

**JAKARTA GADGET TREND CENTER**Gio Timotius<sup>1)</sup>, Suryono Herlambang<sup>2)</sup><sup>1)</sup> Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, gio.timotius@yahoo.com<sup>2)</sup> Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, suryonoh@ft.untar.ac.id**Abstrak**

Sudah diketahui secara umum bahwa di masa kini teknologi sudah melekat dengan kehidupan sehari-hari masyarakat umum dengan pengaruh yang beragam. Pengaruh tersebut membuat kebutuhan dasar manusia juga berubah secara fungsional. Contohnya keberadaan smartphone atau ponsel pintar menjadi benda paling krusial dalam mendukung kemudahan dan kelancaran beraktivitas sehari-hari. Smartphone hanya 1 dari sekian jenis gadget (gawai) yang memiliki fungsi tertentu bagi penggunaannya untuk kepentingan yang memudahkan kegiatan mereka. Keberadaan gadget perlahan seiring berjalannya waktu mulai berubah menjadi salah satu kebutuhan primer masyarakat milenial ini. Contoh konkret yang dapat kita lihat fenomenanya adalah kemudahan bertransportasi, bertransaksi, dan berinteraksi dengan penggunaan smartphone. Bukan hanya dari segi fungsi praktis, teknologi gadget juga memiliki fungsi entertainment & hobby seperti kamera digital, drone, game console, 3D printing, dsb. Berdasarkan pernyataan dan fenomena konkret dari peradaban manusia ini, keberadaan pusat tren gawai dirasa penting. Dengan berbasis metode perancangan yang mengacu pada data dan analisis mengenai kelemahan dan kelebihan lokasi tapak maupun program yang disarankan, maka dihasilkanlah Jakarta Gadget Trend Center. Proyek ini didesain untuk memiliki tingkat efisiensi ruang semaksimal mungkin dan memiliki respons kontekstual terhadap langgam serta topografi kawasan dalam bentuk massa, interior, maupun fasad.

**Kata kunci:** *gadget*; praktis; teknologi; tren**Abstract**

*It is commonly known that in this present days technology has been heavily linked with daily life with various affects. These influences has made basic human needs also changed functionally. For example the existence of smartphone has become one of the most crucial thing on supporting daily life activities. Smartphones are only 1 of the various types of gadgets (devices) that have specific functions for users for the sake of facilitating their activities. The existence of gadgets slowly over time began to change into one of the primary needs of millennial society today. A concrete example that we can see is the ease of transportation, transactions, and interacting with the help of smartphone usage. Not only in terms of practical functions, gadget technology also has functions of entertainment & hobbies such as digital cameras, drones, game consoles, 3D printing, etc. Based on concrete statements and phenomena of human civilization now, the existence of the gadget trend center is considered important. And also based on a design method that discusses data and analysis of weaknesses and strength of site locations and approved programs, the Jakarta Gadget Trend Center is produced. This project is designed to have the maximum level of space efficiency and has a contextual response to the style and topography of the area in the form of mass, interior, and facade.*

**Keywords:** *gadget*; practical; technology; trend**1. PENDAHULUAN**

Pertukaran informasi dari belahan dunia lain dengan perbedaan zona waktu yang cukup besar dapat dilakukan real time sekarang. Hadir pula beragam media sosial beriringan dengan kemunculan teknologi dan kemudahan untuk mendapatkannya. Walau terdengar sangatlah utopis, hal-hal memanjakan ini memiliki dampak negatifnya juga bagi generasi millennial dan generasi sebelum maupun sesudahnya. Bagi generasi sebelumnya, kegagapan teknologi mungkin menyebabkan ia tersingkir dari persaingan pasar lapangan kerja dan kehidupan sosialnya. Bagi generasi millennial dan generasi sesudahnya, dengan adanya jendela dunia di saku mereka masing-masing dalam bentuk gadget; smartphone, tablet, laptop, ipod, dsb, dapat

menjadi pedang bermata dua karena mereka tidak bisa mengontrol hal apa yang dilihat atau kelihatan di internet.

Ditambah lagi adanya tuntutan bagi mereka untuk menjadi pengguna media sosial atau akan dihakimi di lingkungan pergaulannya sebagai anak yang ketinggalan jaman, kurang pergaulan, dan beragam alasan lainnya yang menuntut seorang individu untuk menggunakan media sosial. Dampak – dampak yang disebutkan diatas hanyalah hasil dari observasi untuk mencari kenegatifan hadirnya *gadget* dan berbagai teknologi lain. Namun ternyata hampir semua orang dari berbagai kalangan kini memiliki setidaknya satu *gadget* dalam bentuk ponsel pintar yang dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhan dan keinginan satu individu itu sendiri.

Mengikuti hukum ekonomi '*Supply and Demand*', melihat banyaknya antusiasme di manusia modern kini untuk memiliki *gadget* dan menikmati segala kemudahan atau fitur yang benda tersebut tawarkan, bukan sebuah hal yang tidak wajar bagi perusahaan untuk terus berinovasi dan mengeluarkan produk – produk baru dalam nama pemuasan permintaan pasar. Ditambah lagi dewasa ini tidak jarang terlihat satu orang memiliki berbagai jenis *gadget* dari yang kecil dari segi dimensi hingga yang besar.

Jadi solusi arsitektur yang bisa ditawarkan saat ini untuk menjawab tantangan soal yang menyinggung topik kesejamaan adalah untuk memiliki kesadaran bagaimana *gadget* telah menjadi bagian dari jejak hidup manusia. *Gadget Trend Center* diharapkan dapat melengkapi berbagai kebutuhan destinasi satu kota metropolis yang menampung berbagai individu dengan segala keterikatan dan kebutuhannya terhadap tren teknologi *gadget* terkini. Tujuannya adalah selain untuk mempublikasikan atau memperkenalkan perubahan atau perkembangan tren seputar *gadget*, juga sebagai destinasi baru bagi kota untuk memenuhi kebutuhan penduduknya dalam hal kebutuhan pribadinya terhadap *gadget* dalam nuansa yang lebih modern dan kontemporer.

Menurut terminologinya, *gadget* / gawai adalah suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya. Perbedaan gawai dengan teknologi yang lainnya adalah unsur kebaruan berukuran lebih kecil. Sedangkan KBBI mengartikan gawai sebagai ; alat; perkakas dan peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis; *gadget*.

## 2. KAJIAN LITERATUR

### Millennial Dan Pertanyaan tentang Tipe dan Perilaku

Millennial adalah nama lain generasi Y, yakni generasi yang lahir antara tahun 1981-1994. Generasi ini berada di antara generasi X – yang lahir antara tahun 1965-1980 – dan generasi Z yang lahir setelah tahun 1995. Generasi millennial menjadi topik penting dalam berbagai diskusi di decade ini karena jumlah populasinya yang tengah berada di usia produktif dan memiliki jumlah terbesar secara global hingga saat ini. Generasi millennial juga memiliki tingkat pendidikan yang lebih tinggi dari generasi-generasi sebelumnya. Dengan kata lain generasi millennial memiliki signifikansi yang besar dan dapat membawa perubahan terhadap dunia, termasuk pada tipologi lingkung bangun. Perubahan antar generasi ini memiliki batasan yang tidak pasti karena perbedaan kecepatan dalam menerima pengaruh global pada masing-masing negara. Prosesnya terjadi secara bergradasi sehingga sangat besar peluang bagi generasi berikutnya.

Secara umum karakter sebuah generasi dibentuk oleh fenomena lokal dan global yang terjadi di masa pertumbuhan generasi tersebut, dan membentuk pemahaman mereka terhadap dunia. Generasi millennial menerima pengaruh dari dua fenomena global, yakni terorisme dan teknologi. Kedua fenomena ini membentuk setidaknya lima karakter umum millennial, terlepas dari pengalaman dan kepribadian individu. Tumbuh di tengah maraknya isu terorisme, generasi millennial memiliki pemahaman dasar bahwa kondisi hidup dapat berubah drastis sewaktu-waktu. Sehingga, (1) generasi ini memiliki kecenderungan untuk mengeksekusi rencananya dengan segera dan memanfaatkan waktu yang dimiliki untuk hal-hal yang menjadi prioritasnya.

Tumbuh dalam degradasi global, (2) generasi ini juga mengutamakan dampak sosial yang dihasilkan dari pekerjaannya.

Teknologi juga turut ambil peran dalam percepatan hidup generasi millennial. Generasi ini lahir di tengah ketersediaan teknologi informasi, berbeda dengan generasi sebelumnya yang harus menambahkan unsur teknologi dalam keseharian mereka. Maka dari itu, (3) generasi ini berinteraksi dengan teknologi secara intens dan menggunakannya secara terintegrasi selama masa hidupnya (*digitally native*). Hal ini mempengaruhi cara pandang mereka terhadap dunia, dengan membuka peluang bagi seseorang untuk mengetahui serta berinteraksi dengan kejadian atau orang-orang dari belahan dunia lain, (4) sehingga generasi ini menjadi generasi yang selalu terhubung dengan dunia. Kondisi tersebut membangun toleransi generasi millennial terhadap keberagaman pendapat serta sudut pandang, dan menjadikan (5) generasi ini sebagai generasi yang terbuka pada lebih dari satu kemungkinan.

Faktor Keterlambatan Indonesia di Bidang Teknologi, antara lain:

- Dana yang tidak sedikit untuk melakukan research dan pengembangan lebih lanjut sebuah teknologi.
- Keminiman ahli teknologi di Indonesia, membuat Indonesia tidak ada reasearh ataupun pengembangan ilmu pengetahuan lebih lanjut.
- Masyarakat cenderung hanya menjadi konsumen dari hasil research negara- negara lain, yang membuat kita malas untuk menemukan sesuatu yang lebih baru.
- Modernisasi teknologi digital Indonesia yang sangat kurang, dimana konvensional masih sangat melekat pada masyarakat Indonesia sendiri.

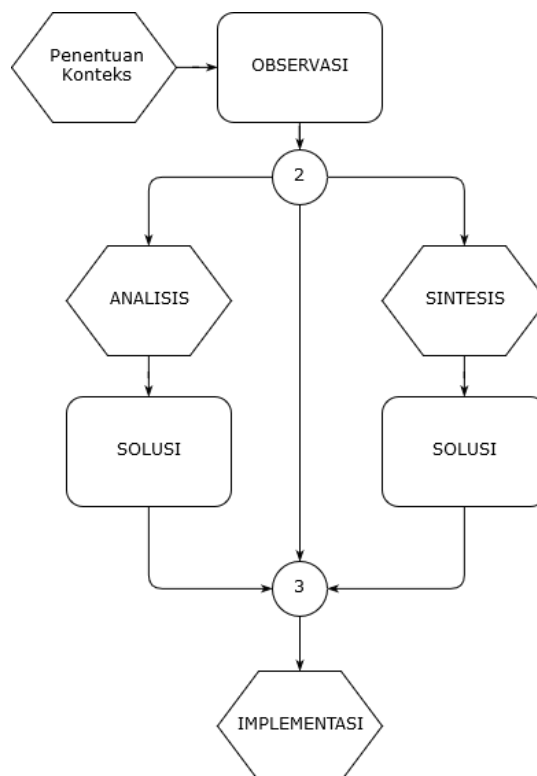
### 3. METODE

#### Metode Perancangan

Metode perancangan yang akan dijadikan patokan dan panduan dalam proses perancangan kedepannya adalah observasi – analisis – sintesis – implementasi, terdiri dari:

- Observasi  
Proses pengumpulan data seputar latar belakang proyek, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, dan tujuan proyek. Cara mengumpulkan data adalah dengan melakukan pengamatan dan riset terhadap fenomena konkrit yang terjadi di lingkungan kota Jakarta serta tulisan atau opini para jurnalis di media massa via internet.
- Analisis  
Dari hasil kumpulan data yang diperoleh melalui proses observasi tersebut diatas, tahap selanjutnya dalam metode perancangan ini adalah mencerna semua data menjadi sebuah hasil pemikiran didasari logika dan teori arsitektural. Tuntutan dari proses analisis ini adalah untuk berpikir kritis dan rasional dalam parameter arsitektural dan perkotaan. Beberapa hal yang di analisis secara mendetail adalah tapak; lokasinya dalam sebuah kota beserta kondisi kota eksisting, bangunan, elemen fisik, citra, dan struktur serta utilitas.
- Sintesis  
Penyajian data dan hasil analisis dalam bentuk diagram informatif secara visual yang memiliki landasan berpikir arsitektural. Pada tahap ini keseluruhan hasil observasi dan analisis disimpulkan dalam bentuk grafis yang dapat membantu proses terciptanya solusi desain sebagai bentuk pemecahan masalah eksisting maupun yang diprediksi akan datang di masa depan sesuai dengan panduan UDGL.
- Implementasi  
Tahap akhir dari metode perancangan adalah implementasi hasil observasi – analisis – sintesis ke dalam proyek obyek rancangan tugas akhir Stupa 8.27 agar dapat menjawab semua permintaan soal dan tantangan – tantangan yang menyertainya. Dengan kata lain hasil rancangan akhir merupakan solusi desain dari beragam masalah dan pengkajian berbagai teori arsitektural dalam konteks kesejamaan. Wujud rancangan yang disajikan dalam bentuk gambar kerja arsitektural denah, tampak, potongan dan kelengkapan lainnya akan memiliki

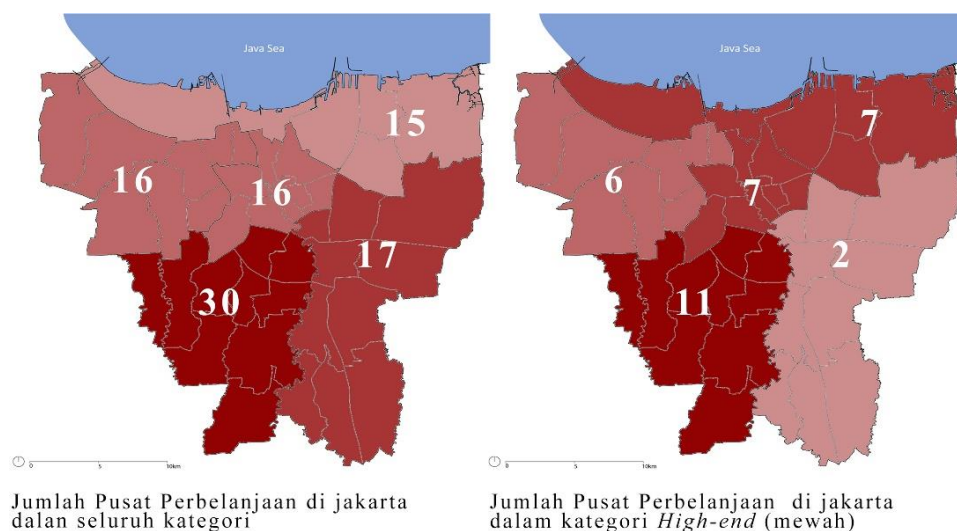
ketarkaitan dengan hasil observasi di tahap awal memulai proses perancangan. Begitupun hasil analisis dan sintesis yang akan dilakukan nanti akan menjadi argumen dasar pembentukan bangunan sebagai solusi desain dan jawaban bagi permintaan soal.



Gambar 1. *Flowchart* Metode Perancangan  
Sumber: Penulis, 2019

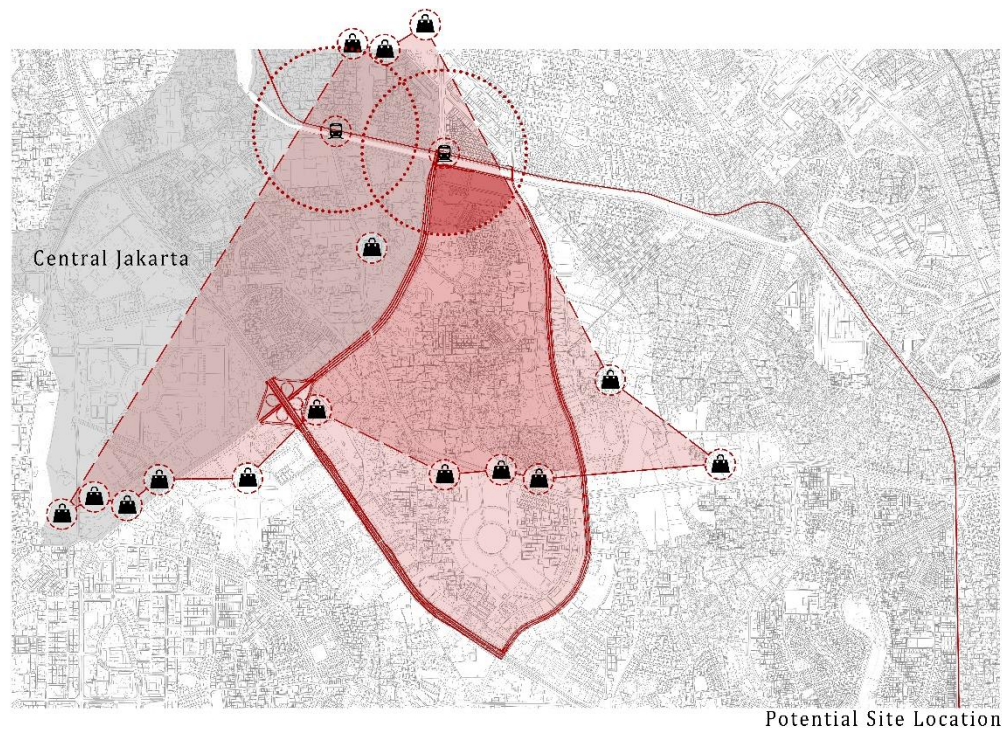
#### 4. DISKUSI DAN HASIL

*Jakarta Gadget Trend Center* berlokasi di Jl. Setiabudi Tengah, Setiabudi, Jakarta Selatan. Proyek ini terdiri fungsi – fungsi sebagai berikut; Exhibition Hall, *gadget retail, cafe & restaurant, office space*. Keseluruhan tapak dengan luas 8.500 m<sup>2</sup>, luas bangunan terbangun di atas tanah 4.200m<sup>2</sup>.



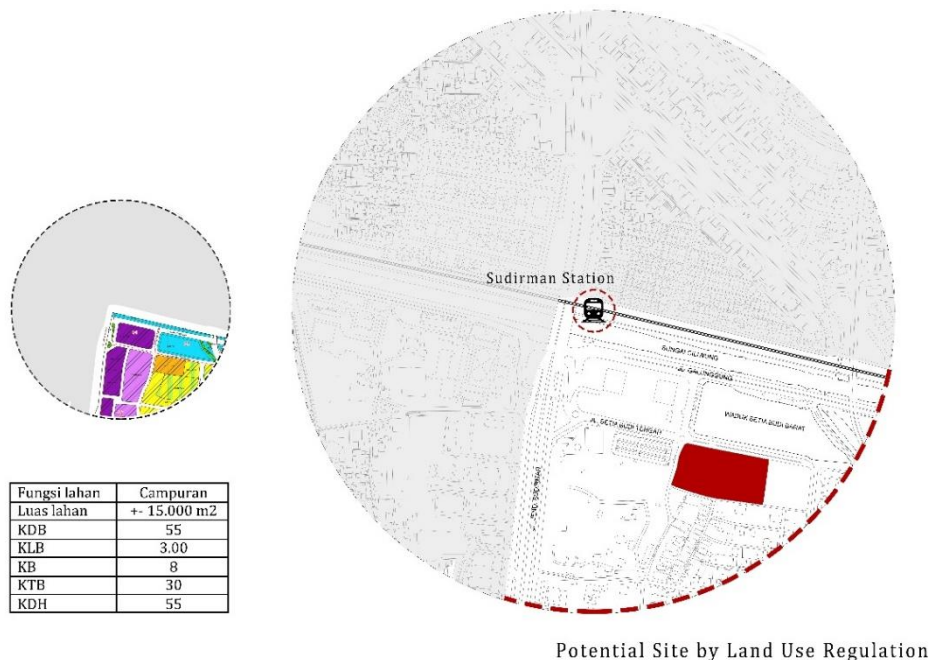
Gambar 2. *Mapping* Proses Penentuan Tapak  
Sumber: Penulis, 2019



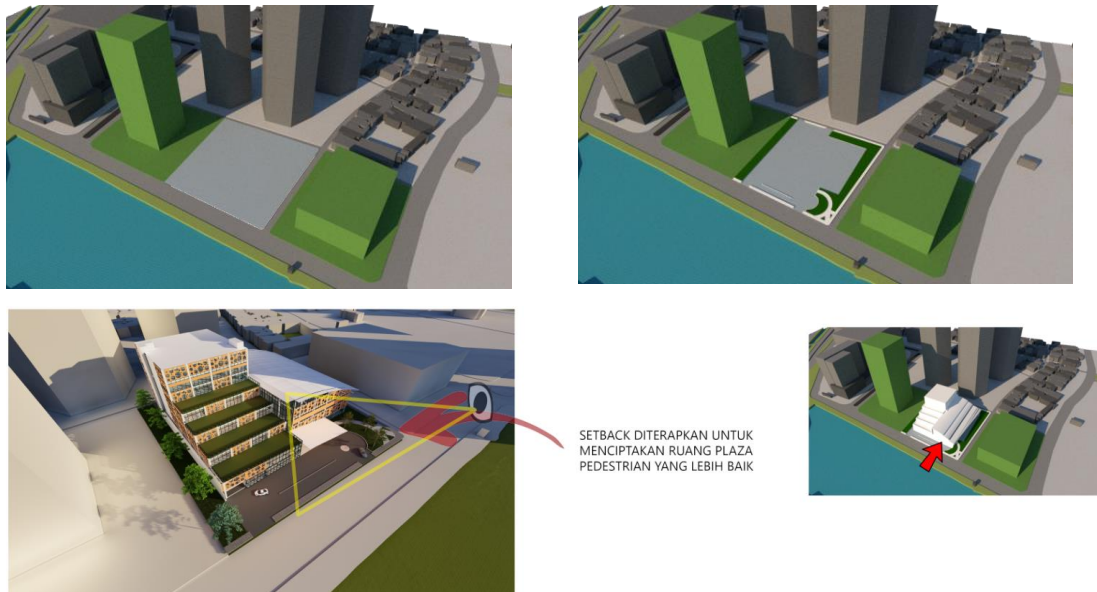


Gambar 3. *Superimpose: Shopping hub, Pencapaian Dari-Ke Stasiun Kereta, serta Kawasan Segitiga Emas*  
Sumber: Penulis, 2019

Setelah melakukan pemetaan terhadap kawasan Setiabudi dengan kriteria: berada di dalam kawasan *shopping hub*, berada dalam kawasan strategis segitiga emas, serta memiliki akses mudah terhadap transportasi umum kereta, maka di dapatkanlah hasil perpotongan sebagai titik potensi keberadaan site.

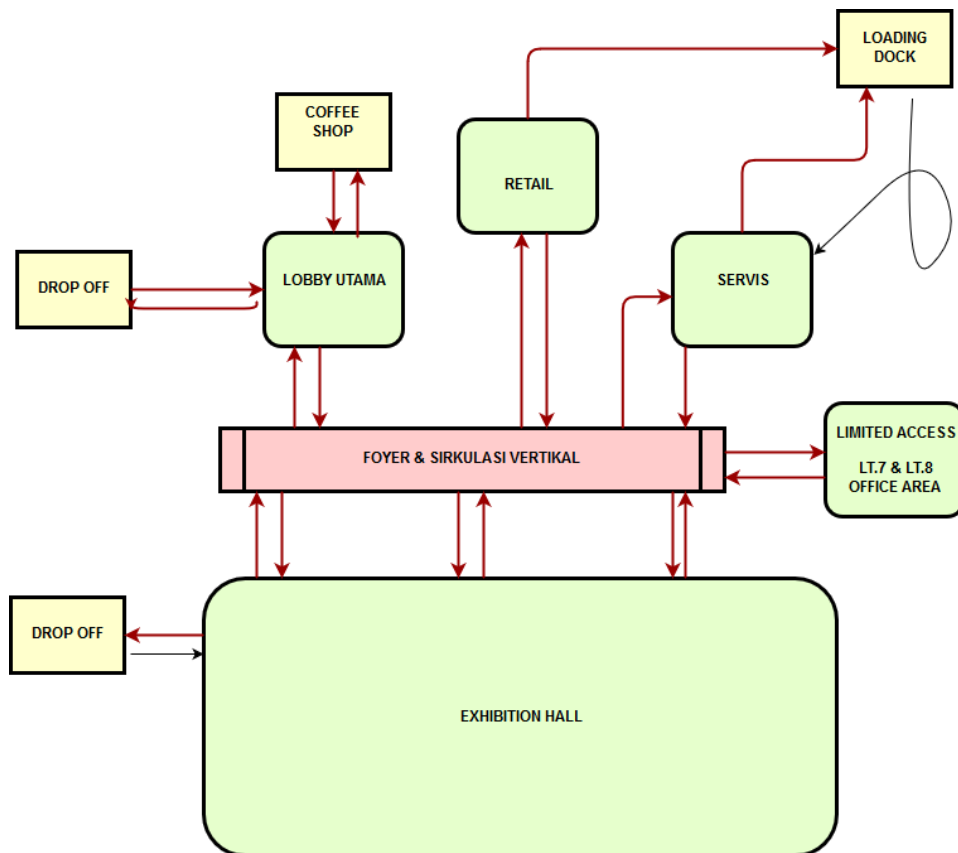


Gambar 4. *Lokasi Tapak dan Peruntukan Lahan*  
Sumber: Penulis, 2019



Gambar 5. *Design Scheme*, Konsep Massa dan Plaza Pedestrian  
Sumber: Penulis, 2019

Setelah ditentukan tapak yang ideal untuk proyek ini, pengaturan sesuai dengan pagar persil yang berlaku pada tapak dan sekitarnya diterapkan. Kemudian dilakukan berbagai analisis mengenai akses utama, jalur pedestrian, dan konsep gubahan massa sehingga terbentuklah wujud bangunan dengan geometri paling efisien.



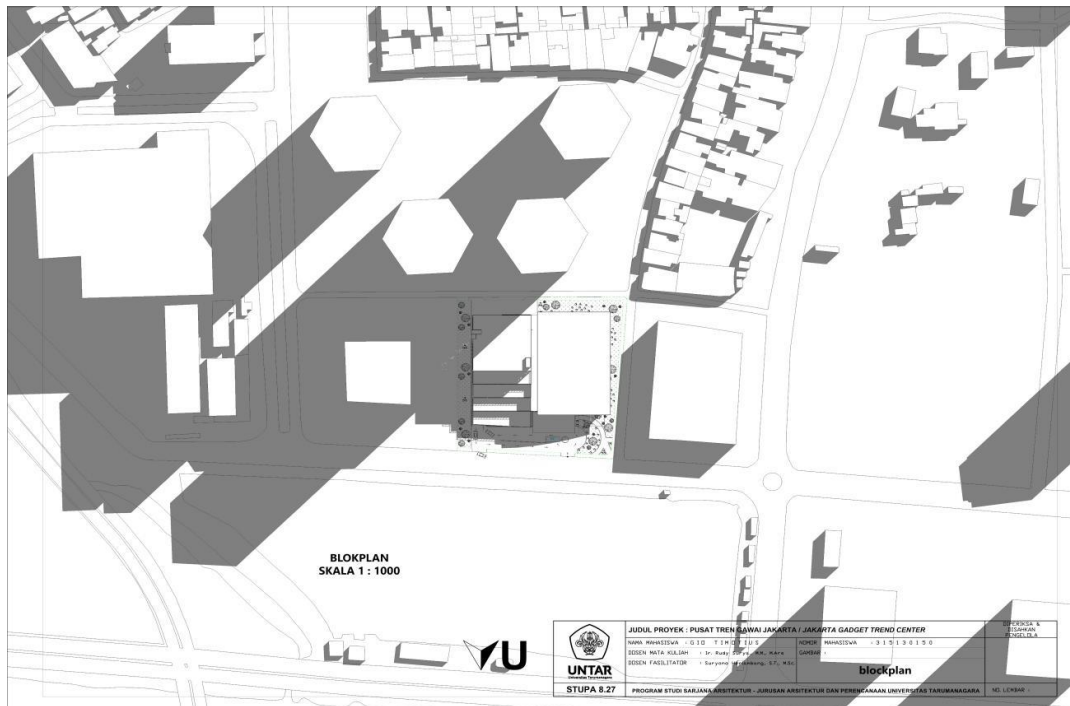
Gambar 6. Hubungan Antar Ruang  
Sumber: Penulis, 2019

Diagram menunjukkan hubungan antar ruang yang terjadi dan berada di lantai dasar bangunan. Lantai dasar merupakan pusat pergerakan manusia dan aktivitas yang paling ramai secara keseluruhan proyek.



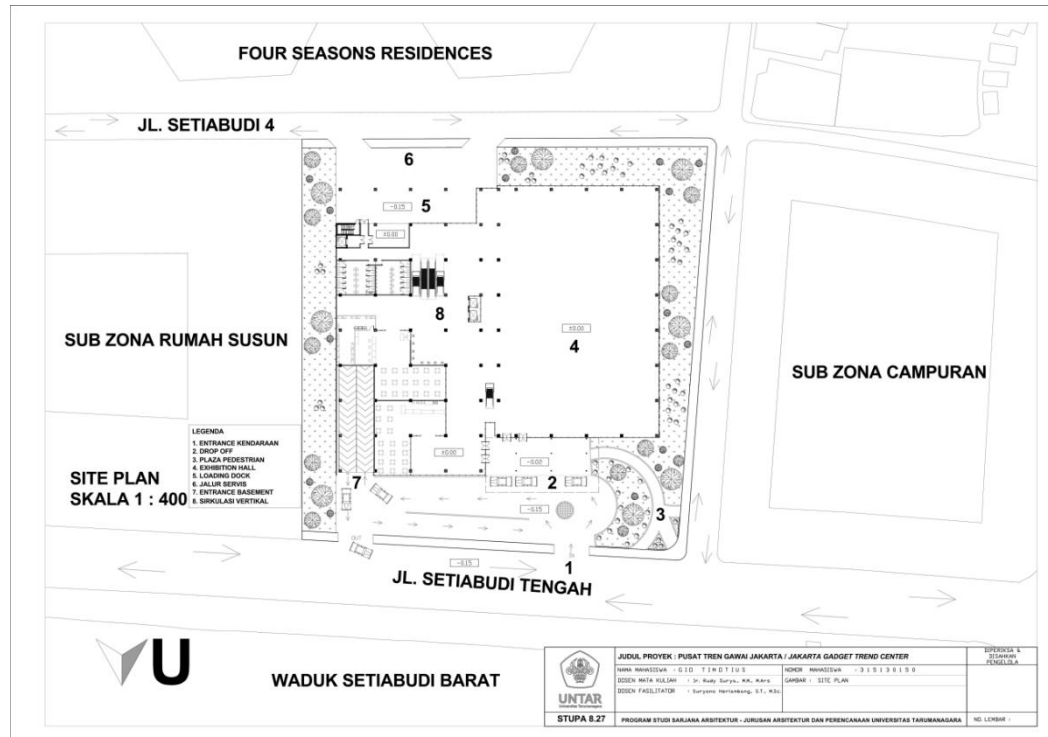
Gambar 7. Potongan 3D  
Sumber: Penulis, 2019

Potongan perspektif sayap timur bangunan yang menunjukkan sistem struktur bangunan, ruangan - ruangan interior, sistem sirkulasi vertikal, serta ruang outdoor pada lantai 3, lantai 4, lantai 5, dan lantai 6 bangunan.



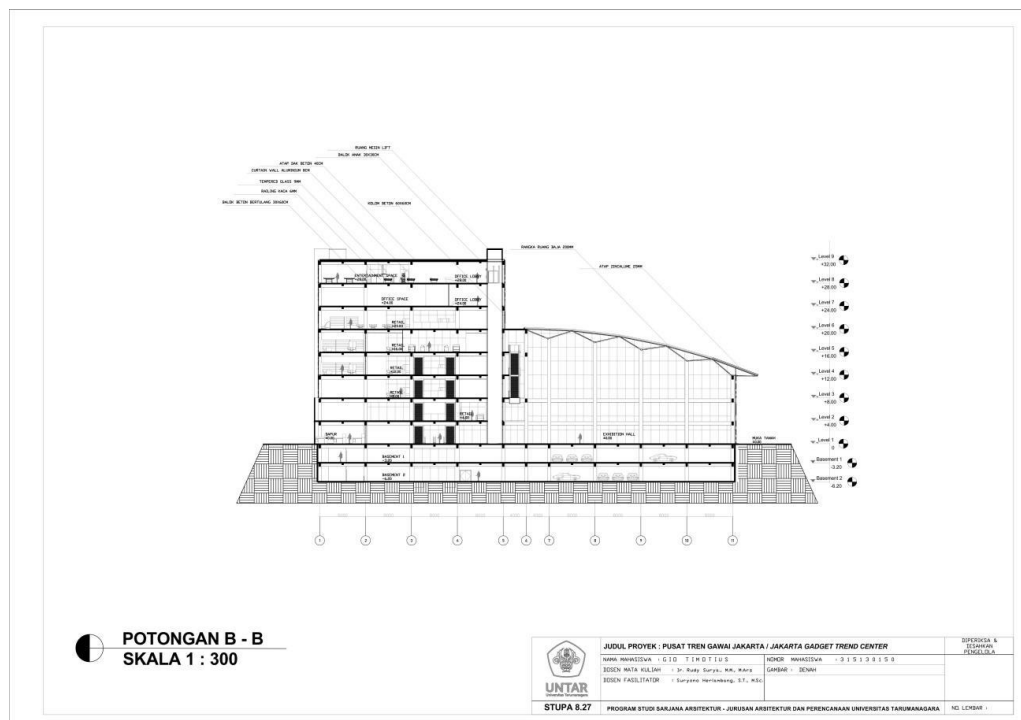
Gambar 8. *Blockplan*  
Sumber: Penulis, 2019



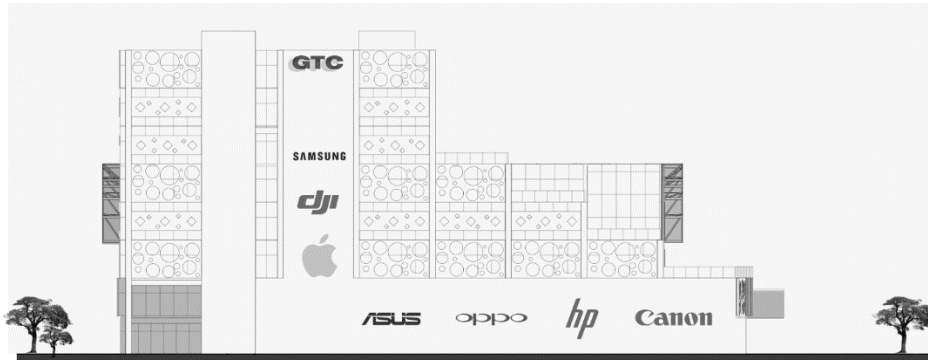


Gambar 9. Siteplan  
Sumber: Penulis, 2019

Menunjukkan posisi bangunan terhadap kawasan dalam skala lingkungan sekitar dan jalan - jalan yang menjadi akses utama maupun servis. Efisiensi bukan hanya menjadi fokus dalam mendesain massa bangunan tetapi dalam segala hal seperti KDH tapak yang berhasil diamaksimalkan dan dimanfaatkan menjadi plaza pedestrian yang bagus.







Gambar 11. Tampak Bangunan  
Sumber: Penulis, 2019

Bangunan ini terdiri dari 8 lantai dan 2 basement, memiliki kompleksitas zoning horizontal dan vertikal dengan fungsi pendukung yang beragam. Walau bangunan sebenarnya memiliki jumlah lantai yang tergolong cukup tinggi, garis skyline yang tercipta tidak terlalu drastis disesuaikan dengan skala manusia pejalan kaki di sisi muka bangunan.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam perancangan harus memperhatikan konteks kesejamaan dan gadget sebagai objek utama tujuan rancangan. Dalam proses harus mengindahkan regulasi terkait visibilitas proyek. Predikat dari objek rancang adalah destinasi wisata padat informasi bagi kaum millennial dalam kaitannya sebagai respons terhadap revolusi industri dengan program utama sebuah trend center yang didukung dengan program penunjang yakni, retail gadget, food court, dan hall pameran. Dengan terbitnya jurnal ini yang tentunya diharapkan memiliki berbagai inspirasi positif kepada pembaca disertai sebuah saran untuk tidak hanya memahami konsep dan proses desain tetapi juga konteks topik milenial dan kawasan tempat proyek dibangun.

## REFERENSI

- Agudin, L. M. (1995). *The Concept of Type in Architecture: An Inquiry into the Nature of Architectural Form*. Zurich: Swiss Federal Institute of Technology.
- Dilenschneider, C. (2014). Three Millennial Characteristics that Challenge Business as Usual for Museums and History Organizations. *History News* vol. 69, no. 3, 5-6.
- Erickson, T. J. (2012). The Millennials. *RSA Journal* vol. 158, no. 5550, 22-25.
- Forty, A. (2000). *Words & Buildings: A Vocabulary of Modern Architecture*. New York: Thames & Hudson.
- Fourhooks. (2015, April 26). *The Generation Guide - Millennials, Gen X, Y, Z and Baby Boomers*. Retrieved November 23, 2018, from Fourhooks: <http://fourhooks.com>.
- Mah, K. (2013, 04 15). *Architecture & The Human Behaviour*. Retrieved 11 30, 2018, from Academia: [https://www.academia.edu/7383370/Architecture\\_and\\_the\\_Human\\_Behaviour](https://www.academia.edu/7383370/Architecture_and_the_Human_Behaviour).
- Moneo, R. (1978). *On Typology*. *Oppositions*, 22-45.
- Tjahjono, G. (1999). Peran Arsitektur dan Antropologi dalam Tata Ruang Kota Indonesia Abad ke-21. *Antropologi Indonesia* 59, 80-94.
- Tsukamoto, Y., & Kaijima, M. (2010). *Behaviorology*. New York: Rizzoli.

