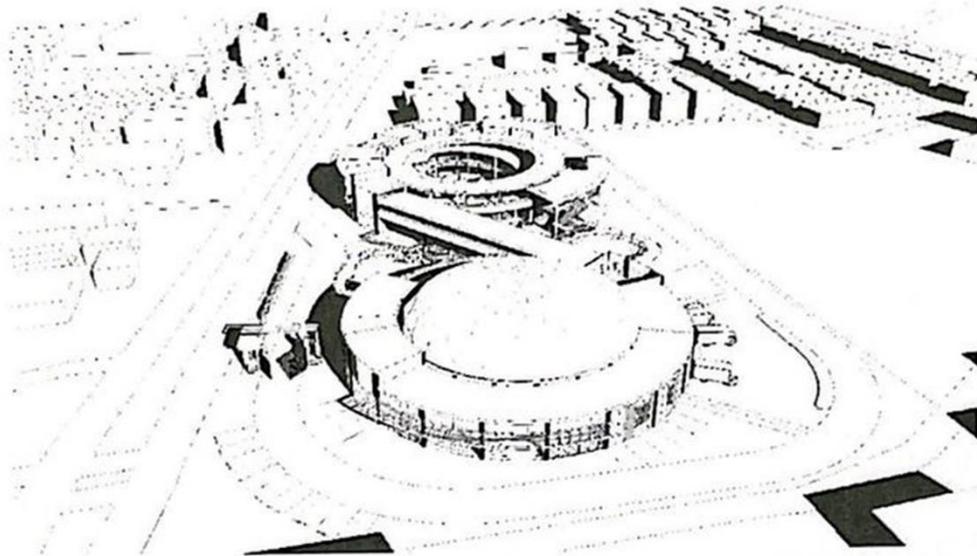


FASILITAS KOMUNITAS KREATOR KONTEN DI JAKARTA



Steven Suryadinata Soentanto dan Angela Christysonia Tampubolon S.T., M.T.

Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra,
Jl. Siwalankerto 121 -131, Surabaya
suryadinatasteven@gmail.com; angelact@petra.ac.id



Gambar 1.1 Perspektif bangunan Fasilitas Komunitas Kreator Konten di Jakarta

ABSTRAK

Desain Fasilitas Komunitas Kreator Konten di Jakarta adalah sebuah perancangan yang mewadahi para kreator konten untuk bisa saling berinteraksi, belajar, berbagi, dan menginspirasi satu sama lain. Fasilitas ini bertujuan untuk merancang suatu tempat komunitas untuk kreator konten di Jakarta yang mana pengunjung bisa belajar segala sesuatu mengenai konten, dan diharapkan sesama anggota komunitas dapat berinteraksi, berbagi, dan menginspirasi satu sama lain sehingga tercipta komunitas yang solid dan kuat. Masalah perancangan bangunan ini bisa dilihat dari beberapa aspek, yaitu bagaimana terjadinya interaksi sosial di dalam bangunan ini, cara mengintegrasikan antar massa yang terjadi, dan bagaimana program kegiatan di dalam bangunan ini dapat tercipta dengan baik. Maka digunakan pendekatan spasial, dengan pendalaman dan teori *Spatial Configuration* oleh Cuissenaire (1997). Teori ini dilihat dari pengalaman pengguna atau arsitek itu sendiri, atau dari pengalaman yang dirasakan di dalam ruang diikuti bagaimana sebuah ruang itu terbentuk. Konsep yang diambil dalam bangunan ini adalah *Interconnected*, yang menekankan kepada interaksi sosial yang ada di dalam bangunan ini. Oleh karena itu, di dalam

bangunan ini terdapat beberapa fasilitas yang menunjang interaksi sosial tersebut, seperti ruang serbaguna, outdoor plaza, ruang kelas, dan lain lain.

Kata Kunci : digitalisasi, interaksi sosial komunitas, kreator konten, spasial

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Saat ini, pengguna internet di dunia, khususnya di Indonesia semakin meningkat. Menurut Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet (APJII) tahun 2020 menunjukkan bahwa jumlah pengguna internet Indonesia meningkat sebesar 8,9% dari 171,2 juta pada 2018 menjadi 196,7 juta per kuartal II 2020 (Setyowati, 2020). Salah satu media yang sangat berkembang di era digitalisasi ini adalah media sosial. Menurut Nasrullah (2015), media sosial adalah medium di

internet yang memungkinkan para penggunanya merepresentasikan dirinya sendiri, maupun berinteraksi, bekerjasama, berbagi, dan berkomunikasi dengan pengguna lain, sehingga menciptakan ikatan secara virtual. Rata - rata orang Indonesia menghabiskan 3 jam 14 menit sehari untuk mengakses media sosial (Rizal, 2021).

Industri ekonomi kreatif menjadi salah satu sektor yang berpeluang di era digitalisasi ini. Industri ekonomi kreatif adalah industri yang mengandalkan kreativitas, talenta, dan keterampilan dari masing masing individu. Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia (Kominfo) menyatakan bahwa kemungkinan besar, ekonomi kreatif berpotensi untuk menjadi pilar perekonomian di masa yang akan datang (Kominfo, 2015). Hal ini didasarkan oleh pertumbuhan sektor ekonomi kreatif sebesar 5,76%, dan itu angka tersebut sudah melebihi pertumbuhan pada sektor lain, seperti sektor gas, listrik, dan air bersih.

Profesi di industri kreatif ada bermacam macam, mulai dari penulis, desainer, *sound engineer*, dan masih banyak lagi, namun, salah satu profesi yang cukup menjanjikan ditengah zaman yang serba digital ini adalah kreator konten. Dilansir dari State of Digital Publishing, kreator konten adalah seseorang yang bertanggung jawab pada setiap informasi yang mereka sebar di media, khususnya media sosial. Profesi kreator konten semakin diminati oleh generasi muda. Terlebih lagi, pemerintah menyatakan bahwa Indonesia membutuhkan banyak pelatihan untuk mengasah kemampuan sumber daya manusia dibidang kreator konten, dan pemerintah menargetkan hingga 9 juta talenta digital hingga tahun 2035 (Wuragil, 2020)

Salah satu lokasi yang berpotensi untuk menjadi kota kreator konten adalah kota Jakarta. Alasan pertama adalah karena Jakarta merupakan ibukota negara Indonesia, sekaligus merupakan wilayah dengan

penduduk terbanyak di Indonesia. Selain itu, pionir kreator konten mayoritas berasal dari Jakarta, seperti Reza Arap Oktovian, Chandra Liow, Raditya Dika, dan masih banyak lagi. Anies Baswedan sebagai gubernur DKI Jakarta periode 2017 – 2022 sendiri turut mendukung agar kota Jakarta menjadi tempat dimana para kreator konten bisa berkreasi (Akbar, 2019).

Oleh karena adanya fenomena di atas, diperlukan suatu fasilitas yang bisa mengedukasi, dan mewadahi para kreator konten yang baru ingin memulai karirnya, dan ingin belajar lebih jauh mengenai konten. Harapannya, dengan adanya desain perancangan ini, para kreator konten muda dapat belajar, bertukar pikiran dengan kreator konten lain, mengenai segala hal yang berkaitan dengan konten, dan dapat menginspirasi satu sama lain.

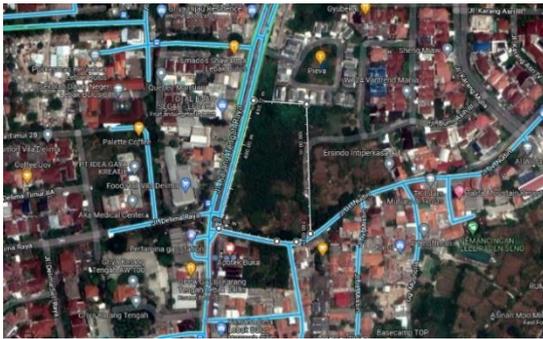
1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat dalam desain proyek Tugas Akhir ini adalah bagaimana agar interaksi sosial terjadi di dalam fasilitas komunitas ini, bagaimana cara mengintegrasikan antar massa yang terjadi di dalam bangunan ini, dan bagaimana agar program kegiatan di dalam bangunan ini dapat tercipta dengan baik.

1.3. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan di dalam proyek Tugas Akhir ini antara lain adalah untuk merancang suatu tempat komunitas bagi kreator konten dimana mereka dapat belajar dan membuat sebuah konten yang berkualitas, dan mereka dapat berinteraksi, berbagi, dan menginspirasi satu sama lain, sehingga tercipta suatu komunitas yang solid dan kuat.

1.4. Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1.2. Lokasi Tapak
Sumber : Google Maps

Berlokasi di kota Jakarta Selatan, tepatnya di Jl. Karang Tengah Raya, Lebak Bulus, Cilandak. Alasan pemilihan tapak antara lain, berada pada sudut jalan, sehingga akses masuk mudah, berada cukup dekat dengan UPN Veteran Jakarta yang mendukung adanya kegiatan kreator konten (dengan beasiswa), dan berada diujung kota Jakarta Selatan, sehingga tidak terlalu padat kendaraan.

Data Tapak

- Nama Jalan : Jl. Karang Tengah Raya, Lebak Bulus, Cilandak, Jakarta Selatan
- Status Lahan : Tanah Kosong
- Luas Lahan : 12,213.34 m²
- RDTR Lahan : Zona perumahan tingkat sedang – tinggi
- Koefisien Dasar Bangunan (KDB) : 60%
- Koefisien Luas Bangunan (KLB) : 1.2
- Koefisien Dasar Hijau (KDB) : 20%
- Garis Sempadan Bangunan (GSB) : 8 meter

(Sumber : jakartasatu.jakarta.go.id)



Gambar 1.3. Existing Tapak
Sumber : Google Maps

2. DESAIN BANGUNAN

2.1. Program dan Luas Ruang

Proyek ini adalah sebuah tempat dimana sesama kreator konten dapat berinteraksi, berbagi, dan menginspirasi satu sama lain. Adapun beberapa fasilitas di dalam bangunan ini, antara lain :

- Ruang serbaguna, ruangan dengan struktur bentang lebar, dimana peserta dapat melakukan acara acara besar, seperti seminar, workshop, dan pameran.
- Fasilitas Bersama, seperti ruang kelas, ruang fotografi, ruang videografi, ruang podcast, dan lain lain, untuk meningkatkan skill dan pengalaman antar kreator konten.



Gambar 2.1. Perspektif Interior

Selain itu, juga terdapat fasilitas – fasilitas, seperti outdoor plaza, café, food buffee area, ruang pameran, untuk menunjang terjadinya interaksi sosial di dalam fasilitas komunitas ini.



Gambar 2.2. Perspektif Eksterior

Fasilitas pengelola dan servis meliputi : area pengelola, loading dock, gudang, ruang ruang utilitas (seperti ruang tandon, ruang pompa, dan lain lain)

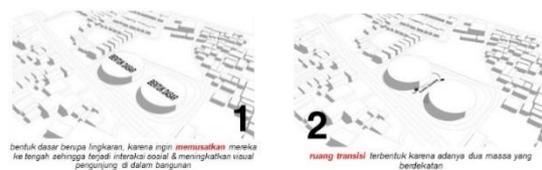
Untuk luas bangunan lantai satu sendiri sebesar 3558 m², lantai dua sebesar 1990 m², dan lantai basement sebesar 2879 m², sehingga total luasan bangunan ini adalah sebesar 8427 m².

2.2. Analisa Tapak dan Zoning

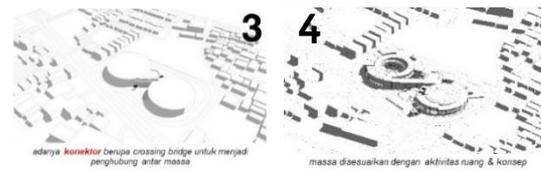


Gambar 2.3. Analisa Tapak

Peletakkan ruang dan massa dalam bangunan ini tidak terlepas dari analisa tapak yang sudah dibuat, seperti ruang transisi dibiarkan outdoor/terbuka, sehingga angin bisa masuk ke dalam bangunan. Selain itu, area loading dock diletakkan di area belakang tapak, sehingga tidak mengganggu sirkulasi pengunjung untuk masuk ke dalam bangunan.



Gambar 2.4. Transformasi Bentuk 1-2



Gambar 2.5. Transformasi Bentuk 3-4

Untuk transformasi bentuk di dalam bangunan sendiri, mengambil 2 bentuk lingkaran sebagai bentuk dasar (karena bentuknya yang tidak bersudut) dan bisa memusat ke tengah, sehingga tercipta 3 zona, yaitu zona *learn*, zona *create* (ruang transisi), dan zona *share* (massa kreator), dan peletakkan *crossing bridge* sebagai konektor antar massa, kemudian massa disesuaikan dengan aktivitas ruang dan konsep.

2.3. Pendekatan Perancangan

Pendekatan perancangan yang digunakan adalah pendekatan spasial dari teori *Spatial Configuration* oleh Cuissenaire (1997) di dalam Hasgul, E (2015). Teori spasial yang diambil disini dilihat dari pengalaman pengguna di dalam sebuah ruang. *Spatial Configuration* dibagi menjadi 2, yaitu *Spatial Cognition* dan *Spatial Behavior*. Wujud dari teori *spatial configuration* ini adalah sebuah desain yang mengutamakan persepsi manusia (*Spatial Cognition*), dan memperhatikan aktivitas dan interaksi sosial pengguna yang ada di dalam ruang (*Spatial Behavior*).

2.4. Perancangan Tapak dan Bangunan

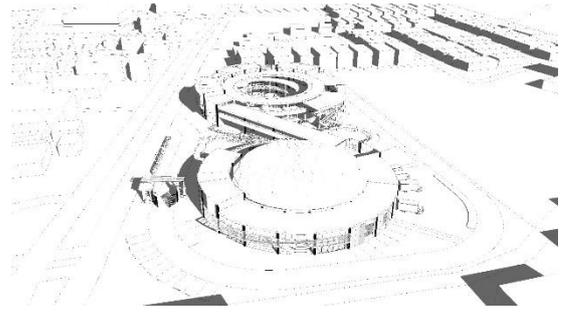


Gambar 2.6. Site Plan

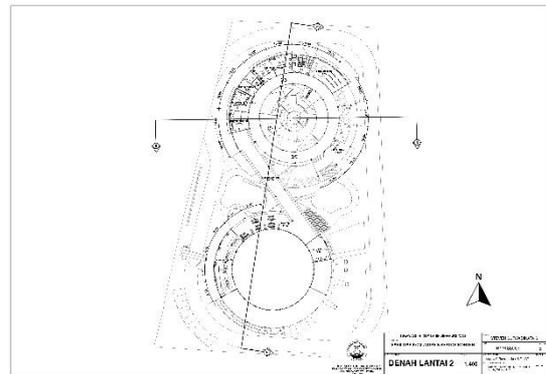
Konsep yang diambil dalam perancangan fasilitas ini adalah *Interconnected*, yaitu sebuah pusat komunitas yang dapat membuat kreator satu dengan yang lainnya saling terhubung agar dapat tercipta suatu komunitas yang solid dan kuat.

Ada 2 cara agar sesama kreator saling terhubung, yaitu pertama dengan *Social Interaction* (dengan cara meletakkan outdoor plaza ditengah – tengah zona kreator), dan yang kedua dengan cara membuat zona zona yang menciptakan ruang ruang yang dapat menunjang proses kreatif yang terjadi di dalam bangunan.

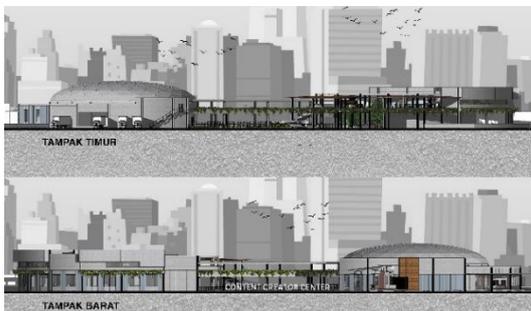
Akses masuk kendaraan berada di area barat site, yang akan diarahkan ke area selatan ke arah *main entrance* untuk *drop off*. Selanjutnya, kendaraan mobil/motor bisa parkir di area luar bangunan, atau basement yang masuknya berada di area timur laut site.



Gambar 2.9. Perspektif Massa Bangunan



Gambar 2.10. Layout Plan Bangunan

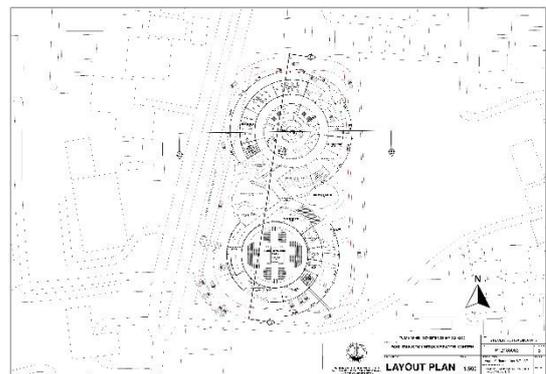


Gambar 2.7. Tampak Timur & Barat Bangunan



Gambar 2.8. Tampak Selatan & Utara Bangunan

Pada lantai satu, terdapat beberapa fasilitas penting, seperti ruang serbaguna, ruang kelas, ruang pameran, *outdoor plaza*, area studio outdoor, area workshop outdoor, dan area pameran outdoor untuk menunjang kegiatan di dalam bangunan ini.



Gambar 2.11. Denah Lantai 2 Bangunan

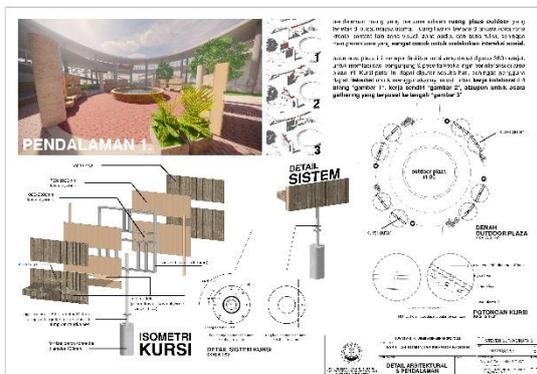
Sedangkan di lantai 2, terdapat area fasilitas bersama, seperti ruang fotografi, ruang videografi, ruang podcast, ruang workshop, area café, dan *rooftop*.

3. PENDALAMAN DESAIN

Pendalaman yang dipilih dalam objek perancangan ini adalah pendalaman karakter ruang. Diharapkan pendalaman karakter ruang ini dapat menjawab konsep yang menjawab permasalahan mengenai interaksi sosial yang dapat terjadi di dalam bangunan ini.

Detail arsitektur yang dipilih juga menunjang konsep interaksi sosial, diantaranya Detail Kursi Putar, Detail Partisi Geser, dan Detail Dek Kayu.

3.1. Pendalaman Outdoor Plaza

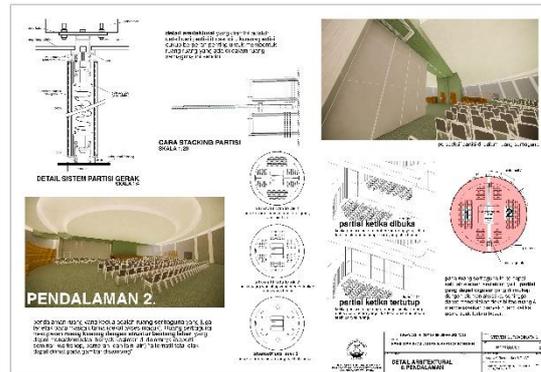


Gambar 3.1. Pendalaman Outdoor Plaza & Detail Kursi Putar

Pendalaman ruang yang pertama adalah outdoor plaza yang terletak di pusat massa utama. Ruang luar ini berada di antara zona zona kreator (antara lain zona visual, zona audio, dan zona tulis), sehingga merupakan area yang sangat cocok untuk melakukan interaksi sosial.

Pada area ini terdapat fasilitas kursi yang dapat diputar 360 derajat. Kursi putar ini dapat diputar sesuka hati, sehingga pengguna dapat fleksibel untuk menggunakannya, misal untuk kerja kolaboratif, kerja sendiri, ataupun acara gathering yang terpusat ke tengah

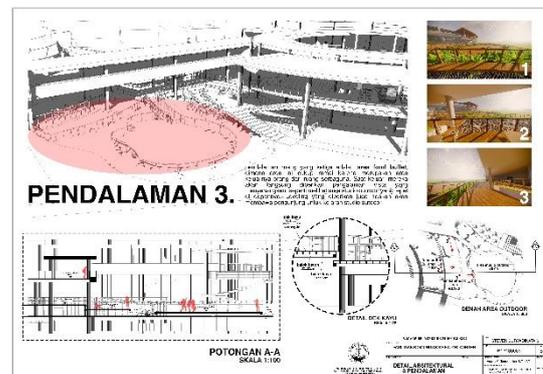
3.2. Pendalaman Ruang Serbaguna



Gambar 3.2. Pendalaman Ruang Serbaguna & Detail Partisi Geser

Pendalaman ruang yang kedua adalah ruang serbaguna yang juga terdapat pada massa utama (dekat akses masuk). Ruang serbaguna merupakan ruang kosong dengan struktur bentang lebar, yang dapat mengakomodasi banyak kegiatan di dalamnya (seperti seminar, workshop, pameran, dan lain lain). Pada ruang serbaguna ini, terdapat partisi yang dapat membagi ruang menjadi 2 bagian, sehingga dapat mengefisienkan ruang.

3.3. Pendalaman Food Buffee Area

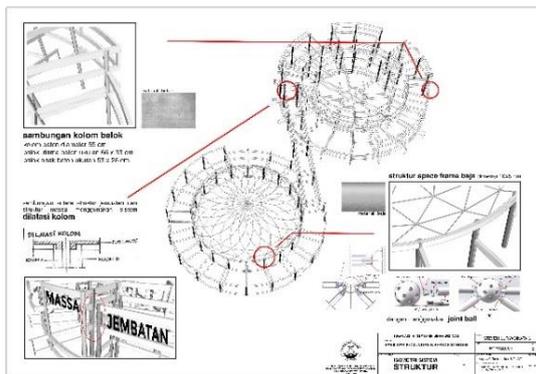


Gambar 3.3. Pendalaman Food Buffee Area & Detail Arsitektur Dek Kayu

Pendalaman ruang yang ketiga adalah area food buffee, dimana area ini cukup ramai karena merupakan area keluarnya orang dari ruang serbaguna. Saat keluar, mereka akan langsung diberikan pengalaman vista yang menyenangkan, seperti melihat area studio outdoor yang tepat di depannya. Leveling yang diberikan juga seakan akan membawa pengunjung untuk ke arah studio outdoor.

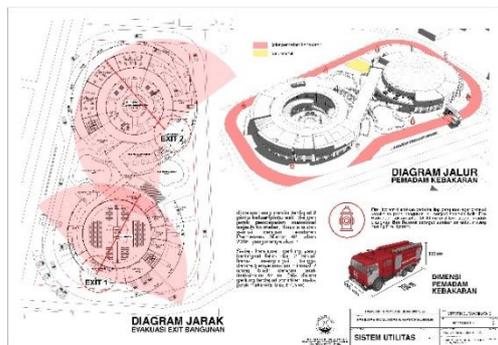
4. SISTEM STRUKTUR

Sistem struktur yang digunakan pada bangunan ini adalah sistem struktur rangka beton dengan dimensi kolom 55x55 cm. Untuk ruang serbaguna sendiri, menggunakan struktur bentang lebar dengan struktur atap *space frame* baja berdimensi 10x5 cm dengan menggunakan joint ball. Selain itu, untuk menyambungkan *crossing bridge* lantai 2 dengan massa utama menggunakan dilatasi kolom.



Gambar 4.1. Sistem Struktur dan Konstruksi Bangunan

5. SISTEM UTILITAS

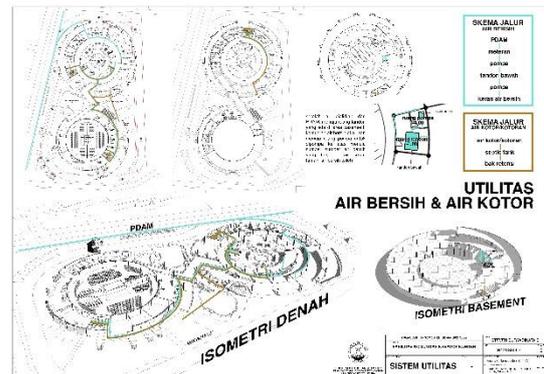


5.1. Sistem Utilitas Evakuasi Pemadam Kebakaran

Di dalam bangunan ini terdapat 2 pintu exit dengan jarak pencapaian maksimal sejauh 45 meter, dimana sudah sesuai dengan peraturan Permenkes Nomor 48 tahun 2016.

Fire Hydrant di letakkan pada perimeter bangunan agar proteksi kebakaran pada bangunan ini menjadi semakin baik. *Fire Hydrant* diletakkan setiap 35-40 meter di tempat yang mudah dijangkau. Bak Retensi sebagai sumber air untuk masing masing *Fire Hydrant*.

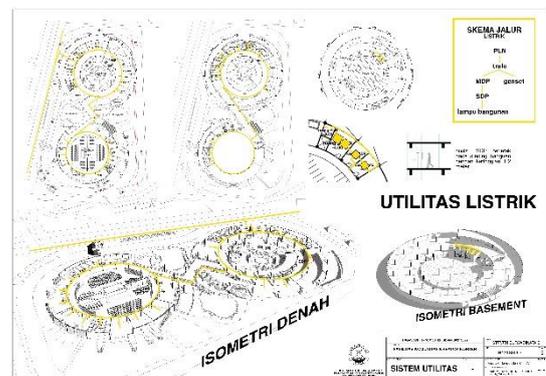
5.2. Sistem Utilitas Air Bersih, Air Kotor, Kotoran



Gambar 5.2. Sistem Utilitas Air Bersih, Air Kotor, dan Kotoran

Sistem utilitas air bersih pada bangunan ini menggunakan sistem *Upfeed*, dimana air bersih dari PDAM dialirkan ke tandon bawah di area basement, kemudian di pompa ke atas, dan disalurkan ke keran keran di dalam bangunan. Sedangkan air kotor, dan kotorannya disalurkan dari pipa, ke dalam ruang STP, dan disalurkan ke bak retensi yang berada di area ruang luar.

5.3. Sistem Utilitas Listrik



Gambar 5.3. Sistem Utilitas Listrik

Skema listrik pada bangunan ini yaitu dari PLN yang ada di jalan raya, dialirkan ke ruang PLN yang ada di basement, kemudian ke ruang trafo, ke ruang MDP, ruang SDP, dan dialirkan ke lampu lampu pada bangunan ini.

6. KESIMPULAN

Fasilitas Komunitas Kreator Konten adalah sebuah pusat komunitas dimana kreator satu dengan yang lainnya dapat saling berinteraksi. Terdapat beberapa fasilitas untuk menunjang terjadinya interaksi sosial, antara lain ruang serbaguna, ruang kelas, ruang fasilitas seperti ruang fotografi, ruang videografi, dan lain lain. Selain ruang indoor, terdapat pula ruang outdoor, seperti ruang outdoor plaza, area workshop outdoor, area pameran outdoor yang bisa memfasilitas peserta dalam membuat konten, ataupun berinteraksi dengan sesama kreator.

Melalui Fasilitas Komunitas Kreator Konten di Jakarta yang sudah di desain, harapannya dapat membantu para kreator konten untuk dapat berinteraksi dengan kreator lainnya, menemukan wadah yang tepat untuk mengembangkan kemampuan, dan skill yang dimiliki oleh masing masing individu. Selain itu, harapannya antar kreator dapat berinteraksi, belajar, berbagi, dan menginspirasi satu sama lain ketika berada di dalam fasilitas ini.

Diharapkan pembaca mendapatkan pemahaman dan sudut pandang baru mengenai perancangan Fasilitas Komunitas Kreator Konten di Jakarta.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, R. J. (2019, Maret 30). *Anies Ingin Ibu Kota Jadi Konten Kreator*. Viva.co.id.<https://www.viva.co.id/berita/bisnis/1135126-anies-ingin-ibu-kota-jadi-gudangnya-content-creator>
- Hasgul, E. (2015). *Space As Configuration: Patterns of Space*. Researchgate.net. https://www.researchgate.net/publication/335910605_Space_As_Configuration_Patterns_of_Space
- Kominfo. (2015). *Ekonomi Kreatif adalah Pilar Perekonomian Masa Depan*. <https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/5277/Ekonomi-Kreatif-adalah-Pilar-Perekonomian-Masa-Depan/0/berita>
- Nasrullah, Rulli. 2015. *Media Sosial; Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Socioteknologi*. Bandung : Simbiosis Rekatama Media.
- Rizal, A. (2021). *Rata Rata Orang Indonesia Habiskan 3 Jam untuk Main Media Sosial*. Infokomputer.grid.id. <https://infokomputer.grid.id/read/122572616/rata-rata-orang-indonesia-habiskan-3-jam-untuk-main-media-sosial#:~:text=Rata%2Drata%20orang%20Indonesia%20menghabiskan,total%20populasi%20pada%20Januari%202021>.
- Setyowati, D. (2020, November 9). *Pengguna Internet Indonesia Naik Jadi 196,7 Juta, Peluang Bagi Startup*. Katadata.co.id. <https://katadata.co.id/desysetyowati/digital/5fa911794f3e6/pengguna-internet-indonesia-naik-jadi-196-7-juta-peluang-bagi-startup>
- Wuragil, Z. (2020, November 19). *Target Jokowi, Indonesia Punya 9 Juta Talenta Digital Hingga 2035*. Tekno.tempo.co. <https://tekno.tempo.co/read/1406741/target-jokowi-indonesia-punya-9-juta-talenta-digital-hingga-2035>