

RUANG KOMUNITAS DIGITAL DAN BUDAYA

Claresta Felicia ¹⁾, Rudy Trisno ²⁾¹⁾ Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, claresta.315150091@stu.untar.ac.id²⁾ Program Studi S2 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, rudyt@ft.untar.ac.id

Masuk: 21-01-2021, revisi: 21-02-2021, diterima untuk diterbitkan: 26-03-2021

Abstrak

Isu covid 19 muncul ditahun 2019 yang mempengaruhi susunan ruang dan cara manusia berinteraksi. Meningkatkan ketergantungan manusia terhadap media digital sekarang yang akan menuju era industri 5.0. Kebutuhan dari sisi pelajar maupun bekerja tinggi, ketidakmerataan teknologi di setiap daerah. Padatnya penduduk dan bangunan, serta ruang terbuka yang hanya 9.98% tidak mencukupi kebutuhan ruang. Ditambah lagi diprediksikan adanya 65% masyarakat akan tinggal di perkotaan tahun 2050. Berdasarkan waktu, cara hidup manusia akan berubah menuju industri 5.0. Digital akan mengambil peran penting. Keberadaan manusia penting atau juga *being*. Aktivitas manusia yang memiliki arti. Di kelurahan Setu, aktivitas budaya Betawi cukup kental. Adanya upacara Baritan sebagai salah satu aktivitas sebagai *event* yang mendukung keberlangsungan bangunan. *Being and time* ini dimodifikasi antara kultur dan teknologi menghasilkan pengalaman baru. Metode perancangan dengan tahapan a)Lingkungan Setu; b) Isu dan konsep penyelesaian isu; c)Konsep Perancangan; d)Pemilihan Tapak dan Tapak Terpilih; e) Tapak; f)Konsep Massa Bangunan; g) Zoning dan Program Ruang; h)*Facade*, eksterior, dan interior. Kesimpulan perancangan Ruang Komunitas Digital dan Budaya dengan menerapkan konsep Kontekstual dengan gaya Neo Vernakular.

Kata kunci: budaya; covid; digital; industry; komunitas**Abstract**

The issue of covid 19 emerged in 2019 which affected the arrangement of space and the way humans interact. Increasing human dependence on digital media now that will lead to the industrial era 5.0. The needs for both students and work are high, technology inequality in each region. The density of the population and buildings, as well as open space which is only 9.98% is not sufficient for space. Furthermore, it is predicted that 65% of people will live in urban areas by 2050. Based on time, the human way of life will change towards industry 5.0. Digital will play an important role. Human being is important. Human activities that have meaning. In Setu village, Betawi cultural activities are quite thick. The Baritan ceremony is an activity that supports the sustainability of the building. Being and time is modified between culture and technology to produce new experiences. Design method with stages a) Setu environment; b) Issues and issue resolution concepts; c) Design Concept; d)Site Selection and Selected Sites; e) Site; f) Building Mass Concept; g) Zoning and Space Program; h) Facades, exteriors and interiors. The conclusion is the design of the Digital and Cultural Community Space by applying the Contextual concept with the Neo Vernacular style.

Keywords: community; covid; culture; digital; industry**1. PENDAHULUAN****Latar Belakang**

Desember 2019, pertama kali muncul virus covid 19 yang kemudian menyebar ke berbagai negara termasuk Indonesia. Menurut (Muhyiddin, 2020) kasus virus covid 19 masih akan terus terjadi sebelum obat ditemukan, maka masyarakat harus siap untuk hidup bersama covid 19. Sebagian besar wilayah Jakarta memiliki penduduk yang padat. Bangunan mendominasi, ruang publik yang rendah, menurut Dinas Pertamanan dan Pemakaman DKI Jakarta, jumlah (RTH) di

DKI Jakarta hanya 9,98% dari total luas wilayah yang seharusnya 30% (Olyvia, 2017). Akan ada bonus demografi tahun 2020-2030. Pada tahun 2050 diprediksikan 65% masyarakat tinggal di perkotaan.

Ruang publik hanya akan menempati ruang sisa. Semakin sedikit tempat untuk berinteraksi. Sejalan dengan masa revolusi industri, sekarang sedang memasuki era industri 4.0. Tetapi Jepang mengumumkan bahwa mereka mulai bergerak ke *society* 5.0 (Hendarsyah, 2019). Ini adalah era di mana semua teknologi adalah bagian dari manusia itu sendiri. Dari hal-hal tersebut memiliki dampak terhadap kehidupan manusia, dalam pola kerja baik dibidang pendidikan, sosial, ekonomi, budaya, dan lain-lain.

Muncul kebijakan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) untuk mencegah penularan virus covid 19 di sekolah, akan tetapi keterbatasan kepemilikan teknologi serta akses internet merupakan masalah utama yang berdampak terhadap ketidakmerataan akses pembelajaran daring. Terdapat ketimpangan dalam akses media pembelajaran antara anak-anak yang memiliki keadaan ekonomi mampu dan kurang mampu (Krismadika, 2020). Bahkan warga yang berinisiatif sendiri mengumpulkan dana untuk membagikan wifi gratis untuk siswa yang tidak mampu (Munthe, 2020). Jadi dalam hal ini perlu adanya ruang komunitas digital dan budaya yang berlokasi di Setu, Jakarta Timur.

Rumusan Permasalahan

- Bagaimana budaya dan teknologi dapat berjalan berdampingan seiring berkembangnya waktu?
- Bagaimana perancangan dapat menciptakan bangunan yang selaras dengan lingkungan sekitarnya?

Tujuan

Penulisan jurnal ini bertujuan untuk membuat perancangan dimana di masa yang akan datang, teknologi digital perlu diintegrasikan untuk mendukung kegiatan kerja. Sehingga proyek ruang komunitas dengan media digital interaktif berfungsi sebagai ruang interaksi pada era digital. Dengan menjaga interaksi antara manusia tentunya perlu ada protokol kesehatan covid 19 yang diterapkan. Masyarakat juga dapat menikmati pembelajaran antara pencampuran budaya dengan digital yang dapat membuka wawasan terhadap teknologi secara merata sehingga Indonesia dapat mengejar ketertinggalan dalam teknologi dengan negara lain. Selain itu dapat menjadi ruang publik bagi masyarakat sekitar yang dapat mewadahi kegiatan masyarakat serta meningkatkan ekonomi masyarakat sekitar.

Manfaat

Manfaat dari proyek Ruang Komunitas Digital dan Budaya :

- Menciptakan wadah yang dapat mendukung kebutuhan teknologi di kelurahan Setu
- Menciptakan wadah yang dapat mendukung eksistensi budaya Betawi
- Menarik pengunjung agar dapat tetap acuh terhadap budaya tetapi berkembang juga mengikuti teknologi.

2. KAJIAN LITERATUR

Dwelling

Konsep tentang hunian merupakan ajuan opsi dalam berpikir tentang lingkup hidup manusia. Menurut (Junestrand & Tollmar, 1998) rancangan sebuah hunian akan berubah seiring dengan adanya perubahan gaya hidup. Tujuan tersebut agar kegiatan “hidup” dapat terpenuhi. Dimasa sekarang, perubahan gaya hidup sudah bergeser dimana manusia semakin bergantung terhadap digital. Aktivitas manusia banyak dilakukan secara daring untuk memudahkan dalam

berkomunikasi karena jarak. Maka dari itu perlunya ruang yang dapat mengakomodasi aktivitas manusia yang mulai berubah.

Merancang dan membangun bangunan atau tempat tinggal bukan berdasarkan dari bentuknya saja melainkan aktivitas-aktivitas manusia yang ada pada bangunan atau tempat tinggal atau lingkungan sekitar tersebut sehingga keduanya mempunyai relasi yang penting (Heidegger, 1971). Aktivitas manusia di lingkungan penting. Ini membuat bangunan menjadi konteks terhadap lingkungan, sehingga menyatu dengan sekitarnya yang memiliki nilai khusus yang berbeda dengan tempat lainnya.

Komunitas

Komunitas merupakan sekumpulan individu yang membentuk kelompok sosial dari bermacam lingkungan, yang memiliki tempat hidup maupun ketertarikan dan berbagi hal yang sama, serta memiliki kepedulian antara satu sama lain. Relasi yang terjalin diantaranya kuat karena saling berbagi *value* dan *interest* yang sama. (Kertajaya, 2008). Antara kelompok yang satu dengan yang lainnya akan berbeda. Ini yang memuat setiap tempat memiliki keunikan berbeda dari aktivitas manusiannya sehingga dibutuhkan wadah yang dapat mendukung aktivitas komunitas tersebut.

Media Digital

Media digital adalah media yang merupakan pengelompokan antara data, teks, suara, dan bermacam gambar yang dikumpulkan kedalam format digital dan dibagikan melalui jaringan yang memakai kabel *optic broadband*, satelit serta gelombang mikro (Flew, 2008). Interaktif berlandaskan penyampaian pesan dua arah dengan menggunakan multimedia interaktif (berbasis komputer) merupakan hubungan antara manusia sebagai pengguna dengan komputer agar (Warsita, 2002).

Covid 19

Pandemi covid 19 bermula di kota Wuhan dan menyebar ke berbagai negara. Virus ini dapat menular melalui percikan sehingga perlu adanya protokol kesehatan. Pemerintah menerapkan protokol kesehatan guna memutuskan rantai penyebaran virus covid 19 yang berdampak pada cara hidup masyarakat. Pemerintah perlu menyusun skenario dan memodifikasi kebijakan untuk menghadapi kendala yang ada (Muhyiddin, 2020). Diterapkannya Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) sebagai kebijakan baru. Adanya program Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) juga untuk menekan penyebaran virus di sekolah. Tetapi adanya siswa yang tidak memiliki media yang dapat mewadahi program PJJ sehingga menyebabkan ketertinggalan dalam belajar. Perlunya wadah yang dapat mendukung program PJJ sehingga setiap siswa mendapatkan haknya dalam belajar.

3. KONSEP

Kata 'kebersamaan' dan 'keterjalinan' merupakan hal penting untuk menggambarkan kontekstual. Ini mengimplikasikan bahwa sebuah kondisi kontekstual berkaitan dengan nilai kebersamaan dan keterjalinan terhadap lingkungan yang ada disekitarnya. Kontekstual terhadap lingkungannya (Sutanto, 2020).

Gaya Neo Vernakular menurut Putra (2003) memiliki arahan untuk mengabadikan elemen-elemen lokal yang diimplementasikan dari bentuk arsitektur yang telah ada dalam bentuk fisik dan non fisik. Hal tersebut telah terbukti dari sumber pengetahuan yang diakui melalui observasi dari tradisi yang mengalami pembaharuan menjadi sebuah karya yang baru dan modern dengan tetap berpegang terhadap nilai-nilai yang ada. Bentuk non fisik dapat dilihat dari rancangan, filosofi, dan tatanan ruang. Bentuk fisik dilihat dari bentuk, konstruksi, dll. Pembaharuan ini dapat dilakukan dengan upaya eksplorasi yang tepat. Perancangan yang kontekstual dengan

lingkungan dan masanya menjadikan bangunan tidak henggang dengan waktu. Gaya Neo Vernakular dengan melihat budaya yang ada di sekitar lokasi dan ditransformasikan menjadi bentuk bangunan yang baru.

4. METODE PERANCANGAN

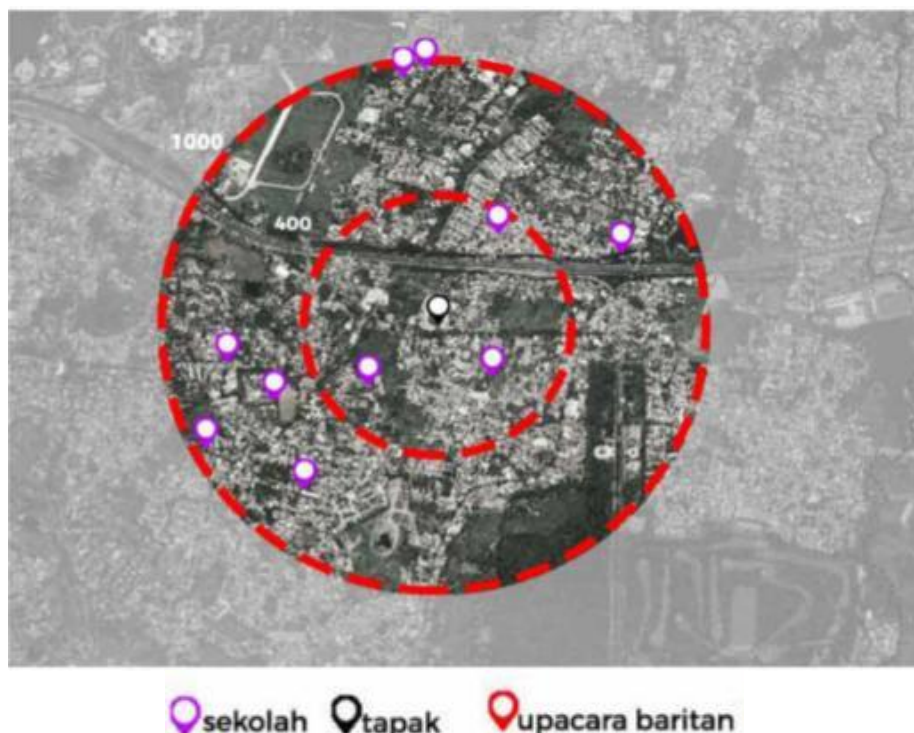
Dilihat dari teori di atas, perancangan bangunan kontekstual terhadap lingkungannya dengan memiliki gaya Neo Vernakular yang diinterpretasikan dari budaya Betawi. Metode perancangan tersebut dengan tahapan :

- Lingkungan setu
- Isu dan konsep penyelesaian isu
- Konsep Perancangan
- Pemilihan Tapak dan Tapak Terpilih
- Tapak
- Massa Bangunan
- Zoning dan Program Ruang
- Facade*, eksterior, dan interior

5. DISKUSI DAN HASIL

Lingkungan Setu

Kelurahan Setu berada di Jakarta Timur, Terdapat kompleks perumahan dan usaha di Kawasan ini. Pemilihan tapak dekat dengan area sekolah dan Upacara Baritan.



Gambar1 , Analisis makro
Sumber: Penulis, 2020

Isu dan konsep penyelesaian isu

Permasalahan tidak meratanya teknologi di kawasa Setu menghambat program pembelajaran jarak jauh. Ditambah lagi adanya budaya Betawi yang cukup kental sehingga perlu dilestarikan agar dapat berjalan mengikuti zaman. Dengan adanya modifikasi antara digital dan budaya, maka pemerataan teknologi dan budaya yang akan terus eksis dan tidak hilang ditelan zaman.

Konsep Perancangan

Tabel 1. Konsep Perancangan

No	Tema	Deskripsi	Gambar
1	Budaya	Budaya Betawi yang akan dilesatarkan, mengangkat upacara Baritan yang dilakukan oleh warga, serta tipologi rumah Betawi sebagai acuan konsep perancangan.	
2	Digital	Ketergantungan teknologi yang sekarang sedang berkembang dan mempengaruhi kehidupan manusia dimasa mendatang. Perkembangan yang perlu dimeratakan agar setiap warga mendapatkan pembelajaran yang merata.	

Gambar 2

Sumber: google.com

Gambar 3

Sumber: google.com

Pemilihan Tapak dan Tapak Terpilih.

Terdapat 3 (tiga) Kriteria pemilihan tapak, yaitu:

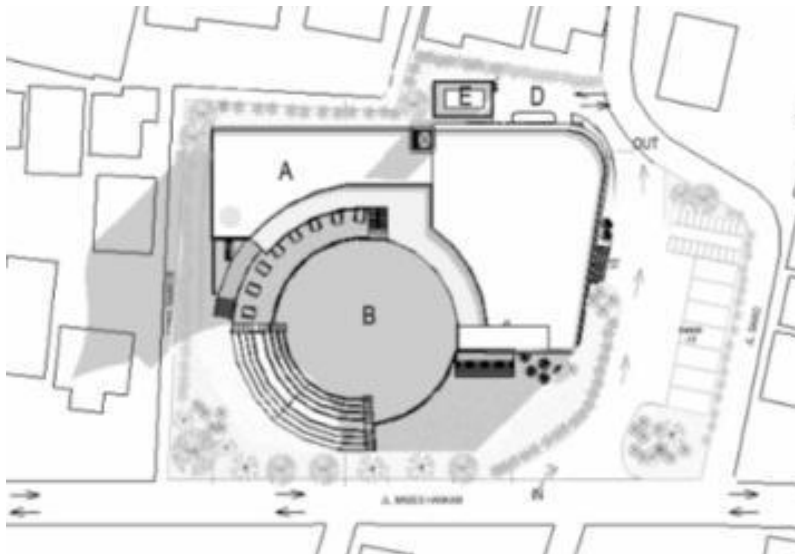
- Tapak dekat dengan lokasi sekolah dalam radius 1 km.
- Tapak dekat dengan upacara Baritan dalam radius 1 km
- Tapak dekat dengan area hunian

Tapak

Dalam menganalisis tapak terdapat aspek yang diperhatikan yaitu :

a. Aksesibilitas

Akses utama kendaraan dan pesedtrian dari Jalan Mabes Hankam, kemudian untuk akses service dari Jalan Sawo.

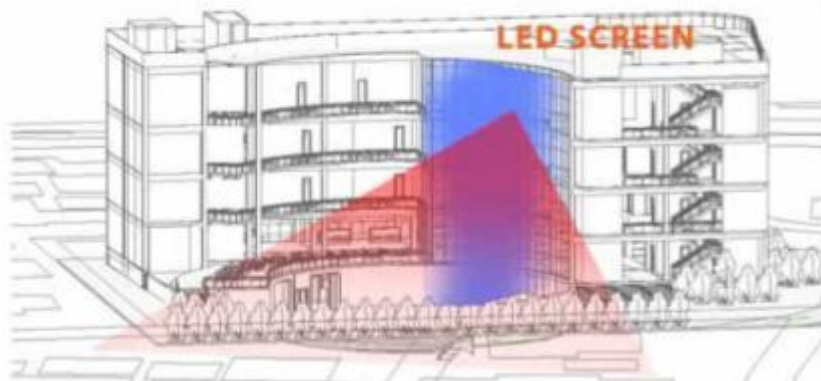


Gambar 4. Aksesibilitas

Sumber: Penulis, 2020

b. Orientasi tapak dan bangunan

Orientasi tapak bangunan menghadap jalan utama, terdapat *LED screen* sebagai penarik pengunjung memasuki bangunan.



Gambar 5. Orientasi Tapak dan Bangunan
Sumber: Penulis, 2020

c. Ketinggian bangunan

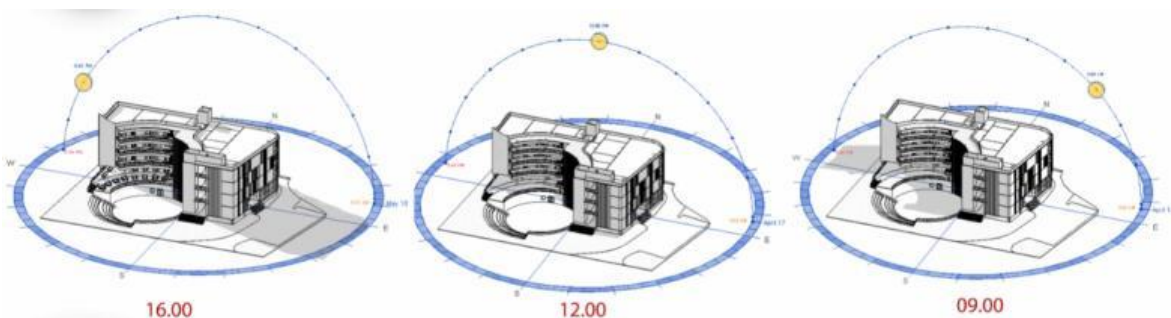
Ketinggian bangunan mengikuti peruntukan zonasi yaitu k4 dengan ketinggian bangunan 17.5m



Gambar 6. Ketinggian Bangunan
Sumber: penulis

d. Arah matahari dan angin

Penggunaan jendela yang digerakkan secara otomatis mengikuti pergerakan angin dan matahari agar dapat memaksimalkan cahaya dan sirkulasi udara dengan baik.



Gambar 7. Arah matahari menggunakan revit
Sumber: Penulis, 2020

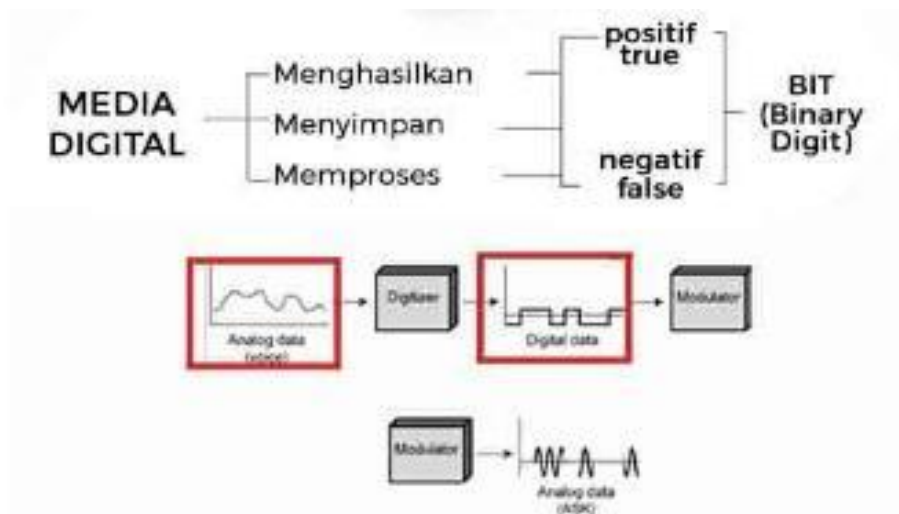


Gambar 8. Arah angin
Sumber: windy.com

Massa Bangunan

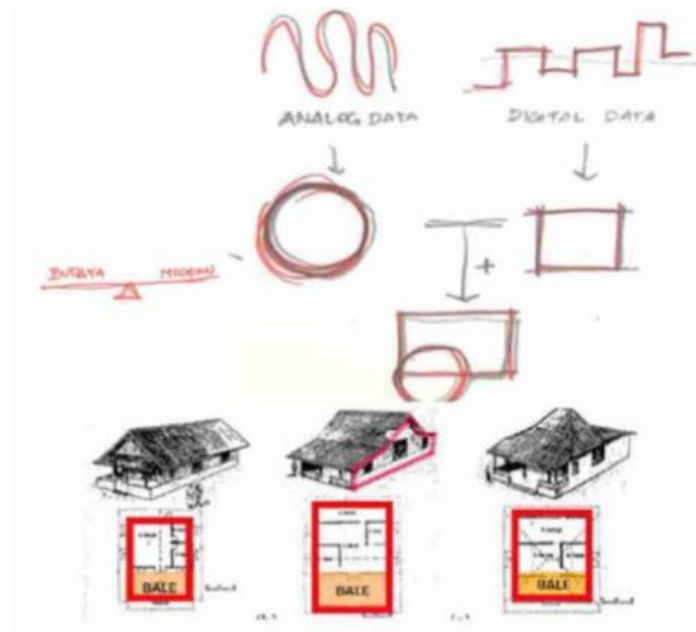
Proyek yang dibuat berpacu pada kontekstual terhadap lingkungannya. Dengan gaya Neo Vernakular yang diangkat dengan melihat adanya budaya Betawi yang perlu dilestarikan. Bangunan dikolaborasikan dengan elemen arsitektur secara fisik dan non fisik yang selaras dengan ragam dan corak design dari budaya sekitar dari pendekatan simbolisme, aturan, serta tipologi yang ada.

Berdasarkan *time*, media digital dapat menghasilkan, menyimpan, dan memproses dengan kondisi *positif/true* dan *negatif/false* yang dinamakan bit/satuan terkecil. Dari diagram analog data, data yang diterima dari manusia kemudian diubah menjadi digital data. Dari diagram analog data yang disederhanakan menjadi lingkaran dan digital data yang disederhanakan menjadi bentuk persegi.



Gambar 9. Massa Bangunan
Sumber: Penulis, 2020

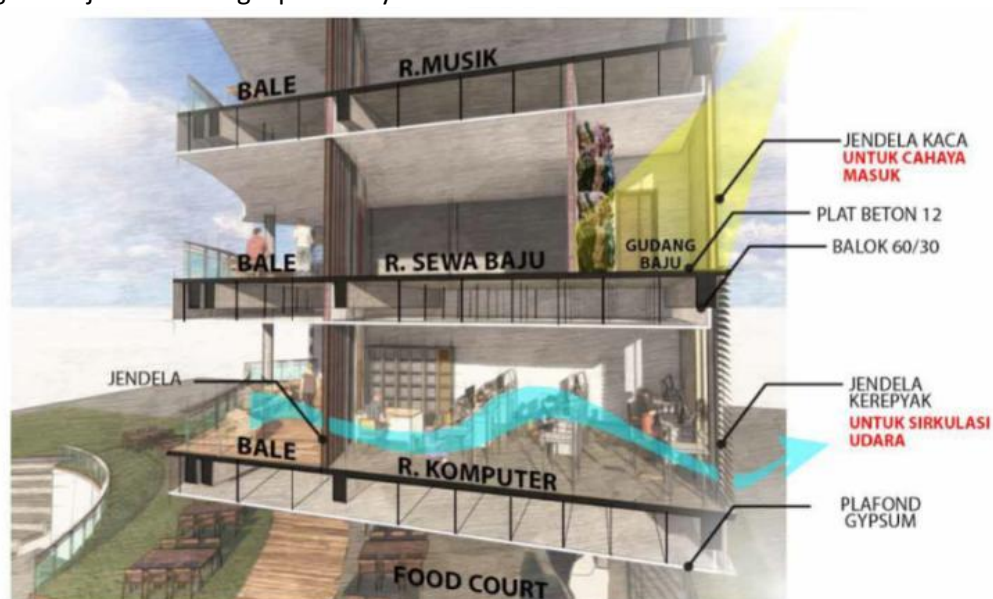
Bentuk lingkaran berate stabil, menggambarkan stabilitas antara budaya dan teknologi. Sedangkan bentuk persegi dilihat dari tipologi rumah budaya Betawi. Kesamaan dalam kebutuhan bale cukup besar yang memenuhi budaya orang Betawi yang dominan dengan nongkrong. Aktivitas manusia sebagai *being*. *Being and time* dimodifikasi menjadi massa yang sekarang.



Gambar 10
Sumber: Penulis, 2020

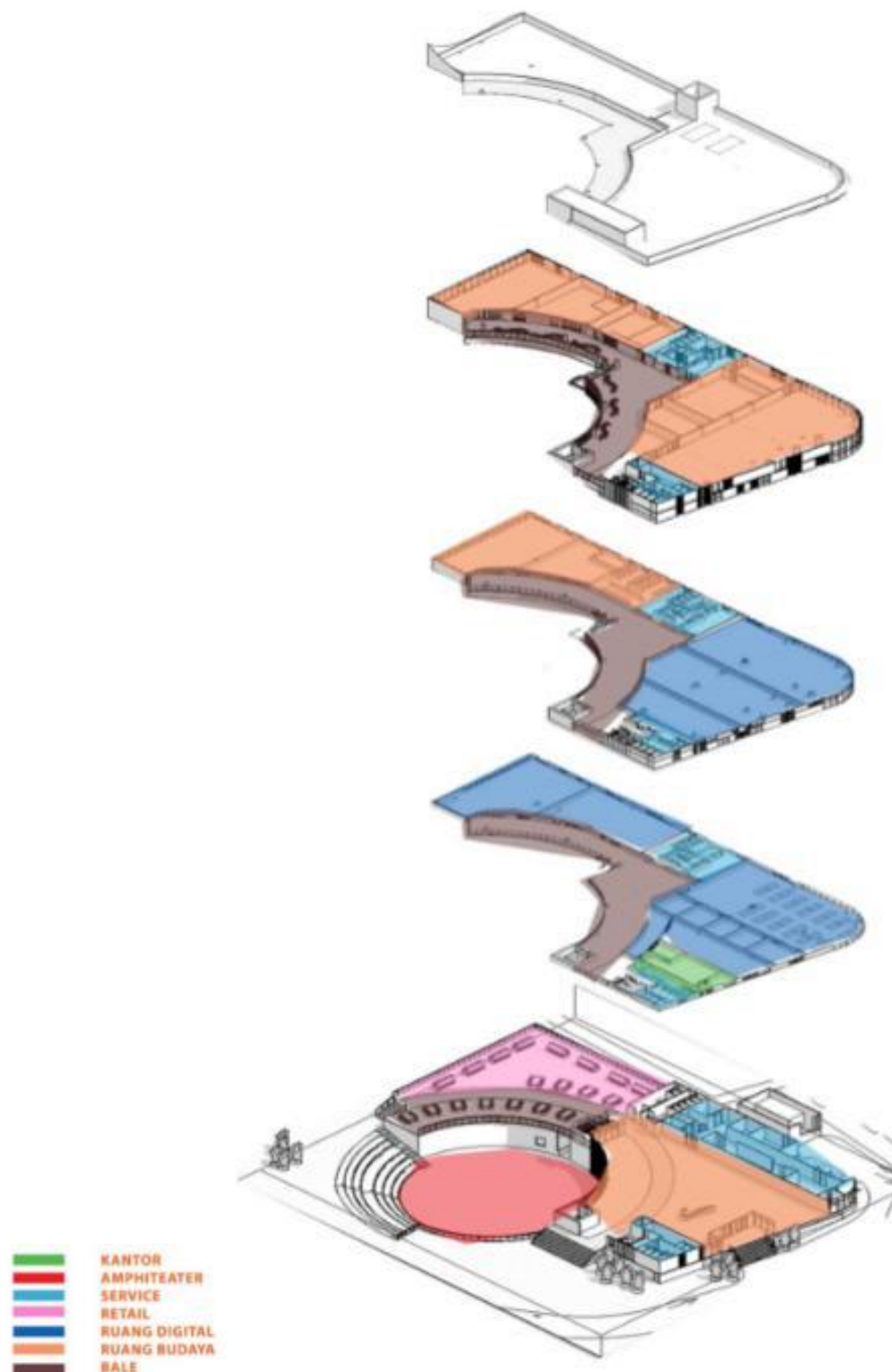
Bangunan yang mengarah ke Barat dipasang *second skin* dengan ornamen melati. Penggunaan *LED screen* yang menghadap ke jalan utama. View dari amphiteater ke atas memberi pengalaman visual yang lebih menarik. Upacara baritan sebagai event yang menarik orang untuk datang.

Jendela mengadopsi dari rumah Betawi. Jendela kerepyak dan jendela bujang yang memiliki arah horizontal dan vertikal. Penerapan system yang dapat berputar secara elektrik mengukuti arah angin dan cahaya seperti bangunan Jean Marie. Jendela berkisi-kisi horizontal berada dibagian belakang agar hujan tidak masuk ke dalam bangunan. Jendela vertikal diletakkan di bangunan yang bersinggungan dengan bale. Sirkulasi *cross ventilation* untuk menanggapi isu covid 19. Penggunaan jendela sebagai pencahayaan.



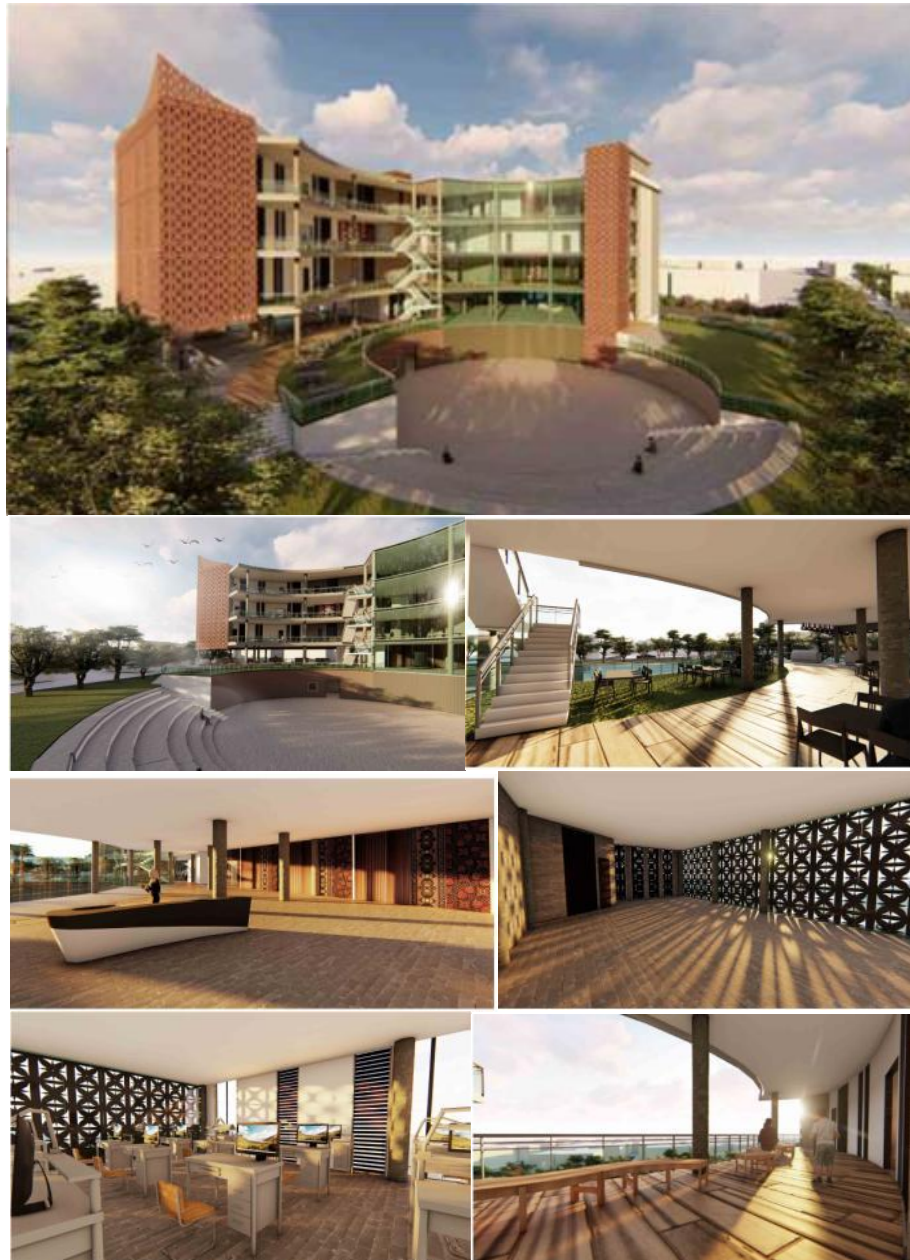
Gambar 11. Pencahayaan
Sumber: Penulis, 2020

Zoning dan Program Ruang



Gambar 12. **Zoning dan Program Ruang**
Sumber: Penulis, 2020

Facade, Eksterior dan Interior



Gambar13. Perspektif interior eksterior

Sumber: Penulis, 2020

6. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

- Budaya dan teknologi dapat berjalan berdampingan seiring berkembangnya waktu dengan melihat fungsi yang dibutuhkan dari keduanya sehingga menciptakan wadah berupa ruang komunitas. Dengan memodifikasi kedua fungsi.
- Tidak hanya fungsinya saja, bentuk bangunan juga harus kontekstual dengan lingkungannya. Dengan mengambil aspek-aspek dari budaya Betawi dan juga digital sehingga menghasilkan bangunan dengan gaya Neo Vernakular.

Saran

Saran dari penulis yaitu merancang sebuah bangunan perlu melihat dalam jangka waktu kedepannya sehingga menghasilkan karya arsitektur yang tidak terkekang dengan masa.

REFERENSI

- Flew, T. (2008). *New Media : an introduction*. New Zealand: Oxford University Press.
- Heidegger, M. (1971). *Building Dwelling Thinking*. From Poetry, Language, Thought, translated by Albert Hofstadter. New York: Harper Colophon Books.
<http://home.lu.lv/~ruben/Building%20Dwelling%20Thinking.htm>
- Hendarsyah, D. (2019). E-Commerce di Era Industri 4.0 dan Society 5.0. *E-Commerce di Era Industri 4.0 dan Society 5.0. IQTISHADUNA: Jurnal Ilmiah Ekonomi Kita*. 8(2). PP. 171-184
- Junestrand, S., & Tollmar, K. (1998). *The Dwelling as a Place for Work*. Cooperative Buildings, Integrating Information, Organization, and Architecture, First International Workshop, CoBuild'98, Darmstadt, Germany, February 1998, Proceedings, pp.230-247
- Kertajaya, H. (2008). *Arti Komunitas*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Krismadika, A. P. (2020). Implementasi Pembelajaran Jarak Jauh Selama Pandemi Covid 19 di SD IT AL-Huda Wonogiri. (Skripsi). Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Muhyiddin, M. (2020). Covid-19, New Normal, dan Perencanaan Pembangunan di Indonesia. *Jurnal Perencanaan Pembangunan: The Indonesian Journal of Development Planning*, 4(2), 240-252. <https://doi.org/10.36574/jpp.v4i2.118>
- Munthe, J. (2020). *Warga Pondok Kelapa Berbagi Wifi Untuk Pelajar*.
<https://www.validnews.id/>. Retrieved Agustus 12, 2020
- Olyvia, F. (2017). *Menyoal Jakarta yang Tak Kunjung Hijau*. Jakarta: CNN Indonesia.
- Putra, T. P. (2003). Pengertian Arsitektur Neo Vernakular.
<https://www.scribd.com/doc/135985062/Pengertian-Arsitektur-Neo-Vernakular>
- Sutanto, A. (2020). *Peta Metode Design*. Jakarta: Jurusan Arsitektur dan Perencanaan, Universitas Tarumanagara
- Warsita. (2002). *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

