

TEKNOLOGI DIGITAL DAN KONSEP KONTEKSTUAL PERANCANGAN PUSAT KEGIATAN DIGITAL DI CIKINI

Muhammad Nadhif¹⁾, Agustinus Sutanto²⁾

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

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

Abstrak

Pada era yang serba modern dan kompleks seperti saat ini, generasi milenial perkotaan sudah terbiasa untuk tumbuh sebagai era digital yang berperan untuk menjadi arus ruang gerak baru di dalam kehidupannya sebagai makhluk individu dan sosial. Era digital pun secara perlahan tumbuh sebagai bagian dari karya, budaya, dan proses yang tidak dapat terlepas dari perjalanan kehidupan manusia. Namun, dalam pemenuhan kebutuhan sosialnya, teknologi digital sering kali hanya dimanfaatkan sebagai komponen media yang dalam prosesnya dilakukan secara sekunder di mana memiliki kecenderungan untuk memancing perubahan moral ke arah individualistis. Dalam pemenuhan kebutuhan sosial di era digital tersebut, maka dibutuhkan wadah sosial sebagai wadah yang tidak membiarkan arus era digital mengalir begitu saja, tetapi berbicara mengenai bagaimana cara mengontrol arus digital itu sendiri. Dari hal tersebut, arsitektur berbicara tentang cara untuk memenuhi kebutuhan komunitas digital sebagai sarana eksistensi mereka. Karena bagaimanapun juga manusia tetap membutuhkan sifat komunikasi face-to-face yang melalui proses secara primer. Digital Hub hadir sebagai ruang interaksi secara primer pada era digital. Secara lebih spesifik, kehadiran proyek juga dimaksudkan untuk menghadirkan komunitas-komunitas digital di mana individu tidak terisolasi dari kehidupan sosial, melainkan memperoleh nilai eksistensi dari adanya keseimbangan antara kebutuhan interaksi primernya dengan kebutuhan digital yang bertumbuh di dalamnya. Hal tersebut menjadi relevan seiring dengan masyarakat yang sedang terus berkembang, di mana terdapat perubahan kebutuhan secara terus-menerus untuk mengganti cara-cara lama dengan teknik yang baru.

Kata kunci: Digital; Milenial; Sosial

Abstract

In such a modern and complex era like today, urban millennials are used to growing up with digital era that works as a new (arus ruang gerak) in their lives as an individual and social being. The digital era grows slowly as a part of work, culture, and process that can not be separated from human lives. Nevertheless, in fulfilling their social needs, digital technology is usually used only as a media component which in the process is done secondarily where it tends to create a moral change towards individualistic. Therefore, a place that can accommodate social activities without letting the digital flow to stream free and unrestrained, and offers education on how to control the digital flow instead, is needed to fulfill social needs in this digital era. Architecture discusses how to fulfill the digital community needs as an existential tool, because despite everything, human still needs face-to-face communication as a primary means of communication. Digital Hub is presented as a place where interaction can happen primarily in a digital era. Specifically, this project also aims to build digital communities where individuals are not isolated from social life, and receives an existential from the balance between primary interaction needs and digital needs. This becomes relevant in a developing society, where changes in life necessity is happening continuously, replacing old ways with new techniques.

Keywords: Digital; Millennial; Social

1. PENDAHULUAN

Pada era yang serba modern dan kompleks seperti saat ini, generasi millennial perkotaan sudah terbiasa untuk tumbuh sebagai era digital yang berperan untuk menjadi arus ruang gerak baru di dalam kehidupannya sebagai makhluk individu dan sosial. Era digital pun secara perlahan tumbuh sebagai bagian dari karya, budaya, dan proses yang tidak dapat terlepas dari perjalanan kehidupan manusia. Namun, dalam pemenuhan kebutuhan sosialnya, teknologi digital sering kali hanya dimanfaatkan sebagai komponen media yang dalam prosesnya dilakukan secara sekunder di mana memiliki kecenderungan untuk memancing perubahan moral ke arah individualistis.

Dalam pemenuhan kebutuhan sosial di era digital tersebut, maka dibutuhkan wadah sosial sebagai wadah yang tidak membiarkan arus era digital mengalir begitu saja, tetapi berbicara mengenai bagaimana cara mengontrol arus digital itu sendiri. Dari hal tersebut, arsitektur berbicara tentang cara untuk memenuhi kebutuhan komunitas digital sebagai sarana eksistensi mereka. Karena bagaimanapun juga manusia tetap membutuhkan sifat komunikasi face-to-face yang melalui proses secara primer.

Digital Hub hadir sebagai ruang interaksi secara primer pada era digital. Secara lebih spesifik, kehadiran proyek juga dimaksudkan untuk menghadirkan komunitas-komunitas digital di mana individu tidak terisolasi dari kehidupan sosial, melainkan memperoleh nilai eksistensi dari adanya keseimbangan antara kebutuhan interaksi primernya dengan kebutuhan digital yang bertumbuh di dalamnya. Hal tersebut menjadi relevan seiring dengan masyarakat yang sedang terus berkembang, di mana terdapat perubahan kebutuhan secara terus-menerus untuk mengganti cara-cara lama dengan teknik yang baru.

Menurut Brett V. Brown (2008), interaksi sosial langsung merupakan hal yang sangat penting. Pertumbuhan komunitas di dalamnya dapat membantu seseorang memperoleh karakternya dengan adanya pemecahan konflik dan pengetahuan mengenai persepsi orang lain. Menurut David Krech, Richard S. Crutchfield, dan Egerton L. Ballachey (1962), individu dalam kelompok memicu seseorang untuk mengetahui posisi dan karakternya dikarenakan adanya perasaan dan tingkah laku yang terlibat di dalamnya. Interaksi dengan berbagai objek juga akan menguatkan sikap seseorang.

Dalam pemenuhan kebutuhan sosial di era digital tersebut, maka dibutuhkan wadah sosial sebagai wadah yang tidak membiarkan arus era digital mengalir begitu saja, tetapi berbicara mengenai bagaimana cara mengontrol arus digital itu sendiri. Dari hal tersebut, arsitektur berbicara tentang cara untuk memenuhi kebutuhan komunitas digital sebagai sarana eksistensi mereka. Karena bagaimanapun juga manusia tetap membutuhkan sifat komunikasi face-to-face yang melalui proses secara primer.

2. KAJIAN LITERATUR

Millennials atau kadang juga disebut dengan Generasi Y adalah sekelompok orang yang lahir setelah Generasi X, yaitu orang yang lahir pada kisaran tahun 1981 hingga 2000. Hal ini berarti millennials adalah generasi muda yang berumur 18– 37 pada tahun ini. Millennials sendiri dianggap spesial karena generasi ini sangat berbeda dengan generasi sebelumnya, apalagi dalam hal yang berkaitan dengan teknologi. Generasi millennials memiliki ciri khas tersendiri, mereka lahir pada saat era TV berwarna, handphone juga internet sudah diperkenalkan. Tak asing generasi ini sangat mahir dalam penggunaan teknologi.

Dibanding generasi sebelumnya, generasi millennials memang dinilai cukup unik, hasil riset yang dirilis oleh *Pew Research Center* mengatakan secara gamblang mengenai keunikan generasi millennials dibanding generasi-generasi sebelumnya. Yang mencolok dari generasi millennials ini dibanding generasi sebelumnya adalah soal penggunaan teknologi dan budaya. Kehidupan generasi millennials tidak bisa dilepaskan dari teknologi terutama internet, entertainment/hiburan sudah menjadi kebutuhan pokok bagi generasi ini. Hal ini berbeda dengan generasi sebelumnya yang sangat mementingkan etos kerja, moral dan hormat.

Dalam konteks Indonesia, hal yang sama juga terjadi, hasil survei yang dilakukan Alvara Research Center tahun 2014 menunjukkan Generasi yang lebih muda, 15 – 24 tahun lebih

menyukai topik pembicaraan yang terkait musik/film, olahraga dan teknologi. Sementara generasi yang berusia 25 – 34 tahun lebih menyukai topik yang termasuk didalamnya sosial politik, ekonomi dan keagamaan. Konsumsi internet penduduk kelompok usia 15 – 34 tahun juga jauh lebih tinggi dibanding dengan kelompok penduduk yang usianya lebih tua. Hal ini menunjukkan ketergantungan mereka terhadap koneksi internet sangat tinggi, WiFi-lah salah satunya.

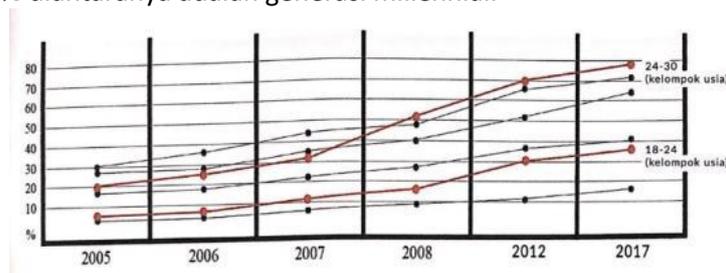
Generasi Millennial dalam konteks teknologi digital

Generasi millennial telah mengalami sendiri kebangkitan teknologi dan bagaimana revolusi telah merevolusi kehidupan sehari-hari. Dari awal penggunaan internet dan telepon seluler pada 1990-an hingga *cloud sharing* dan ruang kerja virtual saat ini, lebih dari faktor teknologi lainnya telah secara radikal mengubah cara generasi millennial memandang dunia. Ini dengan cepat meningkatkan kecepatan globalisasi dan memungkinkan untuk terhubung dengan orang-orang dari hampir di mana saja di dunia dalam sekejap. Mungkin salah satu cara yang lebih menarik dari ini telah membentuk millennial adalah bahwa hal itu, sebagian, telah membuat mereka lebih berempati. Kemampuan untuk terhubung dengan orang-orang dari hampir semua lapisan kehidupan secara instan memberikan pemahaman yang lebih besar tentang kesamaan kita yang menghasilkan empati dan kasih sayang yang lebih besar bagi orang-orang dari berbagai latar belakang ras, etnis, agama atau politik.

“Millennial Indonesia berbeda dengan generasi sebelumnya. Dinamika politik reformasi serta merebaknya jaringan digital, cukup banyak mempengaruhi karakter Millennial saat ini. 70,4 persen millennial mengakses media digital untuk mengetahui berita terkini. Kemudahan akses, multi-tasking, dan kecepatan menjadi alasan utama memilih media digital. Hampir di setiap lini aktivitas millennial tidak lepas dari dukungan digital. Dari mulai kuliner hingga travelling semakin mudah dengan dukungan digital, seperti mencari referensi tempat makan favorit atau mencari tiket melalui situs online.” IDN Research Institute, Indonesia Millennial Report 2019

Teknologi Digital di Indonesia

Menurut Masyarakat Industri Kreatif Teknologi Informasi Komunikasi Indonesia (MIKTI) dalam bukunya "Digital Creative & Information and Communication Technology Industries," secara umum konten dan aplikasi digital di Indonesia diklasifikasikan menjadi subsektor-subsektor yang terdiri dari game, konten edukasi, musik digital, animasi, website, dan software. Dari kesemua subsektor tersebut, Indonesia terus mengalami pertumbuhan pada pengguna konten digital, di mana sebesar 64 % diantaranya adalah generasi millennial.



Gambar 1. Pertumbuhan Grafik Konsumen
Sumber: Digital Creative & Information Technology Industries



Gambar 2. Roadmap TIK Indonesia
Sumber: Digital Creative & Information Technology Industries

Data di atas membuktikan saat penggunaan konten digital di Indonesia terus mengalami peningkatan, khususnya pada range umur generasi millennial. Peningkatan arus yang tajam ini juga yang menjadi sebab dasar perpindahan istilah *rising digital nation* atau *a huge social media nation* oleh mantan CEO Google Eric Schmidt dalam beberapa tahun terakhir.

Edukasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Pendidikan adalah proses pembelajaran bagi setiap individu untuk mencapai pengetahuan dan pemahaman yang lebih tinggi mengenai obyek tertentu dan spesifik.

Menurut Prof. Dr. John. Dewey, Pendidikan merupakan suatu proses pengalaman karena kehidupan merupakan pertumbuhan, maka Pendidikan membantu pertumbuhan batin manusia dan proses penyesuaian setiap fase untuk menambah kecakapan dalam perkembangan.

Jalur Edukasi Non-formal

Dalam UU No.20 tahun 2003 Pasal 13 ayat 1 dinyatakan bahwa jalur pendidikan terdiri dari edukasi formal (memiliki jenjang pendidikan jelas), non- formal (pelengkap pendidikan formal) dan informal (peserta didik membentuk kegiatan belajar sendiri).

Edukasi non-formal merupakan pendidikan yang berfungsi sebagai pengganti, penambah, pelengkap pendidikan formal dan berpotensi dalam pengembangan peserta didik dengan penekanan pada penguasaan pengetahuan, keterampilan serta pengembangan sikap dan kepribadian. Lembaga penyelenggaraannya dapat berupa pusat edukasi, tempat pelatihan, sanggar, dan galeri atau museum.

Edukasi Kreatif

Edukasi kreatif adalah suatu program Pendidikan non-formal yang menyediakan kesempatan bagi setiap individu untuk mengembangkan keterampilan jasmani, sikap social, mental kebiasaan dan penghayatan (psiko-sosial) dan keterampilan intelektual (kognitif) secara harmonis dan proporsional untuk membentuk kepribadian serta tingkah laku seseorang.

Istilah lain dair edukasi kreatif adalah Pendidikan waktu luang di mana menggunakan waktu luang untuk bersantai sambil belajar. Dalam pelaksanaannya, kegiatan rekreasi digunakan sebagai wahana atau pengalaman belajar sehingga peserta didik akan tumbuh dan berkembang guna mencapai tujuan Pendidikan.

Tujuan Edukasi Kreatif:

- Membantu pelajaran teori lebih berarti melalui pengalaman langsung.
- Memberi peluang membangun kerjasama antara masyarakat sekolah dengan organisasi pelayanan rekreasi.
- Mendidik seseorang untuk dapat mengisi waktu luangnya dengan kegiatan positif yang lebih bermanfaat.

Penerapan Teknologi dalam Edukasi Kreatif

- E-Learning

E-learning merupakan suatu teknologi pembelajaran yang paling nae diminati oleh kalangan muda masa kini. Pembelajaran yang menggunakan jasa bantuan perangkat elektronik. Istilah lainnya yaitu on-line learning, internet-enabled learning, virtual learning, atau web-based learning.

- Virtual Learning

Virtual Jearning merupakan sistem pendidikan jarak jauh yang bertujuan untuk mengefisienkan dan mengefektifkan metode pembelajaran dengan menggunakan internet sehingga jarak dan waktu tidak lagi menjadi masalah dalam proses pembelajaran. Pelajar langsung dapat melihat dan mempelajari sesuatu yang jauh dari tempat tinggalnya secara virtual (tidak nyata) namun secara kontekstual dan nyata.

- **Teknologi Simulasi**

Menurut Pusat Bahasa Depdiknas tahun 2005, simulasi adalah metode pelatihan yang memperagakan sesuatu dalam bentuk tiruan terhadap keadaan pemeragaan dapat berupa model statistik atau pemeran.

Penerapan dibuat agar pengguna dapat berinteraksi dengan lingkungan sebenarnya yang ditiru atau yang ada dalam imajinasi. Memunculkan gambaran tiga dimensi nyata yang dibangkitkan sejumlah peralatan tertentu.

- **Teknologi Hologram**

Holografi merupakan teknik cahaya dari suatu benda yang tersebar, direkam dan kemudian direkonstruksi sehingga objek seolah-olah berada pada posisi yang relatif sama dengan media rekamannya. Hologram adalah produk teknologi holografi.

Galeri

Menurut arti bahasanya, pengertian galeri dapat didefinisikan dari:

- a. Menurut Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, (2003) :
- b. Galeri adalah selasar atau tempat; dapat pula diartikan sebagai tempat yang memamerkan karya seni tiga dimensional karya seorang atau sekelompok seniman atau bisa juga didefinisikan sebagai ruangan atau gedung tempat untuk memamerkan benda atau karya seni.
- c. Menurut Encyclopedia of American Architecture (1975), Galeri diterjemahkan sebagai suatu wadah untuk menggelar karya seni rupa.

Galeri juga dapat diartikan sebagai tempat menampung kegiatan komunikasi visual di dalam suatu ruangan antara kolektor atau seniman dengan masyarakat luas melalui kegiatan pameran. Sebuah ruang yang digunakan untuk menyajikan hasil karya seni, sebuah area memajang aktifitas publik, area publik yang kadangkala digunakan untuk keperluan khusus (Dictionary of Architecture and Construction, 2005).

Menurut Djulianto Susilo seorang arkeolog, Galeri berbeda dengan museum. Galeri adalah tempat untuk menjual benda / karya seni, sedangkan Museum tidak boleh melakukan transaksi karena museum hanya merupakan tempat atau wadah untuk memamerkan koleksi benda-benda yang memiliki nilai sejarah dan langka (Koran Tempo, 2013).

Galeri pada awalnya merupakan bagian ruang pada museum yang berfungsi mewadahi produk atau karya seni yang dipamerkan. Pada perkembangan selanjutnya, galeri berdiri sendiri terlepas dari museum. Fungsi dari galeri pun mulai berkembang, bukan hanya sebagai ruang untuk memajang atau memamerkan saja, melainkan juga berkembang sebagai ruang untuk menjual karya seni atau proses transaksi barang seni. Senada dengan yang digambarkan oleh Darmawan T. (1994) bahwa galeri lebih merupakan bagian dari pertumbuhan ekonomi seiring perkembangan suatu benda atau seni. Pertumbuhan galeri berprinsip pada memutar produk dengan uang dan menggerakkan uang lewat produk yang dipamerkan tersebut.

Fungsi Galeri

Galeri memiliki fungsi utama sebagai wadah / alat komunikasi antara konsumen dengan produsen. Pihak produsen yang dimaksud adalah para seniman sedangkan konsumen adalah kolektor dan masyarakat. Fungsi galeri menurut Kakanwil Perdagangan antara lain :

- Sebagai tempat promosi barang-barang seni.
- Sebagai tempat mengembangkan pasar bagi para seniman.
- Sebagai tempat melestarikan dan memperkenalkan karya seni dan budaya dari seluruh Indonesia.
- Sebagai tempat pembinaan usaha dan organisasi usaha antara seniman dan pengelola.
- Sebagai jembatan dalam rangka eksistensi pengembangan kewirausahaan.
- Sebagai salah satu obyek pengembangan pariwisata nasional.

Jenis Kegiatan pada Galeri

Jenis kegiatan pada galeri dapat dibedakan menjadi beberapa bagian tugas, yaitu :

a. Pengadaan

Hanya beberapa benda yang dapat dimasukkan ke dalam galeri, yaitu hanya benda-benda yang memiliki nilai budaya, artistic dan estetis. Serta benda yang dapat diidentifikasi menurut wujud, asal, tipe, gaya, dan hal-hal lainnya yang mendukung identifikasi.

b. Pemeliharaan

Terbagi menjadi 2 aspek, yaitu :

- Aspek Teknis

Dijaga serta dirawat supaya tetap awet dan tercegah dari kemungkinan kerusakan.

- Aspek Administrasi

Benda-benda koleksi harus mempunyai keterangan tertulis yang membuatnya bersifat monumental.

c. Konservasi

Konservasi adalah pelestarian atau perlindungan. Secara harfiah, konservasi berasal dari bahasa Inggris "Conservation" yang artinya pelestarian atau perlindungan.

d. Penelitian

Bentuk dari penelitian terdiri dari 2 macam, yaitu :

- Penelitian Intern adalah penelitian yang dilakukan oleh kurator untuk kepentingan pengembangan ilmu pengetahuan.

- Penelitian Ekstern adalah penelitian yang dilakukan oleh peneliti atau pihak luar, seperti pengunjung, mahasiswa, pelajar dan lain-lain untuk kepentingan karya ilmiah, skripsi dan lain-lain.

e. Pendidikan

Kegiatan ini lebih ditekankan pada bagian edukasi tentang pengenalan- pengenalan materi koleksi yang dipamerkan.

f. Rekreasi

Rekreasi yang bersifat mengandung arti untuk dinikmati dan dihayati oleh pengunjung dan tidak diperlukan konsentrasi yang menimbulkan keletihan dan kebosanan.

3. METODE

Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan ini :

Studi Literatur

- Sebagai dasar teoritis untuk dasar konsep pemikiran
- Mengetahui *urban fabric* yang membangun kota
- Mengetahui standar yang terkait perancangan ruang kota

Studi preseden

- Sebagai pembandingan antara proyek.
- Mengerti standar yang dipakai proyek yang dijadikan sebagai preseden.

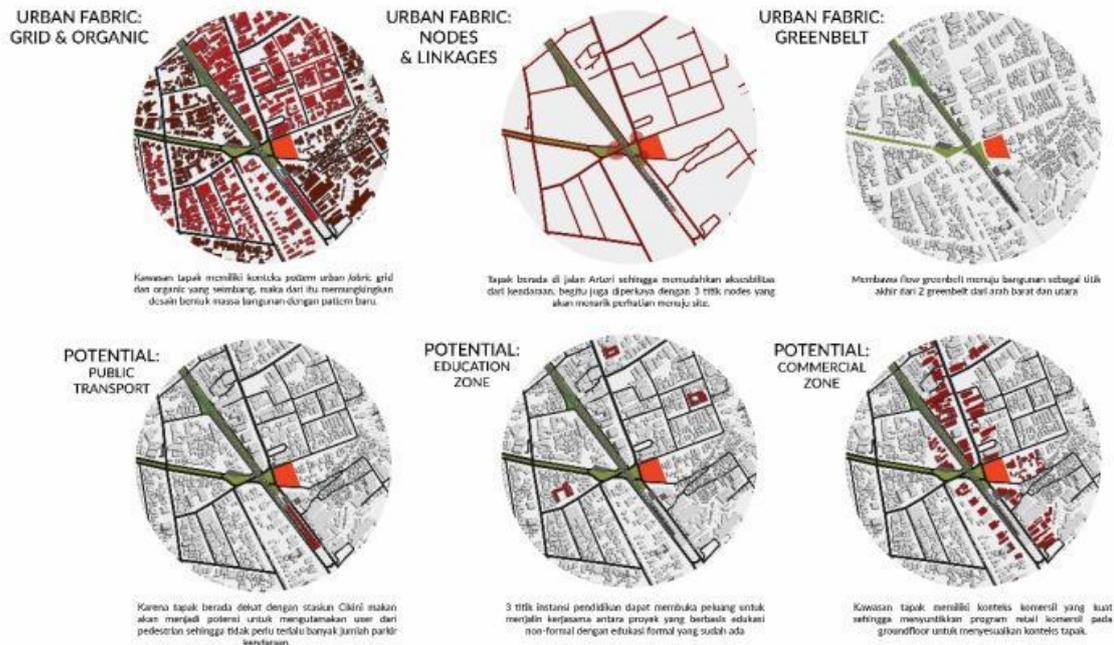
Pengamatan lingkungan

- Lokasi: lokasi sekitar kawasan Cikini Raya
- Waktu: Siang hingga malam hari, Pukul 14:00 – 21:00

Metode pengamatan: a) Survey lapangan, b) Pengambilan foto

Metode desain *Urban Analysis*

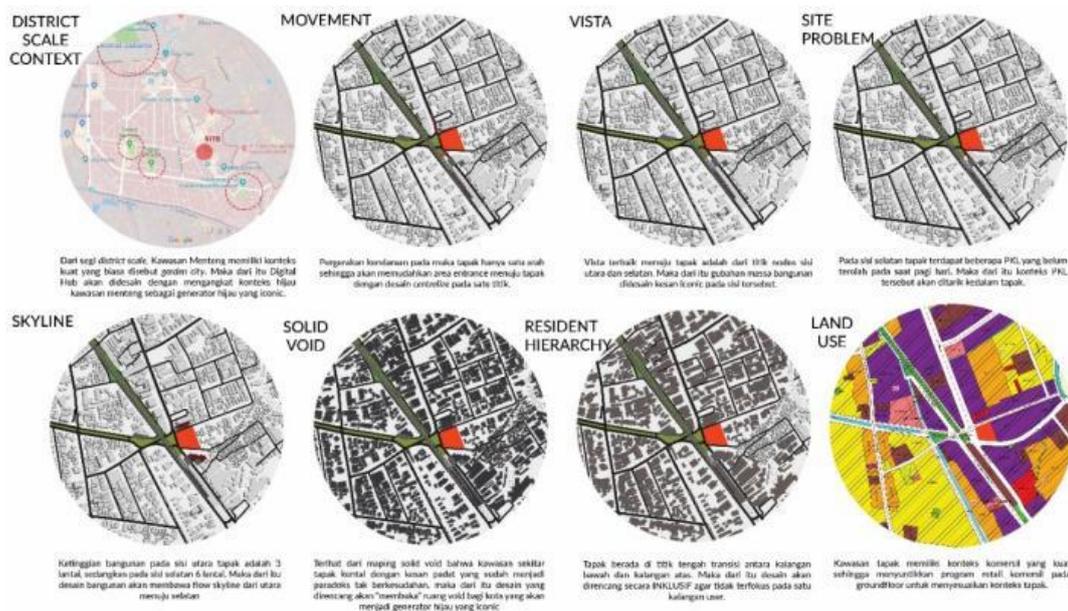
Dalam merancang untuk mendapatkan perubahan dan *form* bangunan, digunakan metode urban analysis agar bangunan memperhatikan konteks sekitar sehingga memperkuat konsep kontekstual.



Gambar 3. Mapping Lingkungan

Sumber: Penulis, 2019

Gambar 3 menjelaskan analisis makro dari skala urban untuk perancangan, yang mempertimbangkan aspek urban fabric grid & organic pattern, nodes & linkages, greenbelt. Begitu juga dengan potensi transportasi publik, zona edukasi, dan zona komersial.



Gambar 4. Mapping Lingkungan

Sumber: Penulis, 2019

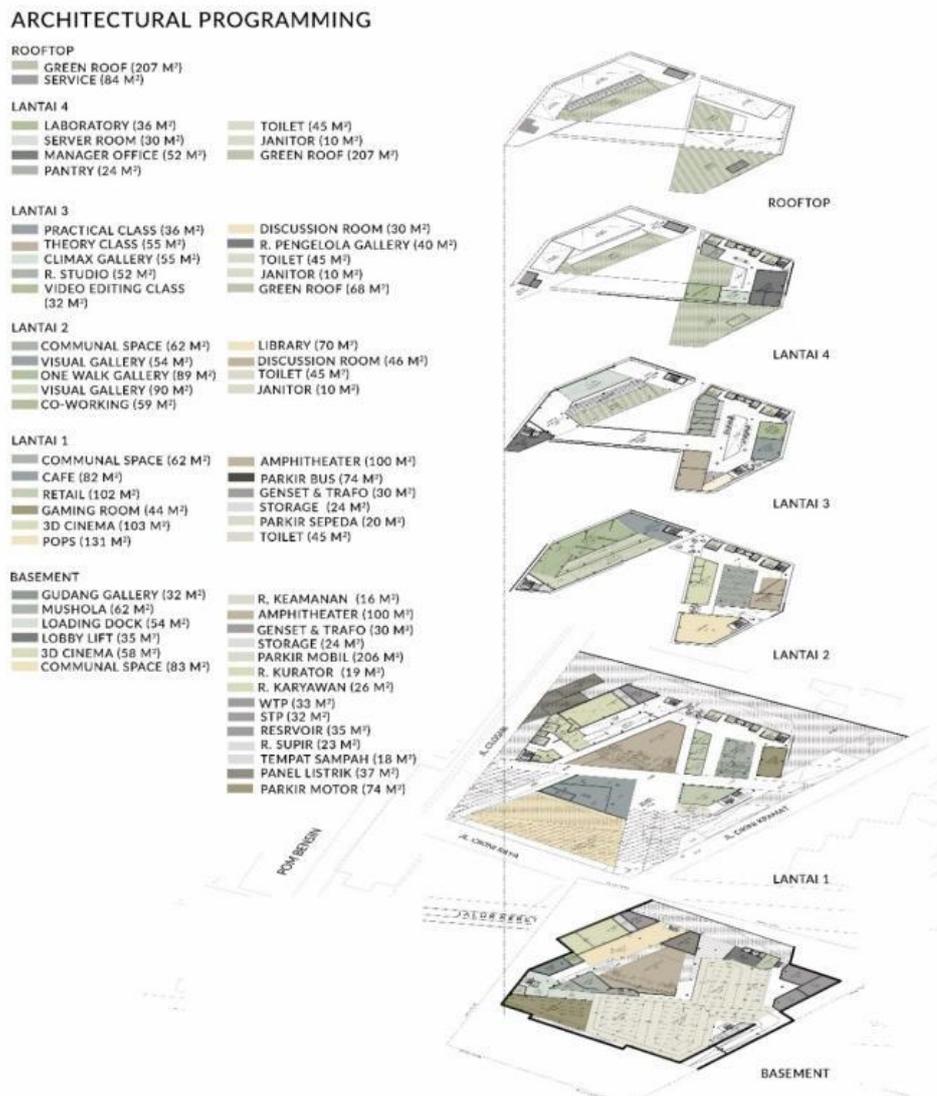
Gambar 4 menjelaskan analisis mikro dari skala distrik untuk perancangan, yang mempertimbangkan aspek movement, vista, problem tapak, skyline, solid-void, hirarki permukiman, dan land-use. Semua aspek tersebut akan mempengaruhi terbentuknya gubahan massa pada proyek sehingga menjadi bangunan yang kontekstual.

4. DISKUSI DAN HASIL

Program

Program didasarkan kepada visi utama proyek yaitu Menjadikan proyek ini sebagai suatu wadah atas ruang arsitektur yang mewadahi generasi millennial dengan mengikuti perkembangan era digital dan mengangkat eksistensi dari komunitas di era digital. Dengan mewadahi, menjadi tempat aktivitas masyarakat untuk berinteraksi satu sama lain dan belajar melalui media galeri dan ruang 3D mapping yang berisikan perangkat proyektor dan audio.

Pengadaan acara terkait di tingkat lokal dapat dinikmati berbagai kalangan dilakukan di ruang terbuka, yang dapat digunakan pula sebagai tambahan ruang bagi pengunjung sekitar Cikini Raya khususnya keluarga dan anak-anak. Program terbagi atas dua program utama yaitu sarana edukasi dan sarana galeri, serta program penunjang yang dapat digunakan sebagai fasilitas bagi lingkungannya yaitu ruang bermain, kafe, dan ruang terbuka komunal yang sifatnya publik.

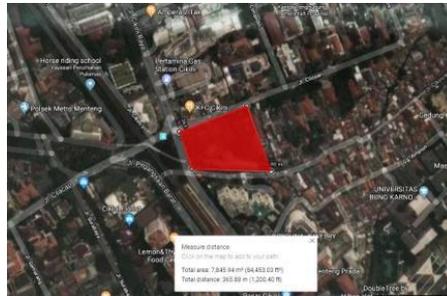


Gambar 5. Luasan Program Utama dan Fasilitas

Sumber: Penulis, 2019

Tapak

Tapak terpilih berada di Jalan Cikini Raya, di kawasan Menteng, Jakarta Pusat. Tapak ini dipilih karena memenuhi kriteria tapak yaitu: Terletak pada kawasan yang memiliki jumlah dan titik aktifitas generasi millennial yang besar, dekat dengan jangkauan sarana pendidikan, dan mudah dijangkau dengan infrastruktur yang memadai.



Gambar 6. Posisi Tapak Terhadap Sekitar
Sumber: Google Maps, 2019

Dari sisi utara tapak berbatasan langsung dengan jalan Cilosari yang bertepatan dengan bangunan KFC, Sisi selatan bangunan ESDM, sisi timur area permukiman, dan sisi barat bertepatan dengan taman Cikini. Tapak ini berjarak hanya 100m dari Stasiun Cikini, sehingga berpotensi untuk menarik pendatang dengan orientasi pedestrian

Konsep

Terletak di kawasan Menteng, tapak ini memiliki konteks skala distrik “garden city” yang akan diangkat menjadi konsep bangunan yaitu green building. Dari segi konteks skala tapak, kawasan sekitar tapak dikelilingi bangunan dengan kesan “padat”. Maka dari itu desain bangunan akan mendobrak konteks kepadatan tersebut menjadi ruang terbuka publik yang akan menjadi area komunal bagi masyarakat sekitar. Kemudian dengan konteks skala kota, greenbelt pada sisi utara dan barat akan dibawa flownya menuju kedalam tapak, sehingga terjadinya kontinuitas ruang hijau kota terhadap tapak.

Selanjutnya pembentukan aksis kuat terjadi dari titik frekuensi kemungkinan pendatang terbesar yaitu stasiun Cikini. Sehingga bangunan ini akan diprioritaskan untuk pejalan kaki. Kemudian pembentukan massa terjadi dari orientasi matahari utara-selatan, sehingga massa bangunan tidak terlalu banyak terkena matahari langsung. (lihat gambar 4).



Gambar 7. Proses Gubahan Massa
Sumber: Penulis, 2019

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Disimpulkan bahwa untuk mengedukasi teknologi digital lebih luas kepada masyarakat membutuhkan media yang lebih interaktif dan tidak melulu secara formal, yang kemudian dipersempit yaitu, media interaktif sebagai tema. Kurangnya pemanfaatan teknologi digital, serta kebutuhan perkembangan teknologi sebagai media edukasi melahirkan obyek wisata sekaligus sarana edukasi baru yang menghubungkan keduanya melalui bangunan dan program proyek.

Konsep campuran antara edukasi dan media interaktif, digunakan pada program utama, tempat pengunjung merasakan pengalaman belajar sekaligus bermain dengan fitur seperti videogame, dan ruang *LED screen* yang sedang berkembang menjadi program yang baru, serta konsep kontekstual pada bangunan, membuat keserasian dengan lingkungan namun memberikan pengalaman baru bagi pengunjung galeri. Proyek diharapkan menjadi gebrakan baru dan dapat menambah wawasan terhadap teknologi digital, menjadi tempat wisata hiburan modern yang relevan untuk masa yang akan datang.

Disarankan pada proses perancangan sebuah bangunan arsitektur, khususnya untuk proyek yang kali ini akan dirancangan yang berkarakter bangunan publik sebaiknya memperhatikan beberapa hal, seperti efisiensi ruang dan konteks sekitar tapak. Dimana dalam sebuah desain tidak melulu berbicara tentang pemanfaatan potensi tanah, tetapi bagaimana seorang arsitek mengangkat konteks sekitar tapak sehingga bangunan yang hadir akan melebur dengan kawasan tersebut.

REFERENSI

IDN Research Institute. (2019) *Indonesia Millennial Report*

Gallup. (2016). *How Millennials Want to Work and Live*.

Digital Creative. (2016) *Digital Creative & Information and Communication Technology Industries*

Eisenman, P. (2001) *The diagram process method: the design of architectural form*

<http://www.pewresearch.org/topics/millennials/>

https://www.researchgate.net/publication/291355754_the_diagram_process_method_the_design_of_architectural_form_by_peter_eisenman_and_rem_koolhaas

BPS jakarta pusat, www.bps.jakartapusat.go.id

Museums and Galleries Foundation of NSW, Just because it's old: museums and galleries in heritage buildings, 2004, available online at <http://www.heritage.nsw.gov.au/docs/justbecause.pdf>