

GENERASI ALPHA : TINGGAL DIANTARA

Raymond Arnold Manuel¹⁾, Agustinus Sutanto²⁾

¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, raymondarnoldmanuel@gmail.com

²⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, berpikirteoripraxis@gmail.com

Masuk: 10-01-2021, revisi: 21-02-2021, diterima untuk diterbitkan: 26-03-2021

Abstrak

Generasi *Alpha* saat ini merupakan generasi termuda lahir di tahun 2011 dengan pendekatan teknologi yang sudah semakin maju, kebiasaannya yang lekat dengan dunia teknologi sudah tidak bisa dipisahkan, namun klasifikasi generasi *Alpha* tidak terwujud karena tidak adanya pemerataan pendidikan, fasilitas, serta sistem yang tertinggal. Masyarakat kampung kota mengalami kesenjangan sehingga sebagian harus beradaptasi dengan kemampuannya. Penelitian ini menggunakan metode *experiment material* menggunakan paku dan magnet sehingga membuat *spatial ruang* yang unik. Reaksi yang dihasilkan menjadi metafor pergerakan masyarakat Kampung Kota di Jakarta yang saling berinteraksi sebagai nilai tukar informasi serta kedekatan yang terjadi. Hal ini sebagai konsep dasar *experiment* yang berhasil membuat ruang organik untuk masyarakat kampung kota khususnya generasi *Alpha* yang telah beradaptasi dengan perkembangan jaman. Pengalaman yang penulis bagikan merupakan sebuah pemikiran perencanaan dimasa mendatang sebagai jawaban dari "Masa depan berhuni berbasis hari ini". Tipologi bangunan yang dirancang dan penggunaan material terhadap perancangan menjadi bahan pembelajaran terhadap Arsitektur Berhuni dimasa depan. Dimana kemajuan teknologi menimbulkan masalah baru tentang *disorder* (kekacauan) dibalik kota modern.

Kata kunci: *Alpha*; *Experimen*; *Kampung Kota*

Abstract

The current Alpha generation is the youngest generation born in 2011 with an increasingly advanced technological approach, its familiarity with the world of technology is inseparable, but the Alpha generation classification does not materialize because there is no equitable distribution of education, facilities, and systems that are left behind. The urban village community experiences gaps so that some have to adapt to their abilities. This study uses an experimental material method using nails and magnets to create a unique spatial space. The resulting reaction becomes a metaphor for the movement of the Kampung Kota community in Jakarta which interacts with each other as a value for information exchange and the closeness that occurs. This is the basic concept of the experiment that has succeeded in making organic spaces for urban villagers, especially the Alpha generation who have adapted to the times. The experience that the author shares is a thought of planning for the future as an answer to "The future of living based on today". Typology of buildings designed and using material for design becomes learning material for future Living Architecture. Where technological advances create new problems about the disorder behind the modern city.

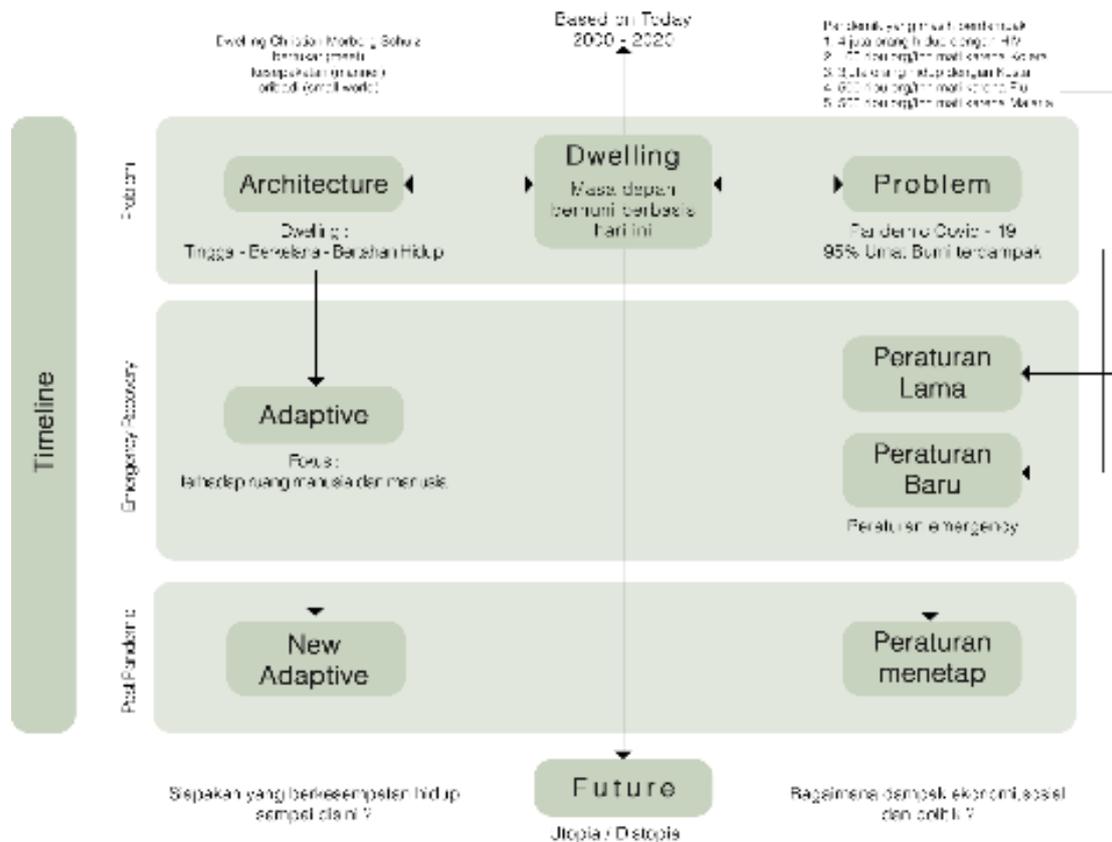
Keywords: *Alpha*; *Experiment*; *Urban Village*

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

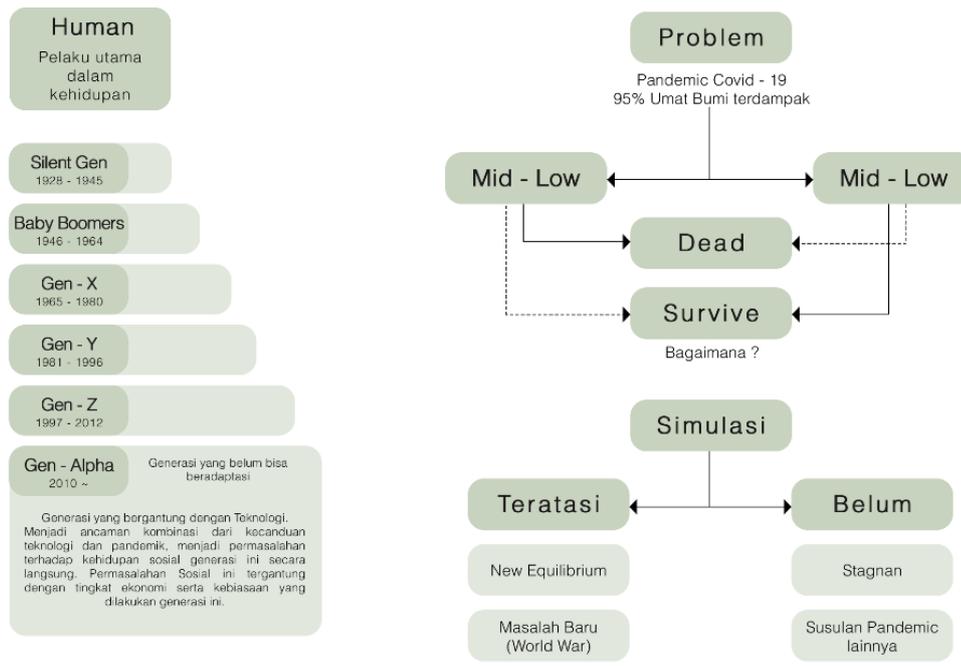
Kejadian pandemi merupakan wabah yang menakutkan bagi seluruh umat manusia. Virus corona baru muncul dan dikenal sebagai COVID-19 memicu wabah di Cina pada Desember 2019, dan merebak di berbagai negara sehingga WHO mendeklarasikannya sebagai pandemi global (Mardatila, 2020). Guncangan ini membuat seluruh negara terancam akan virus ini, Indonesia

telah positif terkena serangan pandemic ini. Indonesia pertama kali mengkonfirmasi kasus COVID-19 pada Senin 2 Maret 2020. Saat itu, Presiden Joko Widodo (Jokowi) mengumumkan ada dua orang Indonesia positif terjangkit virus Corona (Detik.com, 2020).



Gambar 1. Diagram Pembahasan Dwelling
Sumber: Penulis, 2020

Habitat manusia berubah ketika terjadinya bencana pandemic ini. Berbagai usaha pemerintah dalam mencegah percepatan penularan virus ini. Dengan segala upaya dari pemerintah, tim medis, hingga masyarakat ikut berpartisipasi melawan *pandemic* ini. Di Indonesia menggunakan sistem yang dinamakan PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) Aturan PSBB tercatat dalam Peraturan Menteri Kesehatan Nomor 9 Tahun 2020. (Putsanra, 2020). Akhir-akhir ini terdapat seorang siswa SMA menyampaikan aspirasinya tentang sekolah daring (dalam jaringan) (tvOneNews, 2020). Siswa tersebut menjelaskan tentang ketidak efektifannya mereka belajar, yang mau dicapai bukan hanya ilmu tetapi mengarah terhadap karakter. Dampak ini muncul ketika peraturan PSBB berlangsung hingga ke aturan sekolah. Siswa dan Siswi ini merupakan penerus generasi pemimpin selanjutnya. Namun pendidikan di Indonesia mengkhawatirkan akibat dampak pandemic ini. Siswa/siswi SMA dapat beraspirasi, namun kita harus kembali melihat pengaruh besar untuk anak-anak dibawah umur, dari Taman Kanak, SD, hingga SMP. Generasi ini kita bisa sebut adalah Generasi Y, Z dan *Alpha*.



*Korban utama pandemic adalah rakyat tidak berkecukupan

03 | Diagram Pembahasan

Gambar 2. Pelaku dalam pola kehidupan
Sumber: Penulis, 2020

Rencana masa depan merupakan sebuah pertimbangan yang sangat abu-abu. Namun kita harus melirik kembali apa yang harus dipersiapkan dalam kondisi pandemic. Berbagai solusi setiap saat akan selalu bermunculan, akan tetapi solusi masa depan harus dipersiapkan dengan matang dari segi teknis dan struktur pola pikir.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, diperoleh rumusan masalah yaitu bagaimana menciptakan sebuah tempat tinggal dimasa mendatang untuk generasi *Alpha*?; bagaimana desain keruangan dan bentuk arsitektur yang merepresentasikan *Alpha* di kampung kota?

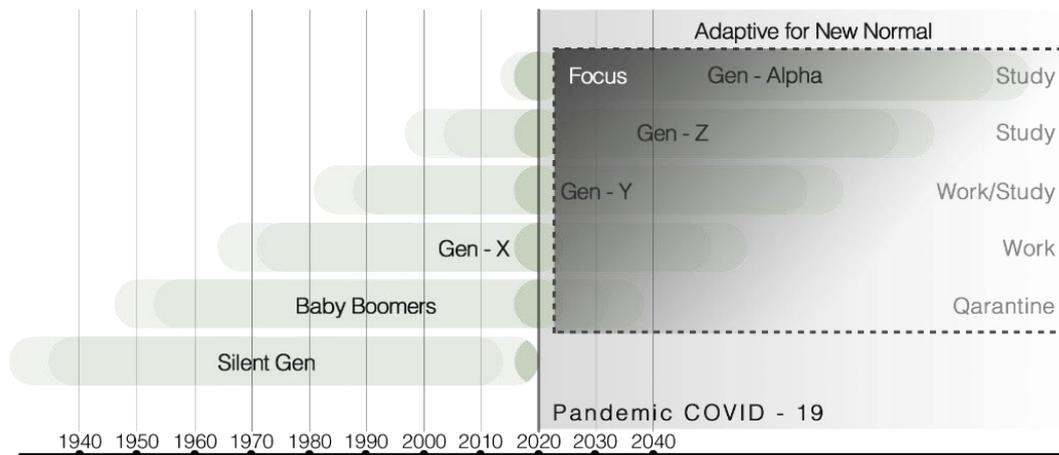
Tujuan

Mewujudkan kehidupan generasi *Alpha* di kampung kota yang dapat setara dengan kehidupan generasi *Alpha* di kota; Menciptakan sarana yang mendukung generasi *Alpha* dalam beraktifitas dimasa mendatang; Memberikan kritik terhadap kelayakan kehidupan masyarakat kampung kota terhadap pemerintah; Mewadahi masyarakat dengan memenuhi kebutuhan ruang terbuka publik yang menjadi ruang dengan suasana yang berbeda dengan pendekatan experiment material sebagai konsep yang dipilih

2. KAJIAN LITERATUR

Generasi Alpha

Generasi *Alpha* adalah generasi paling muda yang hidup saat ini, yakni lahir pada tahun 2010 hingga tahun 2025 mendatang. Dimulai pada tahun 2010 yaitu bertepatan dengan era digital dimulai dimana didominasi oleh *gadget*. Di tahun yang sama dirilisnya generasi pertama dari Ipad dan Instagram. Biasanya, generasi *Alpha* adalah anak-anak dari para Millenials.

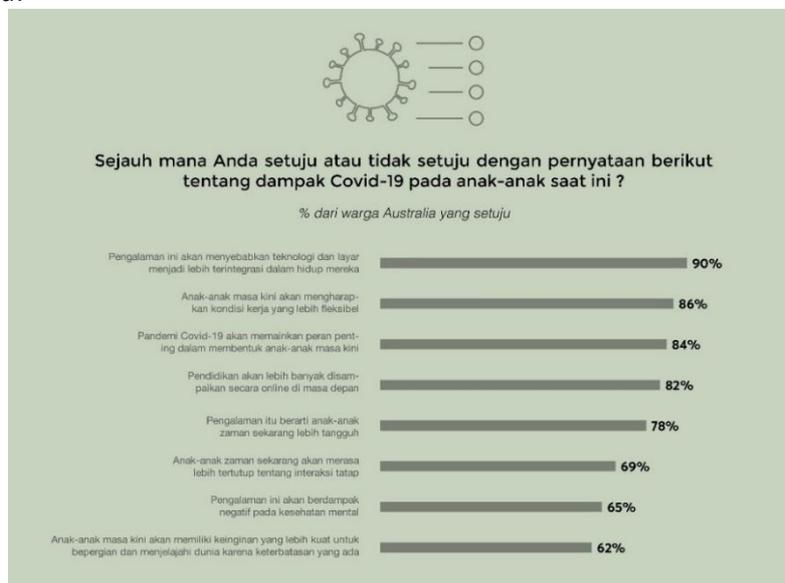


Gambar 3. Jangka waktu Perkembangan Generasi
Sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/Generation_Alpha

Generasi ini tumbuh dikelilingi oleh teknologi sebagai hiburan saat mereka berusia masih sangat dini. Kebanyakan dari orang tua mereka merupakan pengguna teknologi dan media sosial, sehingga generasi *Alpha* akan mengenali masa kecil mereka dengan tren yang terjadi saat ini. Anak-anak *Alpha* akan tumbuh dengan *gadget* di tangan sampai tidak pernah bisa hidup tanpa *smartphone*. Situasi ketergantungan teknologi pada generasi *Alpha* membuat mereka menjadi paling transformatif dibandingkan generasi lainnya.

Karakter *Alpha*

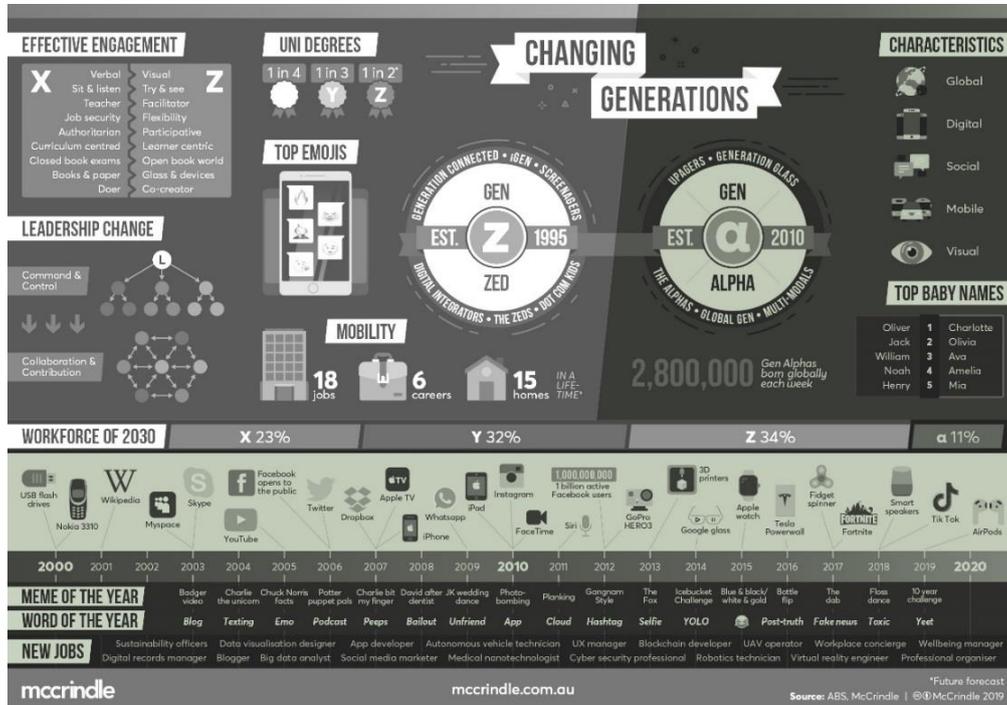
Peran Pandemi terhadap generasi *Alpha* merupakan sebuah dampak besar sedangkan generasi *Alpha* semakin akrab dengan teknologi, dan merubah karakter mereka menjadi lebih *flexible*, tertutup, dan lain-lain. Pernyataan ini adalah sebuah kesimpulan dari penelitian McCrindle (McCrindle, 2020) yang diambil dari Negara Australia sebagai pengaruh Pandemi terhadap Generasi *Alpha*.



Gambar 4. Dampak karakter *Alpha* karena COVID
Sumber: <https://mccrindle.com.au/>

Dikarenakan adanya perubahan digital yang cukup drastis di era generasi ini, membuat mereka memiliki karakter yang mampu beradaptasi cepat dengan perubahan di lingkungan mereka. Fokus pada pembelajaran yang dilakukan untuk mereka adalah pembelajaran menambah keterampilan pada bidang tertentu, sehingga membuat bermunculannya pekerjaan baru. Anak

pada generasi ini cenderung memiliki sifat kerja yang kolaboratif. Selain itu penggunaan sosial media sangat tinggi membuat bermunculannya *influencer* pada generasi ini sebagai strategi pemasaran. Berhubungan dengan itu, *consumer trends* pada generasi ini berorientasikan pada diri mereka sendiri. Di kehidupan sehari-hari pada generasi ini, pengakuan dari sosial merupakan yang terpenting untuk dijadikan sebuah masukan atau nasihat.



Gambar 5. Perubahan Generasi Z-Alpha
Sumber: <https://mccrindle.com.au/>

Kampung Kota

Kampung kota merupakan area bermukim yang tumbuh secara organik, padat penduduk, dan berlokasi di perimeter maupun tengah kota. Biasanya penduduk di kampung kota merupakan para masyarakat yang berpenghasilan rendah ataupun kaum pendatang yang bekerja di kota. Kampung berkembang melalui interaksi dan aktivitas instens yang dilakukan oleh masyarakatnya. Kampung kota memiliki perannya sendiri, sebagai penyedia opsi tempat tinggal yang lebih murah dan transisi yang manusiawi dan nyaman dari desa ke kota bagi pendatang untuk membantu perputaran roda perekonomian kota. Kenyamanan bertempat tinggal di dalam kampung terbentuk dari *system* berkehidupan yang identik dengan *fleksibilitas* dan ketahanan. Ditambah lagi kampung kota memediasi kegiatan bersama yang melampaui relasi sosial kapitalis, dimana ini dapat menjadi oase pada kehidupan kota dengan ketimpangan ekonomi yang tinggi.



Gambar 6. Kampung Kota Tertata dan Kampung Kota Kumuh
Sumber: <https://rujak.org/forum-kampung-kota-mengingat-anies-sandi-akan-janjinya/>

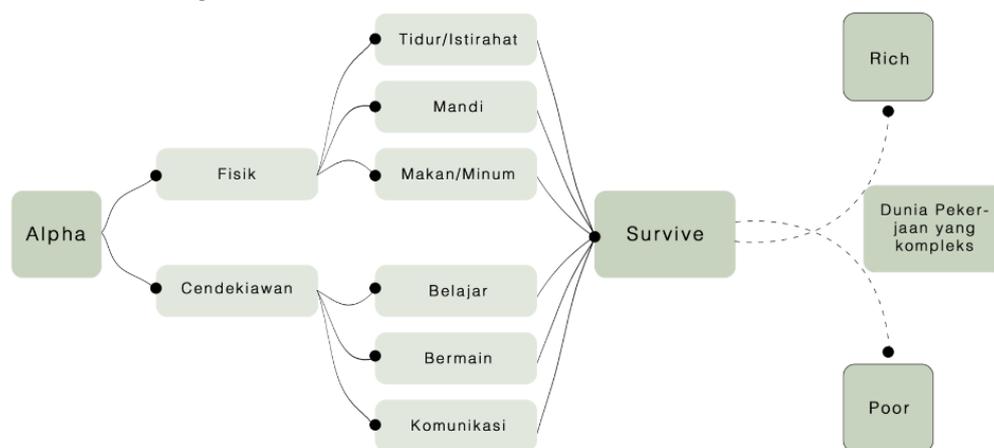
Alpha di Kampung Kota

Alpha di kampung kota menjadi sebuah keunikan yang ada. Sebuah penelitian bahwa Alpha merupakan anak yang lahir ditahun 2011 – 2025, mereka adalah yang akrab dengan teknologi yang sudah ada. Beberapa telah dijelaskan dengan ciri-cirinya seperti perkebangan teknologi yang ada. Namun Alpha di kampung kota merupakan sebuah bentuk mutasi yang unik sehingga muncul Alpha yang berbeda dengan Alpha yang dijelaskan sebelumnya.



Gambar 7. Perbandingan Alpha Kampung dan Alpha Kota
Sumber: Penulis, 2020

Sebuah ilustrasi menggambarkan sebuah kehidupan anak di kampung dan anak di kota. Gambar ini bukanlah kesimpulan dari kedua perbandingan Alpha di Indonesia namun dapat memberi gambaran kepada pembaca dalam perspektif yang menjelaskan Alpha yang sesungguhnya di Indonesia. Pada penjelasan anak kampung terdapat sebuah penjelasan bahwa interaksi secara langsung merupakan sebuah ikatan yang nyata bagi mereka. Permainan tradisional seperti layang-layang, bersepeda, petak umpat merupakan keseharian mereka untuk menjalankan aktivitasnya. Begitu juga sebaliknya untuk anak kota. Interaksi secara tidak langsung merupakan kebiasaannya menemukan teman dalam jaringan internet. Terdapat kebiasaan yang digabungkan secara bersamaan bisa disebut *multitasking*. Sebuah kebiasaan yang dapat dianggap buruk atau tidak membawa hasil yaitu percepatan dalam kegiatan hidupnya, seperti bermain bersamaan menonton dan makan. Hal itu menjadi kebiasaan yang muncul karena pertumbuhan Teknologi.



Gambar 8. Diagram Kegiatan Alpha
Sumber: Penulis, 2020

3. METODE

Experiment Material

Eksperimental adalah bidang antara teori dan praktis dan percobaan dan spekulasi merupakan kata kunci dari Eksperimental. Bagi Lebbeus Woods, adalah penting menetapkan eksperimental sebagai kegiatan dalam berarsitektur, karena sifat perubahan lapangan di dunia yang kontemporer ini. Arsitektur Eksperimenral bergerak dalam wilayah kreatifitas, utopis dan kebaruaran konsep, dan ini 'bertentangan' dengan praktik konvensional (Sutanto, 2020). Dasar eksperimen ini merupakan sebuah implementasi benda yang di artikan kepada sebuah

kehidupan yang menjadi target proyek. Eksperimental ini terdiri dari paku dan magnet membuat ruang yang dihasilkan berdasarkan jarak, waktu dan gaya magnet. Paku berperan sebagai warga kampung kota yang di adaptasi dikarenakan pola perilakunya berbagi informasi secara cepat dalam lingkungannya. Pola tersebut menginspirasi sifat magnet yang memberi gaya dengan cepat kesetiap paku yang ada. Berdasarkan penelitian pembentukan ruang terdapat kualitas ruang yang diciptakan sehingga dapat dikatakan sebuah ruang yang dapat diberikan fungsi. Dalam eksperimen tersebut terpilih 5 *form* yang diimplementasikan ke 5 fungsi utama, yaitu *Living* (tempat tinggal), *Public Area* (ruang publik), *Office Area* (kantor), *Communal Space* (ruang komunal), dan *Workshop Area* (ruang *Workshop*).



Gambar 9. *Experiment* Magnet dan Paku
Sumber: Penulis, 2020

Experimen

Tahap ini adalah tahap pemikiran yang secara organik terbentuk dari sentuhan *designer*. Dengan bermacam percobaan terjadi puluhan hingga ratusan form yang terbentuk. Bentuk yang dihasilkan selalu berbeda sesuai dengan jarak, waktu, dan gaya tarik magnet. *Form* ini bisa disebut seperti Rhizome (Akar).



Gambar 10. *Experiment*
Sumber: Penulis, 2020

Modeling

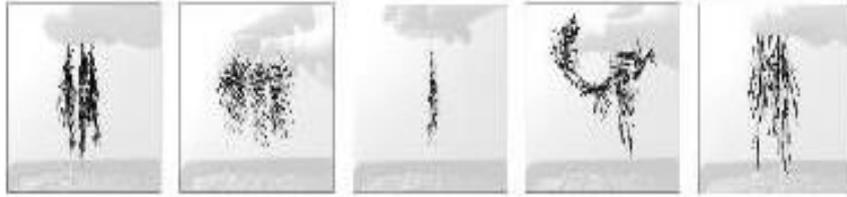
Setelah melakukan *experiment*, memasukan *experiment* kedalam aplikasi sebagai model yang utuh dan sentuhan *designer* sebagai bentuk tetap dan struktur sementara.



Gambar 11. *Modeling*
Sumber: Penulis, 2020

Section

Untuk mengetahui kualitas ruang, maka modeling tersebut dipotong sehingga kualitas ruang terlihat dan terbentuk secara organik.



Gambar 12. *Section*
Sumber: Penulis, 2020

Dwelling

Untuk mencapai ruang yang sesuai dengan pola perilakunya disesuaikan kebiasaan penggunaannya saat ini lalu diprediksikan kegiatan masa mendatang yang akan terjadi selama 20 tahun mendatang. Pola perilaku ini dikutip dari Kompedium Kampung kota. Kegiatan - kegiatan tersebut tidak berubah melainkan berkembang seiring perkembangan jaman.



Gambar 13. *Dwelling*
Sumber: Penulis, 2020

Environment

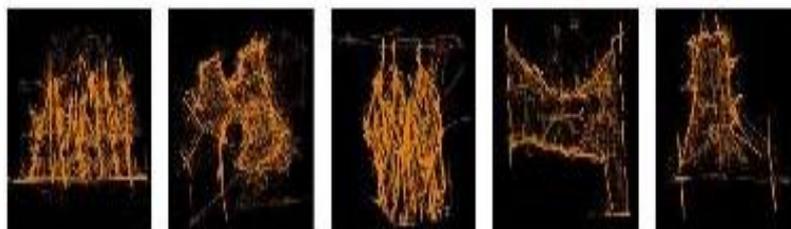
Lingkungan yang tercipta adalah lingkungan baru yang diadopsi dari *Dwelling* yang sudah ada lalu di kembangkan menjadi suatu hal yang baru dan menyesuaikan dengan lingkungan sekitar.



Gambar 14. *Environment*
Sumber: Penulis, 2020

Sketch

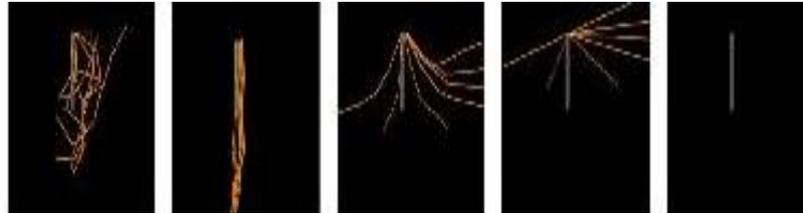
Sentuhan desainer untuk menegaskan design yang sudah ada menjadi suatu kesatuan form arsitektur. Bentuk yang dihasilkan menjadi ruang yang sesungguhnya.



Gambar 15. *Sketch*
Sumber: Penulis, 2020

Structure

Experiment Struktur juga berkaitan dengan *experiment* diawal, menggunakan Aplikasi 3D *sketchup* dengan tambahan *Plug In MsPhysics* menggunakan efek gerak kebawah membuat spatial ruang yang disesuaikan dengan gaya tarik magnet ke bawah (ke permukaan bumi). Struktur dibuat seperti arah jarum jam lalu diberi artikulasi sebanyak 2 - 4 artikulasi yang membuat bentuk terlihat secara organik.



Gambar 16. *Experiment* Struktur
Sumber: Penulis, 2020

Result

Hasil design menjadi sebuah bentuk arsitektur yang utuh dan dapat berkembang kembali seperti sifat *rhizome* yang menyebar sesuai pertumbuhan penduduk secara organik.



Gambar 17. Hasil *experiment* menjadi ruang Arsitektur
Sumber: Penulis, 2020

Tipologi Kampung Kota

Tipologi Kampung kota ini menjadi dasar perencanaan proyek ini dalam menyesuaikan pola perilaku mereka dari segi kebiasaan hingga aktifitas sehingga menghasilkan sebuah program yang menyesuaikan aktifitas saat ini untuk dimasa mendatang (Gumilang, 2018). Terdapat 100 tipe tentang kampung kota dalam pembahasan kampung kota di Jakarta, seperti jemuran di gang, kicauan burung, odong-odong dan lain-lain Dalam penentuan tapak, pengamatan diperlukan dengan cara seksama, pengkategorian berdasarkan tipe dalam panduan kompedium Tipologi Kampung Kota(Gumilang, 2018) dianalisis secara visual.

4. DISKUSI DAN HASIL

Latar Belakang Kawasan



Gambar 18. Tapak berdasarkan tingkat ekonomi.

Sumber: <https://www.google.com/maps/place/Tanah+Abang> (data diolah)

Transportasi penunjang kawasan tersebut terdapat Stasiun Tanah abang sebagai stasiun besar kelas B. Stasiun Tanah Abang sebagai stasiun transit berbagai arah. Stasiun Tanah Abang melalui tujuan Jatinegara, Bogor, dan Rangkasbitung. Lalu transportasi lain juga terdapat Transjakarta yang melintasi Tanah Abang dalam radius 500 meter sehingga perlu berjalan/ naik kendaraan sebelum ke Halte Transjakarta yaitu Halte Jl. Jembatan Tinggi.

JP03	Roop	Every 4 min
JP03A	Roop	Every 4 min
M09	Kebayoran Lama	Every 5 min
M11	Meruya	Every 6 min
M09A	Kebayoran Lama	Every 10 min
102	Ciputat	Every 15 min

Gambar 21. Jurusan Bus Halte Jemb. Tinggi
Sumber: <https://www.google.com/maps/preview>

Peruntukan Tapak

Peruntukan tapak telah diatur dalam Peta Rencana Kota. Tapak berada di dua warna yaitu, K.2 dimana tempat zonasi bangunan umum, perkantoran, perdagangan dan jasa, dan R.7 zonasi Perumahan Vertikal. Fungsi ini sudah disesuaikan dengan Proyek yang dibuat.



Gambar 22. Peta Zonasi Tapak
Sumber: <https://jakartasatu.jakarta.go.id/>

Jalan

Lokasi site berada dekat dengan Jl. Jembatan Tinggi, dan dekat dengan jalan besar yaitu Jl. Ks. Tubun dan Jl. H. Fachurdin yang melintasi Pasar Tanah Abang. Jalan ini merupakan jalan padat pengunjung dikarenakan kepadatan pasar, PKL, serta banyak kendaraan umum berhenti seperti angkutan umum dan Kopaja. Site sendiri berada di Jalan Jati Bunder, lebar jalan ± 5 meter, hanya muat untuk 2 mobil saja. Aktivitas pada jalan ini tergolong ramai dan aktivitas ekonominya berupa jajanan makanan serta beberapa terdapat toko servis.



Gambar 24. Jl. Jati Bunder

Sumber: <https://www.google.com/maps/preview>

Jalur Air

Terdapat Sungai di sekitar tapak yaitu sungai Ciliwung yang bersebelahan dengan rel kereta Stasiun Tanah Abang. Terdapat juga sungai kecil yang berasal dari Sungai Ciliwung yang mengalir disekitar tapak dalam radius $\pm 100\text{m}$, namun untuk kebersihan sungai tersebut tidak terkendali dikarenakan sungai tersebut sebagai wadah pembuangan warga sekitar. Sehingga kebersihan diarea ini sangatlah tidak terawat.



Gambar 25. Kondisi Sungai Ciliwung disekitar tapak.

Sumber: <https://www.google.com/maps/preview>

Solid Void

Kepadatan penduduk ditentukan dari data BPS yang ada, untuk kepadatan penduduk sendiri 13.540/km² (tingkat kecamatan Tanah Abang). (ENSIKLOPEDI, 2017)



Gambar 26. Kondisi kepadatan penduduk area Jati Bunder.

Sumber: <https://www.google.com/maps/preview>

Program Ruang



Gambar 27. Program Ruang Proyek
Sumber: Penulis, 2020

Tempat Tinggal

Tempat tinggal menjadi wadah untuk generasi *Alpha*, sebuah kebutuhan yang memenuhi kebutuhan perkembangan jaman sangat dibutuhkan. Dari segi Teknologi hingga keadaan sekitar sesuai dengan lingkungan sebelumnya. Rumah dibikin seperti tipe unit dan disusun secara linear, namun untuk perkembangan tiap rumah dibiarkan bertumbuh secara organik sehingga bentuk rumah yang dirancang hanyalah sebagai pemancing design pemiliknya sendiri. Konsep ini diterapkan juga seperti Half house di Chile. Pertumbuhan ini yang dimaksud seperti *Rhizome* menjalar secara bebas seperti akar dari sumbu X, Y, dan Z. Program living tidak hanya tempat tinggal yang dirancang dalam eksperimen, namun terdapat dua lagi yaitu living sebelumnya yaitu Rusun Jati Bunder sebagai bangunan induk dari proyek ini. Bangunan ini berdiri diatas bangunan lama yang tak layak huni. Namun dengan adanya bangunan ini menjadi hidup kembali dan seperti inang ditumbuhi oleh sebuah parasit yang bisa menguntungkan maupun merugikan.



Gambar 28. Living Area
Sumber: Penulis, 2020

Ruang Publik

Ruang publik terbentuk diharapkan terbentuk secara organik diarea lantai 1, sebuah ruang yang sudah terbentuk dari sebelumnya sebagai area jajan, dapat memicu lebih ramai lagi sebagai ruang jualan, seperti pasar kebutuhan sehari-hari dan pasar jajanan. Kepadatan penduduk ini menjadi *Oppurtunity* untuk para pedagang mengisi bayangan dari bangunan ini. Dalam

perencanaan ruang publik untuk memberi kesan keruangan yang terbuka telah diberikan fasilitas seperti ruang parkir, tempat sampah umum, serta lahan secara linear.



Gambar 29. Ruang Publik
Sumber: Penulis, 2020

Ruang Kerja

Kantor ini difungsikan sebagai ruang bekerja bagi generasi *Alpha*, bisa dikatakan ini adalah sebuah wadah startup untuk generasi *Alpha* disana, penggunaan fasilitas ini diperuntukan untuk membantu generasi *Alpha* dalam bentuk fasilitas keruangan dan komputer demi menyetarakan kualitas generasi *Alpha* kampung kota dan generasi *Alpha* yang ada di kota. Sebagai fungsi *office*, juga memiliki fungsi lainnya seperti ruang kumpul dan toilet umum yang dipakai bersamaan.



Gambar 30. Area Kantor
Sumber: Penulis, 2020

Ruang Komunal

Ruang Komunal sebagai suatu ruang yang mewadahi aktivitas utama yaitu tinggal dan bekerja. Sebuah interaksi langsung merupakan sebuah kebiasaan Warga kampung kota yang sudah dipastikan akan menurun ke generasi *Alpha* ini. Sehingga ruang yang dibentuk seperti jembatan saling berhubung serta diberikan fasilitas umum yang biasa mereka pakai seperti WC/KM umum dan ruang cuci bersama adalah sebuah wadah untuk kaum wanita yang ingin mencuci baju dan mencuci piring sehingga muncul interaksi. Tidak hanya itu untuk bagian Komunal Space diberikan sebuah Musholla umum untuk mewadahi individual yang tinggal dalam Proyek ini. Untuk ruang komunal space diberikan keluasaan dan sebagai ruang imajinasi anak dalam bermain. Sehingga dari segala kalangan yang akan datang telah terpenuhi dari segi keruangan.



Gambar 31. Ruang Komunal
Sumber: Penulis, 2020

Ruang Workshop

Workshop merupakan sebuah program yang diberikan kepada generasi *Alpha* untuk mengeksplor barang bekas yang mereka kumpulkan, sehingga mereka tidak dapat berhenti menciptakan sebuah benda dimasa mendatang. Terinspirasi dari kegiatan pengepul dan bengkel rumahan yang ada di Kampung tersebut. Memungkinkan untuk menjadi sebuah kesatuan bagi mereka yang memiliki kemampuan untuk saling melengkapi dalam menciptakan sesuatu dalam wadah yang diberikan. *Workshop* sendiri bukanlah hanya untuk menciptakan barang, namun juga sebagai kontraktor *portable* yang dididik untuk membuat ruang tinggal / kator sesuai dengan eksperimen bangunan.



Gambar 32. Ruang *Workshop*
Sumber: Penulis, 2020

Servis

Servis adalah program wajib dalam kebangunan, sirkulasi vertikal menjadi sebuah peran penting dalam berkelanjutan hidup, dari segi servis keamanan dan kenyamanan serta kebutuhan penduduk dalam menjalankan aktivitas yang ada, servis mewadahi dari segi kenyamanan tinggal seperti fasilitas instalasi pemadam kebakaran, tangga darurat (tangga umum *outdoor*) serta kebutuhan air di lantai rooftop, kebutuhan air mengalir tujuannya umum untuk menyamaratakan kebutuhan masing-masing individual.



Gambar 33. *Servis*
Sumber: Penulis, 2020

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dalam kehidupan saat ini Pandemic merupakan sebuah guncangan dunia terhadap perubahan yang sangat drastis. Perubahan ini sangatlah berpengaruh terhadap generasi yang akan datang. Namun untuk mengetahui lebih spesifik generasi yang paling baru adalah generasi *Alpha*. *Alpha* adalah generasi yang paling dekat dengan generasi sebelumnya yang akrab dengan teknologi. Dwelling yang ingin dibentuk berupa wadah tempat tinggal seperti hunian dan ruang public disatukan untuk menampung kegiatan dimasa depan, akan tetapi fokus berikutnya adalah Lokasi yang dipilih. Lokasi yang dipilih merupakan lokasi yang jauh dikatakan berkembang, dikarenakan lokasi yang dipilih merupakan sebuah area kampung kota yang memiliki karakter berbeda dibanding area kampung maupun area kota yang sudah maju. Kampung kota adalah sebuah wadah yang unik untuk dipelajari dikarenakan mereka mempunyai kebiasaan- kebiasaan yang berbeda dengan masyarakat kota dan kampung lainnya. Mereka berusaha bertahan hidup dalam perbedaan, pendatang baru selalu bertambah serta penyesuaian sangatlah sulit dilakukan untuk mengejar kesetaraan masyarakat yang sesungguhnya. Hal ini dikarenakan masyarakat kampung kota kebanyakan memiliki status ekonomi yang rendah, oleh karena itu proyek ini dibentuk untuk meningkatkan sebuah ekosistem yang terbarukan serta menjamin generasi *Alpha* kampung kota yang siap bertahan hidup di kemudian hari.

Dalam desain pendekatan yang dilakukan jelas dengan analisis perilaku kehidupan yang dibantu dengan Kompedium Kampung Kota Jakarta, namun untuk menciptakan sebuah keruangan, penulis menerapkan metode desain dengan *Experimental Material*. Penggunaan material magnet dan paku sebagai implementasi perilaku mereka menjadi metaphor dan organik secara pemikiran. Desain yang dihasilkan berupa sebuah besi yang terhubung dengan indukan bangunan lama dengan implementasi sebuah simbiosis parasitisme. Bangunan menyediakan program dasar sebagai kebutuhan hidup bagi Generasi *Alpha* di kampung kota seperti *living, office, communal space, public space, Workshop area, serta service*. Ruang dapat berubah – ubah sesuai kebutuhan individual yang tinggal. Proyek ini merupakan sebuah upaya bentuk protes sebuah kelayakan hidup bagi manusia yang mampu menyetarakan dirinya dengan *Alpha* yang ada saat ini. Menyelamatkan generasi *Alpha* dari perbedaan status sosial yang ada, kemajuan teknologi yang terlalu cepat membuat *Alpha* di kampung kota sangatlah tertinggal, oleh karena itu Hunian ini diciptakan sebagai sarana keberlanjutan dari *Alpha* Kampung Kota.

Saran

Penelitian ini perlu disempurnakan untuk meningkatkan kualitas serta spatial dalam proyek ini dengan pendekatan masyarakat *Alpha* kampung kota, mengingat metode yang digunakan dalam penelitian bersifat eksperimen.

REFERENSI

- Detik.com. (2020). *Detik.com*. Retrieved April 26, 2020, from Detik.com: <https://news.detik.com/berita/d-4991485/kapan-sebenarnya-corona-pertama-kali-masuk-ri>
- ENSIKLOPEDI. (2017). *Jakarta.go.id*. Retrieved January 5, 2021, from <https://www.jakarta.go.id/artikel/konten/4746/tanah-abang-kecamatan>
- Gumilang, I. (2018). *Kompedium Kehidupan Kampung Kota Jakarta*. Jakarta: Rujak Center For Urban Studies.
- Hermawan. (2019). *Tagar.id*. Retrieved January 5, 2020, from <https://www.tagar.id/sejarah-pasar-tanah-abang>
- Mardatila, A. (2020). *Sebelum COVID-19, Inilah Sejarah Virus Corona yang Menginfeksi Manusia*. Retrieved Maret 18, 2020, from Merdeka.com:

<https://www.merdeka.com/jateng/sebelum-covid-19-inilah-sejarah-virus-corona-yang-menginfeksi-manusia-klm.html>

McCrinkle. (2020). *Understanding Generation Alpha*. Australia.

Putsanra, D. V. (2020). *Arti PSBB yang Dibuat untuk Cegah Penyebaran Corona di Indonesia*. Retrieved April 13, 2020, from Tirto.id: <https://tirto.id/arti-psbb-yang-dibuat-untuk-cegah-penyebaran-corona-di-indonesia-eMXT>

Sutanto, A. (2020). *Peta Metode Desain*. Jakarta: Jurusan Arsitektur dan Perencanaan Program Studi Arsitektur Universitas Tarumanagara.

tvOneNews. (2020). *BERANI! Anak SMA Ini Kritik Nadiem Kalau Belajar untuk Pintar, Google Jauh Lebih Pintar!* | tvOne. Retrieved Agustus 10, 2020, from tvOneNews: <https://www.youtube.com/watch?v=JS4eplYTI9Q>

