis digital teknologi guna mengembangkan bakat / minat / potensi masyarakat dengan adanya kreativitas didalamnya pada Kawasan yang terpilih. Tentunya tempat tersebut berfungsi sebagai tempat untuk mendapat atau menambah ide-ide kreativitas serta mengembangkan cara berpikir si pengguna yang tentunya didasari dengan pendidikan, sarana, lingkungan dll.

Salah satu contoh sederhana dimana masyarakat bisa mendapatkan pendidikan antara lain, sekolah, perpustakaan, laboratorium dan lain-lain. Sekolah adalah salah satu sarana untuk pendidikan yang dapat memberikan banyak manfaat bagi masyarakat didik. Pendidikan di sekolah mampu mensosialisasikan anak didik untuk mendidik mereka menjadi generasi yang lebih baik. Sekolah dan perpustakaan yang diartikan disini adalah sebagai tempat mendapatkan pendidikan secara teori. Namun secara teori pun, kurang untuk menjadikan masyarakat didik mengerti jelas, maka dari itu dibutuhkan nya pembelajaran berupa praktek/ langsung, dibuatlah laboratorium/ workshop atau sejenisnya, dimana masyarakat didik bisa mempraktekan hasil teori ataupun eksperimen nya. Karena pendidikan yang diajarkan

sekarang bukan hanya berupa teori saja, namun perlu ada praktik dan sejenisnya.



Gambar 16. Lima Panca Indera Manusia

Sumber : Google, 2020

Yang dimaksud dengan cara pembelajaran yang baru adalah, masyarakat bisa mendapatkan pendidikan dengan banyak cara, bisa dengan membaca (memakai indera penglihatan), maupun mendengar (indera pendengaran), dan terlebih masyarakat bisa mendapatkan pendidikan saat makan (indera pengecapan). Hal inipun timbul dari metode riset, bagaimana cara-cara orang mendapatkan pendidikan. Tentu program inipun muncul dari hasil riset yang sudah berjalan selama berada di Kawasan terpilih. Pengembangan diri seseorang akan maksimal jika didalamnya terdapat kreativitas yang didukung dengan adanya pendidikan, serta mengikuti kemajuan teknologi, seperti berkembangnya teknologi digital, maka masyarakat akan lebih tertarik dan mudah untuk mengembangkan dirinya yang bisa membuat terobosan, inovasi ataupun ide-ide kreatifnya lebih lagi. Rencana Program Ruang yang terbentuk dalam proyek fasilitas pendukung pembelajaran, antara lain:



Gambar 17. Program yang dibuat

Sumber : Penulis, 2020

Tabel 1. Luasan serta Aktifitas Ruang

RUANG	STANDAR LUASAN	LUAS	QTY	FUNGSI/AKTIVITAS	ZONASI RUANG
AREA DIGITAL GALERI	50 m ²	650 m ²	LT.1 & LT.2	MEMAMERIKAN HASIL DAN PEMBELAJARAN AKAN AREA DIGITAL (BERUPA DIGITAL)	PUBLIK
WORKSHOP	170 m ²	250 m ²	LT.1 (1) LT.2 (3)	MENDAPATKAN EDUKASI SECARA PRAKTEK LANGSUNG, KELAS-KELAS KHUSUS	PUBLIK - PRIVATE
E-LIBRARY	60 m ²	265 m ²	1	MENDAPATKAN EDUKASI/PEMBELAJARAN SECARA TEORI & BERBASIS DIGITAL	PUBLIK
AREA INTERACTIVE/HOLOGRAM	140 m ²	1		PEMBELAJARAN SECARA DIGITAL, LIVE 3D,	SEMI PUBLIK
AREA AUGMENTED REALITY	22 m ²	21		PEMBELAJARAN SECARA DIGITAL, PENGINA MERASAKAN LANGSUNG AKAN KEADAAN	SEMI PUBLIK
STUDIO AUDIOVISUAL	30 m ²	185 m ²	2	DIGIJAWAN SEBAGAI PEMUTARAN FILM (PEMBELAJARAN SECARA DIGITAL (AUDIOVISUAL))	SEMI PUBLIK
SHOWPLACE/INNER PLAZA(OPEN)	(50+2) 25 m ²	1		TEMPAT / AREA UNTUK MENYELENGGARAKAN PENTAS SENI	PUBLIK
GUEST AREA //INFO (LOUNGE AREA)	265 m ²	3		AREA RECEPTION DAN AREA UNTUK BERTEMU	PUBLIK
AREA TOKO (TOKO & SIRKULASI)	± 209 m ²	3		TOKO-TOKO YANG MENJUAL KEBUTUHAN SERTA TEKNOLOGI	PUBLIK
AREA SHOP STREET (OPEN)	(83+2) 415 m ²	4		OUTDOOR STREET SHOP UNTUK MASYARAKAT	PUBLIK
AREA TOILET	98 m ²	8		AREA TOILET UNTUK PENGGUNA (LT.1,2)	PUBLIK
AREA CAFÉ	170 m ²	180 m ²	1	RESTORAN UNTUK MENDUKUNG KAWASAN PLUIT YANG DIKENAL DENGAN KULINER	PUBLIK
STUDY AREA (GROUP & INDIVIDUAL)	100 m ²	370 m ²	LT.1 & LT.2	AREA BELAJAR/BERDISKUSI ATAU PUN MEETING AREA	PUBLIK
GUDANG	± 112 m ²	2		AREA GUDANG UNTUK BARANG DLL	PRIVATE
RUANG PENGURUS	100 m ²	± 70 m ²	1	RUANG KEPENGURUSAN UNTUK BANGUNAN SERTA PENGUAR	PRIVATE
AREA SERVIS		690 m ²	BASEMENT	AREA YANG DIBUTUHKAN BANGUNAN UNTUK MELAKUKAN SERVIS/MAINTENANCE	SERVIS

Sumber : Penulis, 2020



Gambar 18. Hubungan Ruang

Sumber: Penulis, 2020

Setelah membuat usulan program dan besaran ruang, masuk ke desain bangunan dimulai dengan Skema / Prosedur pembentukan rancangan bangunan berdasarkan langkah-langkah berikut :

a. Menentukan lokasi bangunan di Kawasan Pluit

Lokasi yang bersebelahan dengan sungai Pluit menjadi pilihan untuk mengedepankan konsep ombak serta LOCI Kawasan Pluit. Lokasi yang bisa mendukung adanya bangunan bertema *Open Architecture* tersebut, (Waduk Pluit bisa disebut sebagai area *Open Architecture*). Lokasi yang berdekatan dengan hunian, tempat sekolah ataupun bekerja, bisa juga diantara kedua bangunan tersebut.

b. Menentukan luas area bersih, dari pengurangan akan peraturan Kawasan, GSB, KDB dll

Adanya peraturan GSS, Garis Sepadan Sungai yang berjarak minimal 10 m dari data yang didapat & diriset. Mensurvey kawasan setempat, dari peraturan Kawasan, permasalahan dll. Membuat keterbedaan ketinggian lantai dr jalan ke 0.00 bangunan, setinggi 2 m, dikarenakan Kawasan Pluit kerap kali dipermasalahkan dengan banjir atau tergenangnya air.

c. Menentukan *entrance in & out*, untuk kendaraan pribadi serta *loading/unloading*, dan juga *pedestrian lobby*

Penentuan lokasi parkir kendaraan, yaitu berada pada arah utara bangunan, sudah tersedia lapangan parkir, yang bisa mendukung adanya bangunan *Digi-Tech Creative Facility*

tersebut. Penentuan entrance pedestrian lobby, dan membuatnya lebih dominan / besar luasannya dari pada entrance kendaraan, karena *Open Architecture* dalam tugas TGA mengutamakan lebih pada pedestrian, lengkap juga dengan fasilitas pedestrian, seperti lampu, pembatas jalan, area duduk dll

- Mengambil garis horizontal (barat-timur), dan vertikal (utara-selatan) pada lokasi bangunan, untuk dihubungkan kedalam bangunan *Digi-Tech Creative Facility*, (horizontal – Pluit Village Mall dengan Waduk Pluit) & (vertikal – hunian ruko elite sedang dengan hunian ruko sedang). Pembuatan *Inner Plaza* atau bisa dibilang sebagai titik temu tengah dari pertemuan garis vertikal & horizontal (area titik temu masyarakat bisa dibuat sebagai *show place*), bisa dibuatnya pula *Amphitheatre* pada titik tersebut. Penggalian tanah untuk mengalirnya air sungai Pluit kedalam tapak, untuk menjadikan bangunan *Digi-Tech Creative Facility* tersebut lebih baik, dalam mengedepankan konsep ombak (perairan), serta LOCI Kawasan Pluit yang identik dengan perairan. Pembatasan yang jelas, antara pembagian bangunan (pengibaran ke-4 karakter manusia) yaitu, *Developing, Pleasuring, Achieving & Relaxing*. Menjadikan tantangan bagi perancangan untuk membuat air sungai Pluit / kolam urug supaya bisa disirkulasi dan menjadi jernih dalam proses-proses filtrasi *Water Treatment Plant* yang dibuat
- d. Perancangan bangunan terhadap situasi tapak, cth lintasan matahari, aliran angin, kebisingan, kontur dll. Penyesuaian akan desain bergelombang pada atap bangunan dibuat dengan adanya alasan dan caranya tersendiri. Diesuaikan pula ketinggian bangunan pada bagian-bagian lokasi tersebut, untuk view dan aliran angin yang baik dll. Penyesuaian bukaan/ventilasi dan juga dinding tertutup pada bangunan, yang disolusikan/ditemukan dari situasi tapak tersebut, cth, terhadap view dll



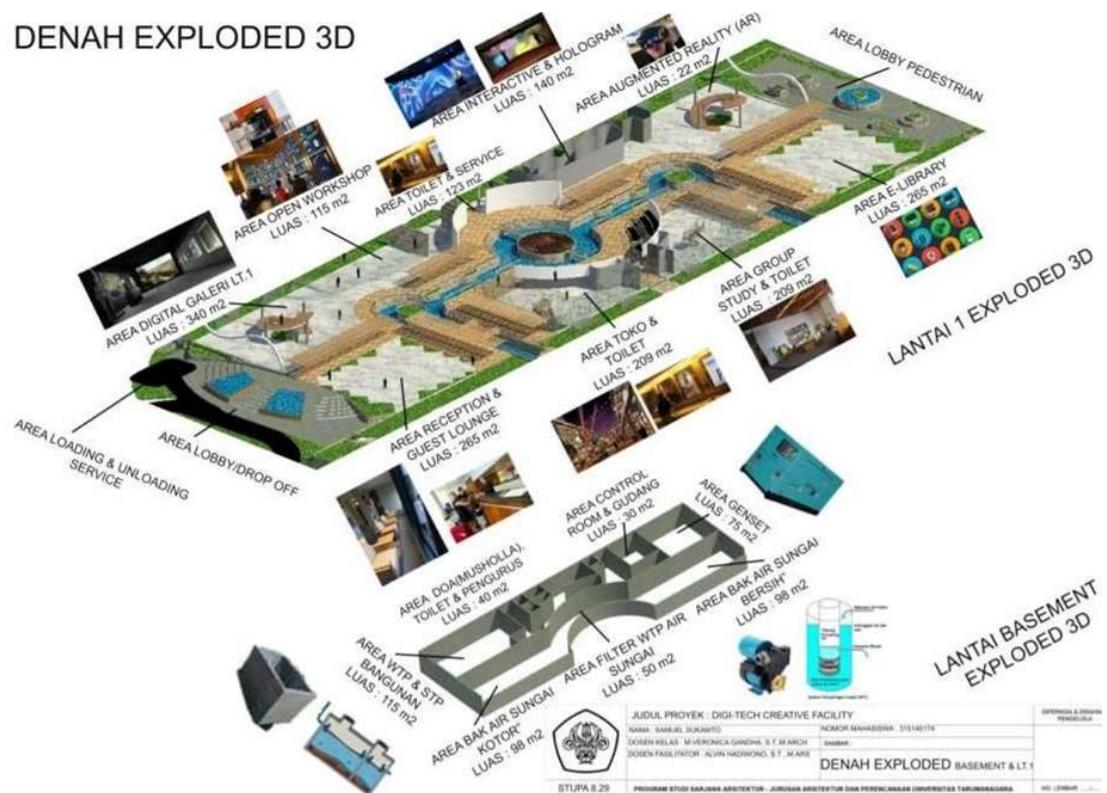
Gambar 19. Studi Gubahan & Tapak
Sumber : Penulis, 2020

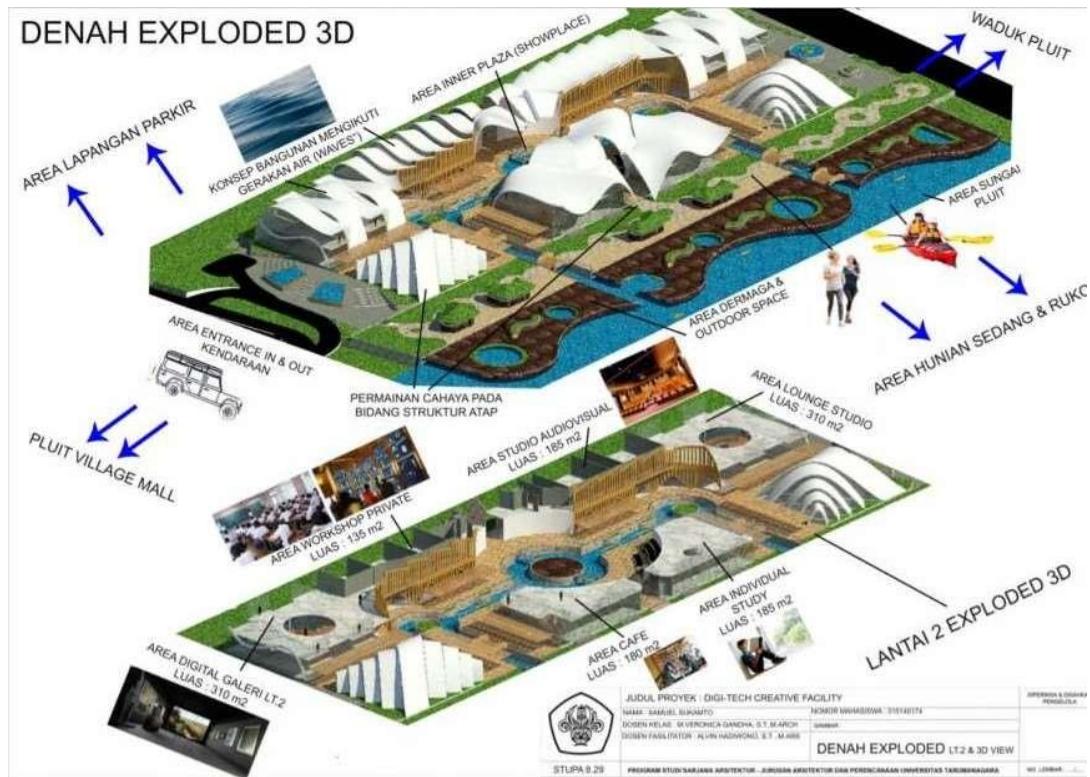


Gambar 20. Perspektif

Sumber: Penulis, 2020

DENAH EXPLODED 3D





Gambar 21. Denah Exploded 3D

Sumber: Penulis, 2020

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Tugas *Open Architecture* dengan konsep tempat ketiga ini sangat berguna untuk mahasiswa arsitek, untuk mempunyai pengalaman desain didalam sebuah bangunan yang tidak melihat tingakatan masyarakat tinggi maupun rendah, yang bisa menerima semua golongan dan usia, dalam kata lain, bangunan tersebut harus dapat digunakan oleh masyarakat untuk melakukan aktivitas, kapanpun dan siapapun itu. Juga dapat menggabungkan zona publik dengan private, ruang dalam serta ruang luar, dan juga dapat menggabungkan antara ruang terbuka dengan ruang tertutup. Saran yang bisa dibuat bagi para mahasiswa arsitek, khususnya TGA 8, adalah studi kasus lapangan akan tema *Open Architecture* tersebut, yang bisa membuat mahasiswa lebih mengerti / memahami lebih lagi.

Sedangkan kesimpulan yang bisa disusun adalah dari masalah/ issue yang terdapat didalam Kawasan Pluit ini bahwa banyak masyarakat dalam usia produktif ”, tidak tahu tujuan dan arah dalam bidang yang mereka ingin capai, serta kurangnya pendukung/ pengembangan diri seseorang melalui kreativitas bagi pengguna untuk melakukan inovasi, ide-ide yang baru. Dari masalah tersebut, dapat disimpulkan bahwa perlunya sebuah fasilitas yang digunakan untuk mengembangkan identitas diri melalui bakat/ minat/ potensi pengguna lebih lagi dimana didalamnya ada kreativitas (ide dan inovasi baru) yang masyarakat bisa gunakan untuk mengembangkan diri pengguna ,secara individu atau melalui komunitas dari masyarakat, tentunya menggunakan digital teknologi. Karena dari berkumpulnya masyarakat satu dengan yang lain, terbentuklah suatu komunitas, dan apabila komunitas tersebut mempunyai kepribadian diri yang baik dengan ide kreatif atau ilmu pengetahuan yang cukup, maka dari komunitas tersebut bisa membentuk inovasi baru guna memajukan kota, serta bangunan yang berkelanjutan untuk kedepannya. Bangunan berfungsi sebagai pengembangan akan minat/ potensi tersebut dengan adanya kreativitas ide/ inovasi baru yang didasari pendidikan juga akan berdampak positif kepada bangunan sekitar maupun masyarakat, karena dari sistem kota yang baik, pasti muncul dari sumber/ program yang membuat kota tersebut maju, dan

sumber/ programnya bisa berarti tentang pembelajaran akan ilmu pengetahuan dan sebagainya. Jika suatu komunitas terbentuk pun yang didasari oleh pendidikan, pastinya terciptalah ide atau pengetahuan yang membuat suatu kota maju dan semakin baik.

REFERENSI

- Hu, L. (2019). *Architecture Is A Hope: A Conversation With Li Hu Of Open Architecture*, dalam website : <https://www.archdaily.com/912438/architecture-is-hope-a-conversation-with-li-hu-of-open-architecture>, 2019
- Kantor Kelurahan Pluit. *Data kependudukan masyarakat Kawasan Pluit.*(2019)
- Nulty, P. (2020). *Light As An Instrument Of Hope*, diambil dari web : <http://www.designcurial.com/news/light-an-instrument-of-hope-7889683>
- Oldenburg, R. (1997). *The Great, Good Place*. Cambridge: Da Capro Press
- PUPR, P. (2015). *Peraturan garis sempadan sungai dan garis danau*. Diunduh dari <https://www.dsddan.go.id/mdocs-posts/permendagri-28-2015-ttg-penetapan-garis-sempadan-sungai-dan-garis-sempadan-danau>.
- Schreen, O. (2016). *Why Great Architects Should Tell a Story (TED)*. Seminar TED.
- Turkle, S. (2012). *Connected But Alone*. Seminar TED.
_____,www.cadmapper.co.id