

Kepada YTH :

Bapak Ir. Franky Liauw, M.T
Ketua Program Studi S1 Arsitektur
Jurusan Arsitektur dan Perencanaan Fakultas Teknik
Universitas Tarumanagara
Di Jakarta

Dengan hormat, bersama ini, saya Alvin Hadiwono (10302008), ingin mengajukan pembuatan Surat Tugas kegiatan akademik yang telah dilakukan sepanjang Semester Genap 2020-2021. Adapun hal ini untuk memenuhi persyaratan dari kegiatan yang saya lakukan.

Kegiatan-kegiatan yang saya lakukan untuk dimintakan surat tugasnya adalah :
Penulisan Jurnal (Detail Kegiatan Terlampir).

Demikian surat ini saya ajukan. Atas perhatian dan kerja samanya, saya ucapkan banyak terima kasih.

Jakarta, 18 Juli 2021

Hormat saya,



Alvin Hadiwono, S.T., M.T.

Lampiran Kegiatan

1.

Nama Jurnal : Jurnal Stupa – Sains, Teknologi, Urban Perancangan, Arsitektur
Nomor : Volume 3, Nomor 1; April (2021)
ISSN : 2685-5631 (Versi Cetak) – 2685-6263 (Versi Elektronik)
Judul Indonesia : Ruang Transit Pengembara Digital di Daerah Blok M, Jakarta
Penulis : Brandon Chandra, Alvin Hadiwono
Halaman : 465-476
URL : <https://journal.untar.ac.id/index.php/jstupa/article/view/10767>

JURNAL STUPA

Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur



JURNAL STUPA (Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur) - Vol. 3, No. 1, APRIL 2021

Jurusan Arsitektur dan Perencanaan
Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara
Kampus 1, Gedung L, Lantai 7
Jl. Letjend. S. Parman No. 1, Jakarta Barat 11440
Telp. (021) 5638335 ext. 321
Email: jurnalstupa@ft.untar.ac.id

APRIL 2021
Vol. 3, No. 1



Jurusan Arsitektur dan Perencanaan
Fakultas Teknik
Universitas Tarumanagara



9 772685 626004



9 772685 563002

DAFTAR ISI

BANGUNAN CAMPURAN DENGAN RUANG HIJAU SEBAGAI ASPEK DOMINAN PERANCANGAN <i>Novalentia, Doddy Yuono</i>	1-12
STASIUN RELAKSASI <i>Felicia Setiawan, Petrus Rudi Kasimun</i>	13-22
RUANG KOMUNITAS DIGITAL DAN BUDAYA <i>Claresta Felicia, Rudy Trisno</i>	23-34
SARANA OLAHRAGA DAN PUJASERA “LOOP” <i>Maria Carol, Sidhi Wiguna The</i>	35-46
METODE TRANSPROGRAMMING DALAM PERANCANGAN RUANG BERHUNI TERPADU KOMUNITAS UKM ROTAN DI GROGOL <i>Christine Priscilla, Diah Anggraini</i>	47-62
METODE DISPROGRAMMING DALAM MENDESAIN PASAR IKAN DADAP <i>Fahmi Syafputra, Mieke Choandi</i>	63-76
SENI KONTEMPORER BETAWI DI PESANGGRAHAN <i>Indah Dwi Allanis, Mieke Choandi</i>	77-90
PASAR LAYAR BERBASIS E-COMMERCE <i>Rewindy Astari Surbakti, Doddy Yuono</i>	91-102
RUMAH SINGGAH DIGITAL KOMUNITAS DESAIN <i>Rakha Winggal Prafitrarto, Tony Winata</i>	103-114
SARANA PENGEMBANGAN KOMUNITAS PENGRAJIN FURNITUR KLENDER YANG BERBASIS PADA KESEHATAN LINGKUNGAN KERJA PENGRAJIN <i>Jason Nathanael, Rudy Surya</i>	115-128
PELATIHAN DAN PENGEMBANGAN KOMUNITAS TEKSTIL DI PIK PULO GADUNG DENGAN PENDEKATAN SISTEM PRODUKSI <i>Vincentius Daniel Christianto, Suryono Herlambang</i>	129-142
SARANA PENGEMBANGAN MODE STREETWEAR DI JAKARTA <i>Rivaldo Mark Frans Valentino Tumbelaka, Suryono Herlambang</i>	143-152
STRATEGI PERANCANGAN DESAIN KERUANGAN HUNIAN VERTIKAL DI MASA PANDEMI COVID-19 <i>Martinus Dyon Lesmana, Dewi Ratnaningrum, Maria Veronica Gandha</i>	153-164
PENGHIBURAN DALAM RUANG KESENDIRIAN <i>Gita Atika, Suwandi Supatra</i>	165-174

HOME FOR ELDERLY PEOPLE – FASILITAS KESEHATAN DAN REKREASI LANSIA DI PULOGEBANG <i>Charlotte Sacharissa, Sidhi Wiguna The</i>	175-188
PERTANIAN RAMAH LINGKUNGAN DIKAWASAN CAKUNG <i>Joshua Keeve Tandra, Suwandi Supatra</i>	189-202
KEBERSIHAN DAN KESEHATAN PADA KEPADATAN TINGGI <i>Glenda, J.M. Joko Priyono</i>	203-216
DIGITALISASI RUANG FAUNA DI ERA PASCA COVID <i>Amelia Herlina Susanto, Sutarki Sutisna</i>	217-230
RUANG KOMUNITAS BERBASIS TANAMAN DI RAWA BELONG <i>Antonia Vicki Amelia, Suryono Herlambang</i>	231-242
GENERASI ALPHA : TINGGAL DIANTARA <i>Raymond Arnold Manuel, Agustinus Sutanto</i>	243-260
POLA PEMUKIMAN MASA DEPAN MASYARAKAT PENGEMBARA LAUT, SUKU BAJAU <i>Vincent Moyola Ancung, Sutarki Sutisna</i>	261-272
RANCANGAN DENGAN METODE HEALING, METAFOR, DAN BIOPHILIC PADA WADAH PENYEMBUHAN KESEHATAN MENTAL <i>Fiolincia, Rudy Trisno</i>	273-286
EKSPLORASI DESAIN TAMAN DENGAN PENDEKATAN BIOFILIK BERBASIS ETIKA LINGKUNGAN DI BSD <i>Kezia Kartika, Priscilla Epifania Ariaji</i>	287-296
DALIHAN NA TOLU: “CARA HIDUP ORANG BATAK” <i>Livia Angelina Soetanto, Maria Veronica Gandha</i>	297-308
PEMBENTUKAN RUANG BERHUNI KOLEKTIF DI KELURAHAN PEGADUNGAN DAMPAK PANDEMI COVID-19 <i>Florencia Sentosa, Budi Adelar Sukada</i>	309-320
SISTEM HUNIAN MASA DEPAN BERBASIS TEKNOLOGI UNTUK KEBUTUHAN MANUSIA <i>Albert Utama, Sutarki Sutisna</i>	321-330
RUANG PEMBERDAYAAN DAN EKSPLORASI POTENSI AIR DI WADUK TOMANG <i>Yoga Gouwijaya, Petrus Rudi Kasimun</i>	331-340
RUMAH AMAN UNTUK KORBAN KEKERASAN SEKSUAL <i>Alda Rahmawati Hidayat, Franky Liauw</i>	341-352
PENDEKATAN NARASI ARSITEKTUR PADA WADAH KOMUNITAS ANAK JALANAN <i>Eva Megaretta, Rudy Trisno</i>	353-366

PENDEKATAN <i>EVERYDAYNESS</i> DALAM PERANCANGAN HUNIAN PERTANIAN <i>Jonathan Marcelino Alexander Nina Carina</i>	367-382
RANCANGAN RUMAH BELAJAR DALAM KONSEP KESEHARIAN DI KAWASAN PADEMANGAN BARAT <i>Yessica Fransisca, Rudy Surya</i>	383-394
PERANCANGAN RUANG BERMAIN DAN BERSANTAI YANG MENCIPTAKAN KEBAHAGIAAN <i>Illona Delarosa Widjaja, Franky Liauw</i>	395-404
PERANCANGAN ARSITEKTUR RUANG BERMAIN MASA DEPAN DI PLUIT <i>Laurensia Virginia Wijaya, Maria Veronica Gandha</i>	405-418
FASILITAS USAHA MAKANAN POST COVID <i>Irene Winsome, Budi A Sukada</i>	419-432
GAYA HIDUP BERKELANJUTAN DI ATAS PULAU APUNG DI PULAU UNTUNG JAWA <i>Samuel Prinardi Suteja, Suwandi Supatra</i>	433-442
URBAN BIKE HUB CISAUK <i>Stefanus, Nina Carina</i>	443-454
PENERAPAN KONSEP BANGUNAN CERDAS PADA DESAIN HUNIAN PADAT DI KAPUK <i>Nickolaus Reinaldy Lizar</i>	455-464
RUANG TRANSIT PENGEMBARA DIGITAL DI DAERAH BLOK M, JAKARTA <i>Brandon Chandra, Alvin Hadiwono</i>	465-476
UPAYA MENINGKATKAN PEREKONOMIAN DAN KEHIDUPAN SOSIAL MASYARAKAT KOTA TANGERANG MELALUI KERAJINAN TANGAN BAMBU <i>Amiratri Ayu Poedyastuti, Tony Winata</i>	477-488
KOMUNITAS SOSIAL “SIGER” DI LAMPUNG <i>Hiskia Given Stehan, Suwandi Supatra</i>	489-496
RUANG BUDAYA GLODOK, ANTARA BERHUNI, BUDAYA DAN ADAPTASI <i>Kenny, Mieke Choandi</i>	497-508
PERANCANGAN WADAH KREATIF DAN EDUKATIF REMAJA DENGAN METODE ARSITEKTUR KESEHARIAN DAN <i>RESPOND TO SITE</i> DI JOHAR BARU <i>Jennifer Eugenia, Diah Anggraini</i>	509-520
FASILITAS PENYEDIA AQUAPONIK MULTIVARIAN SELAMA PANDEMIK COVID DI JAKARTA TIMUR <i>Aileen Pangestu, Budi A Sukada</i>	521-534
RUANG BERBUDAYA BETAWI KEMAYORAN <i>Sylvia, Rudy Surya</i>	535-550

ARSITEKTUR SEBAGAI SARANA PENGEMBANGAN PENDIDIKAN KECERDASAN ANAK <i>Nathania Shareen Rimbani, Franky Liauw</i>	551-562
RE-DESAIN SEKOLAH (DASAR) PASCA PANDEMI COVID <i>Gergy Hardian Wienaldi</i>	563-574
PENERAPAN ARSITEKTUR LINGKUNGAN BELAJAR YANG IDEAL PADA TEMPAT BELAJAR BIO-TEK KEBON JERUK <i>Nicholas Denny Dharmawan, Sidhi Wiguna The</i>	575-588
AIR-CHITECTURE: SEBUAH DESAIN BANGUNAN DENGAN PURIFIKASI UDARA SECARA TEKNIS DAN PUITIS DALAM KONTEKS BERHUNI <i>Nicholas Andreas, Alvin Hadiwono</i>	589-600
FASILITAS KESEHATAN MENTAL PASCA PANDEMI DI CENGKARENG, JAKARTA BARAT <i>Ghina Devira Basyasyah</i>	601-612
PENERAPAN METODE PARAMETRIK PADA PERANCANGAN TAMAN ICHARIBA CHODE UNTUK MENGHADIRKAN <i>DWELLING</i> BAGI LANSIA <i>Bellinda Juniaty Halomoan, Suwardana Winata</i>	613-624
AMALGAMASI RUANG FISIK DAN DIGITAL <i>Megawati Putri, Suwardana Winata</i>	625-634
LAYANAN TANPA TURUN SERPONG <i>Peter, Martin Halim</i>	635-648
MALL SUKARAMI PALEMBANG <i>Alvin Gozali, Mieke Choandi</i>	649-660
PROSES GUBAH MASSA DAN SISTEM BANGUNAN PADA FLOATING HAVEN <i>Jeremy Theodorus, Suwardana Winata</i>	661-672
HIDUP BERDAMPINGAN DENGAN SAMPAH DI DESA SANUR <i>Indira Sapphira, Joko Priyono</i>	673-688
ARSITEKTUR PANGGUNG DAN PERMAKULTUR DEKAT KAMPUNG MARLINA <i>Nicholaus Stefanus, Agustinus Sutanto</i>	689-704
“BERNAFAS KEMBALI”: SARANA OLAHRAGA PASCA COVID <i>Michelle Adeline, Budi A Sukada</i>	705-718
PENDEKATAN <i>HEALING ENVIRONMENT</i> DALAM PERANCANGAN FASILITAS KESEHATAN MENTAL DI JOHAR BARU <i>Margareta Viannie Herwanto, Diah Anggraini</i>	719-728
KAJIAN PERANCANGAN HUNIAN SEHAT DAN TERJANGKAU BAGI PEKERJA MIGRAN DI TANAH ABANG <i>Vinny Santoso, Diah Anggraini</i>	729-742

PUSAT KOMUNITAS SENI DI BINTARO, JAKARTA SELATAN <i>Jeremy Alexander, Tony Winata</i>	743-756
SEKOLAH DASAR ABAD-21 DENGAN METODE BAHASA POLA DAN METAFORA DALAM PENCIPTAAN RUANG BELAJAR KREATIF DI KELAPA GADING <i>Natasha Kurnia Tishani, Rudy Trisno</i>	757-772
MEREDEFINISI KAMPUNG: PARADIGMA BARU PERENCANAAN KOTA DALAM MEWUJUDKAN KOTA YANG LEBIH BAIK <i>Maria Iqnasia Karen, Dewi Ratnaningrum, Maria Veronica Gandha</i>	773-786
BAYANG – BAYANG TEMBAWANG; RUANG INTERAKSI KULTUR DAN BUDAYA MASYARAKAT HUTAN DI KALIMANTAN BARAT <i>Maria Iqnasia Veren, Agustinus Sutanto</i>	787-800
SARANG TERSEMBUNYI, HUTAN MENGKATIP <i>Lorenzo Alberto, J.M.Joko Priyono</i>	801-810
RUANG PUBLIK ADAPTIF PLUIT SEBAGAI RESPONS TERHADAP KESENJANGAN SOSIAL-EKONOMI DI KAWASAN PLUIT, JAKARTA UTARA <i>Atsuhiko Kubo, Maria Veronica Gandha</i>	811-824
PENERAPAN METODE DESAIN ARSITEKTUR BERDASARKAN PERILAKU PADA PROYEK RUMAH EDUKASI-BERMAIN ANAK DI PLUIT <i>Elvia Valentine Sofyan, Priscilla Epifania Ariaji</i>	825-834
SENTRA UMKM MODE <i>Agatha Laviinia, Martin Halim</i>	835-844
TAMAN KOMUNITAS BSD: UPAYA KEMBALI PADA ALAM <i>BACK TO NATURE:</i> COMMUNITY GARDEN <i>Fulgentius Rodney, J.M. Joko Priyono</i>	845-854
RUMAH SINGGAH KOMUNITAS LANSIA DI BOGOR <i>Claresta Xena, Tony Winata</i>	855-868
PENERAPAN SISTEM MODULAR PADA GEROBAK PEDAGANG KAKI LIMA <i>Victor Tandra, Suwardana Winata</i>	869-878
GROW: RUSUNAWA SEBAGAI TEMPAT TINGGAL SEMENTARA UNTUK MBR TUMBUH DAN BERKEMBANG <i>Sulina Limin, Sidhi Wiguna The</i>	879-890
HUNIAN KOMUNAL KOOPERATIF TB SIMATUPANG <i>Gabriella Angie Ongky, Nina Carina</i>	891-902
PENERAPAN METODE ARSITEKTUR NARATIF SEBAGAI STRATEGI BERADAPTASI BERHUNI DI MASA DEPAN DI DESA SINGOSARI <i>Vania Veeska, Agustinus Sutanto</i>	903-916

WADAH PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK LEWAT BERMAIN DI CENGKARENG BARAT <i>Kreszen Himawan, Fermanto Lianto</i>	917-932
HUNIAN-KERJA INTERAKTIF UNTUK PARA START-UP DI LATUMETEN <i>Chryssie Annica, Doddy Yuono</i>	933-944
RUANG REKREASI WISATA DAN BUDAYA DI PASAR LAMA <i>Vellicia Gunawan, Sutarki Sutisna</i>	945-954
PENDEKATAN PRAGMATIS DALAM PERANCANGAN PERUMAHAN TERPADU DI BINTARO <i>Maria Reza Desita, Rudy Surya</i>	955-966
REKREASI SEBAGAI PUSAT REHABILITASI GEN Z <i>Grace Jovita, Dewi Ratnaningrum, Maria Veronica Gandha</i>	967-978
RUANG KERJA DAN RELAKSASI BIOFILIK MASA DEPAN DI TUGU UTARA <i>Yoseph Michael Chandra, Fermanto Lianto</i>	979-994
PENERAPAN TIPOLOGI PASAR, ARSITEKTUR DAN PERILAKU GENERASI Z PADA PERANCANGAN PASAR MASA DEPAN DI GONDANGDIA <i>Irwin, Doddy Yuono</i>	995-1004
GEDUNG PERTANIAN HORTIKULTURA MASA DEPAN DI KAMPUNG MUKA <i>Bryan Wesley, Fermanto Lianto</i>	1005-1018
SENTRA PEDAGANG KECIL SEMANAN <i>Bianca Belladina, Martin Halim</i>	1019-1028
NON ISOLATED BLOCK : ARSITEKTUR YANG BERPERAN DALAM MEMBERIKAN JAWABAN KERUANGAN DALAM KONTEKS BERHUNI DI MASA DEPAN <i>Junie Veronica Putri, Dewi Ratnaningrum, Maria Veronica Gandha</i>	1029-1042
SANTA.Y - SEBUAH PASAR TRADISIONAL BARU <i>Amanda Ineza, Fermanto Lianto</i>	1043-1054
RUANG KOMUNITAS SENIOR: HORIZON <i>Monique Priscilla, Petrus Rudi Kasimun</i>	1055-1062
PENGEMBANGAN HUNIAN DAN PERTANIAN VERTIKAL DI BOGOR DENGAN PENDEKATAN DESAIN BERBASIS PERILAKU <i>Dionsius Nathanael Arif, Priscilla Epifania Ariaji</i>	1063-1074
PEMUKIMAN HYVE: KEHIDUPAN KOLEKTIF UNTUK MILENIAL <i>Rainier Lazar Hadiprodjo, Martin Halim</i>	1075-1086
PERANCANGAN ARSITEKTUR RUANG LIMINAL ANTARA SEBUAH DUALISME (BERTANI DAN MELAUT) <i>Michael Gideon Josian, Maria Veronica Gandha</i>	1087-1098

SOEDOET TEMU TJIPINANG <i>Verena Lanina Ariestyani</i>	1099-1110
HUNIAN VERTIKAL MONODUALISME (INDIVIDUALISME-KOLEKTIVISME) <i>Hidayatul Reza, Franky Liauw</i>	1111-1126
THE DYNAMIC OF ADAPTIVE SHELTER: SEBUAH WADAH ADAPTIF-DINAMIS DI KAMPUNG NELAYAN, KAMAL MUARA <i>Fransisca Handayani, Alvin Hadiwono</i>	1127-1140
RUANG KESADARAN DIALEKTIK, MAMPANG PRAPATAN, JAKARTA SELATAN <i>Angelita Permatasari Angkola, Alvin Hadiwono</i>	1141-1152
PONDOK PEDULI ANAK JALANAN <i>Lavia, Petrus Rudi Kasimun</i>	1153-1162
RUMAH SINGGAH KANKER ANAK DENGAN TERAPI PALIATIF <i>Felicia Hansen, Suryono Herlambang</i>	1163-1178
RUMAH BIO-HERBAL NUSANTARA <i>Raihan Dzaky</i>	1179-1190
SATU UNTUK TIGA : HUNIAN MULTIGENERASI <i>Musselina Oktavanya Widiyanto, Nina Carina</i>	1191-1206
PENGARUH KUALITAS PELAYANAN PENGELOLAAN KAWASAN TERHADAP KEPUASAN PELANGGAN KAWASAN SCBD JAKARTA <i>Gregorius Gerard, Nurahma Tresani, Nasiruddin Mahmud</i>	1207-1214
HOTEL RESOR DI PANTAI MAJU SEBAGAI WATERFRONT ARCHITECTURE DENGAN PENDEKATAN METAPHORE <i>Danang Widiatmoko</i>	1215-1232
RENCANA PENATAAN KAWASAN TRANSIT ORIENTED DEVELOPMENT (TOD) PORIS PLAWAD <i>Jason Frederick, Parino Rahardjo</i>	1233-1242
STUDI KELAYAKAN APARTEMEN UNTUK GENERASI MILENIAL DI AREA STASIUN LRT GUNUNG PUTRI KABUPATEN BOGOR <i>Kent Demas Kynan, Priyendiswara Priyendiswara Agustina Bela</i>	1243-1258
REVITALISASI SITU TIPAR SEBAGAI WISATA BARU DI KOTA DEPOK <i>Binsar Farel Mohamad Aminudin, Priyendiswara Agustina Bela, Parino Rahardjo, Regina Suryadjaja</i>	1259-1272
KESESUAIAN RENCANA DETAIL TATA RUANG DKI JAKARTA 2030 DAN PERUBAHAN PENGGUNAAN LAHAN DI CIPETE RAYA <i>Dhaneswara Nirwana Indrajoga, B. Irwan Wipranata, Bambang Deliyanto, Priyendiswara Agustina Bela</i>	1273-1278

RUANG TRANSIT PENGEMBARA DIGITAL DI DAERAH BLOK M, JAKARTA

Brandon Chandra¹⁾, Alvin Hadiwono²⁾

¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, brandonarch16@gmail.com

²⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, alvinhadiwono@ymail.com

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

Abstrak

Kehidupan manusia dimasa yang akan datang, tidak jauh dari teknologi, teknologi mendorong manusia untuk beradaptasi dengan pola hidupnya. Teknologi mempengaruhi sistem dalam bekerja, dimana muncul istilah *Digital Nomad*, atau bisa disebut pengembara digital, mereka yang bekerja dengan berpindah tempat, dengan memanfaatkan teknologi sehingga semua bisa dilakukan hanya dengan bermodalkan koneksi internet dan alat elektronik. Istilah *Digital Nomad* tidak jauh dari berhuni, karena berbicara tentang pola hidup, permasalahan dari pola hidup berpindah ini, menciptakan ruang ruang kosong dimana harus diisi sesuai dengan musim, dan sesuai dengan kebutuhan para pekerja, yang harus bisa menjawab tempat berhuni, bekerja, menjalankan hobi, dan bermain, maka dari itu, fokus dari proyek ini menjawab permasalahan berhuni, juga secara tidak langsung menjadikan tempat untuk masyarakat lokal mengetahui istilah *Digital Nomad*. Dengan berlokasi di Blok M yang merupakan lokasi kreatif dengan sistem TOD (*Transit Oriented Development*) berfokus untuk menjadi tempat yang tepat bagi pejalan kaki yang memaksimalkan pedestrian, sehingga mendukung proyek agar menjadi bermanfaat dan bisa dinikmati oleh *Digital Nomad* dan masyarakat lokal yang ingin belajar dengan tetap memperhatikan nilai kontekstual dari Blok M, di tahun 2035. Dengan merumuskan pola hidup para pengembara maka dapat tercapai tujuan akhir proyek ini.

Kata kunci: Berhuni; Blok M; *Digital Nomad*; TOD

Abstract

Human life in the future, not far from technology, technology encourages humans to adapt to their life patterns. Technology affects the working system, where the term Digital Nomad, or what can be called digital nomads, appears, those who work by moving places, by utilizing technology so that everything can be done only with an internet connection and electronic devices. The term Digital Nomad is not far from inhabited, because it talks about lifestyle, the problem of moving life patterns like this, creating empty spaces which must be filled according to the seasons, and according to the needs of workers, who must be able to answer places to live in, work, run hobbies, and playing, therefore, the focus of this project is to answer the problem of living in, as well as indirectly making a public place for local people to know the term Digital Nomad. By being located in Blok M which is a creative location with a TOD (Transit Oriented Development) system that focuses on being the best environment for pedestrians who maximize walking territory, thus supporting projects to be useful and can be enjoyed by Digital Nomads and local people who want to know and learn, and still paying attention to the contextual value of Blok M, in the year 2035. By determining the pattern of life, so the goals of this project will be achieved.

Keywords: Blok M; Dwelling; *Digital Nomad*; TOD

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Dari pengetahuan umum tentang bagaimana kita hidup dan tinggal, Dwelling atau biasa disebut berhuni, menjadi suatu kesatuan dengan kehidupan, karena manusia berhuni di segala tempat dan segala waktu serta kondisi. Dwelling memiliki banyak sekali definisi tergantung dengan pandangan masing masing. Dari definisi definisi yang ada, berhuni bisa dilihat dari sisi eksistensi,

bangunan, dan rumah, yang mengartikan bahwa kita bisa berhuni dimana saja, dan bisa merasakan kehadiran kita di dunia,

Melihat dari gaya hidup manusia milenial, khususnya pada era informasi, Dunia digital yang berkembang semakin pesat membuat semua hal menjadi terasa berbeda bila dibandingkan dengan zaman dahulu. Maka dari itu terciptalah gaya hidup baru. *Digital Nomad* adalah orang-orang yang menggunakan teknologi untuk bekerja, mencari nafkah dan hidup berpindah tempat atau nomaden. Seorang digital nomad dapat hidup berpindah pindah, sembari bekerja secara online hanya bermodalkan koneksi internet dan perangkat elektronik, semua dilakukan tanpa kontak fisik, memanfaatkan kemajuan digital, ini adalah sebuah peristiwa global yang sudah terjadi dan diprediksi akan menjadi gaya hidup dan bekerja di abad 21.

Pada saat ini, belum banyak fasilitas yang mendukung gaya hidup nomaden, terutama di Indonesia dimana menjadi lokasi wisata terfavorit, dibutuhkan proyek yang dapat menampung gaya hidup *Digital Nomad*, tidak hanya tempat bekerja, tetapi juga dilengkapi dengan fasilitas pendukung seperti ruang hobi dan ruang pendukung, sehingga kehidupan para pekerja digital dimasa yang akan datang akan terjamin. Maka melihat dari peristiwa ini, proyek digital nomad transit berfokus untuk menjawab dan mewadahi tempat tinggal para pengembara digital, yang secara langsung juga mempertemukan para digital nomad dari berbagai penjuru,

Kerasnya dunia perekonomian pada masa yang akan datang mendorong manusia untuk dapat beradaptasi dengan berkembangnya teknologi untuk membantu memudahkan kinerja pekerjaan dalam hal *networking*, berkembangnya teknologi membantu manusia untuk dapat hidup sembari bekerja, dimana beberapa aspek kehidupan dapat terpenuhi dalam satu kegiatan, yaitu mengembara, sebagai *Digital Nomad* merupakan hal yang sangat tidak asing yang namanya tinggal nomaden, berpindah pindah. Salah satu lokasi yang mendukung adanya proyek ini yaitu di Blok M, dimana memiliki julukan kawasan *Transit Oriented Development* (Kawasan yang terintegrasi Angkutan Umum yang mendorong pergerakan pejalan kaki, pesepeda, dengan pembatasan kendaraan bermotor dalam radius jarak 350 m sampai dengan 700 m) dengan lingkungan yang didominasi kebudayaan dan nilai sosial, banyaknya culture seperti Jepang, Korea, China, dll. Pada lingkungan Blok M juga terdapat banyak sekali sekolah dan didominasi oleh anak kecil hingga remaja, yang bisa mendapat pembelajaran, juga tempat untuk berkembang dalam sistem bekerja dan menjalankan hobi.

Rumusan Permasalahan

Permasalahan yang diangkat dari isu *Digital Nomad* kemudian disesuaikan dengan kawasan yang mendukung. Sehingga terdapat beberapa rumusan dari permasalahan yaitu : 1. Proyek harus mampu menjawab kebutuhan *Digital Nomad* akan fasilitas bekerja, hobi, bermain, dan berhuni yang mampu mendukung pola hidupnya, 2. Menyediakan fasilitas yang bukan hanya sebagai tempat bagi *Digital Nomad* tetapi juga menjadi tempat bersosialisasi untuk warga Blok M, dan 3. Tidak hanya terfokus pada aktivitas komersial saja tetapi tetap mempertimbangkan penyediaan fasilitas yang dapat digunakan umum sehingga mendukung nilai kontekstual dari lingkungan.

Tujuan

Terdapat manfaat dari proyek dalam kontribusinya untuk Blok M dan masyarakat lokal yang beraktivitas pada kawasan tersebut maupun pendatang yang berkunjung ke kawasan tersebut. Tujuan yang hendak dicapai oleh perancangan ini adalah 1. Menciptakan ruang yang menjadi titik temu dari berbagai kelompok masyarakat serta menjadi fasilitas hiburan bagi mereka, khususnya bagi *Digital Nomad* dan masyarakat Blok M, untuk bersosialisasi dan berekspresi, 2. Meningkatkan hubungan sosial antar kelompok masyarakat yang sebelumnya belum mengenal istilah *Digital Nomad* sehingga dapat meningkatkan pengetahuan dan pengalaman, dan 3.

Mengaktualisasikan tempat berhuni untuk *Digital Nomad* sehingga bisa menjadi awal dan akhir hidup nomaden sambil bekerja.

2. KAJIAN LITERATUR

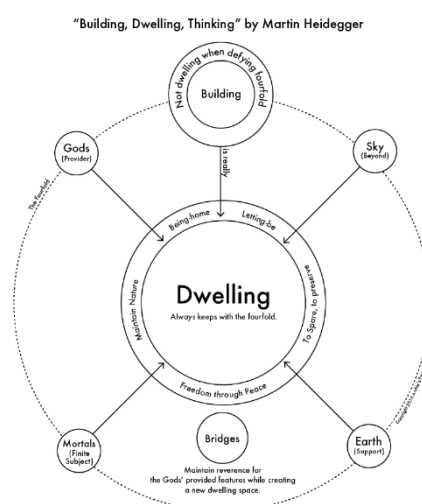
Dalam memahami *Dwelling* terutama pada masa depan, dilakukan pengkajian teori-teori yang sudah ada untuk mendapatkan ilmu perihal tema tersebut. Melakukan kajian terhadap teori menjadi salah satu dari kegiatan yang harus dilakukan dalam merancang bangunan berhuni di masa depan dengan membaca dari sumber-sumber yang sudah tersedia, dan memahami tema sehingga dapat mendefinisikan jenis bangunan yang hendak dibuat. Teori *Dwelling* dan *Digital Nomad* dari berbagai ahli seperti Martin Heidegger (1962), Christian Alexander (1977) dan lainnya akan dibahas pada subbab ini.

Dwelling

Dwelling adalah istilah yang muncul dari filsuf bernama Martin Heidegger yang mengacu kepada kita merasa berhuni karena ada bangunan. Menurut dia, pernyataan tersebut dapat ditafsirkan secara langsung bahwa manusia dapat mencapai tujuan berhuni karena adanya bangunan. Menurut dia tidak semua bangunan itu adalah tempat bertinggal. Bangunan menaungi manusia, menempatnya tetapi bukan tempat tinggal atau bertinggal. Dia menempati bangunan itu tetapi tidak tinggal di dalamnya, jika bangunan ini hanya sebagai naungan. Artinya, berhuni jauh lebih bermakna jika ada kegiatan manusia di bawah naungan.

Heidegger dalam tulisannya dengan judul *Being and Time* menekankan konsep formal eksistensi yang bermakna presensi hadir di sana. Secara *Dwelling* harus diamati dan dipahami berasaskan konstitusi atau terbentuknya yang disebut oleh Heidegger sebagai kesatuan fenomena, data primer yang diamati secara keseluruhan. Menurut Heidegger, ketika kehadiran tidak dapat dipisahkan kedalam komponen-komponen, hal ini berarti tidak menolak adanya beberapa faktor yang konstitutif, misal struktur ontologis dari dunia yakni kehadiran misalnya, keduniawian yang menyertakan aspek bumi seperti matahari, bulan, air, udara, fauna dan flora dsb.

Berada sebagai kata benda bermakna kehadiran – kualitas mengada. Kualitas berada hadir dalam kontinum waktu, seperti masa-lalu, kini, dan masa yang akan datang. Kata kerja sesuatu hadir itu masa-lalu, kini dan masa datang. Jika *dwelling* merujuk pada kegiatan aktif manusia.



Gambar 1. Diagram *Dwelling* Martin Heidegger

Sumber : Medium.com

Dwelling as Pattern

Dwelling as Pattern adalah gagasan untuk menangkap ide-ide desain arsitektur sebagai arketipe dan deskripsi yang dapat digunakan kembali. Istilah pola dalam konteks ini biasanya dikaitkan dengan Christopher Alexander, seorang arsitek Amerika kelahiran Austria. Pola berfungsi sebagai bantuan untuk merancang kota dan bangunan. Konsep memiliki koleksi "pola", atau contoh tipikal semacam itu. Koleksi-koleksi ini dapat dianggap sebagai pembentuk bahasa pola, sedangkan unsur-unsur bahasa ini dapat digabungkan, diatur oleh aturan-aturan tertentu.

Pattern dalam arsitektur ini, memiliki peran dan fungsi penting dalam pembentukan *dwelling*, karena bagaimana sebuah hunian pasti memiliki pola tersendiri, baik pola dalam bentuk, pola dalam ruang, atau pola dalam kebiasaan (*habit*). Yang dimana pada akhirnya akan membentuk sebuah bahasa pola (*pattern language*) baru yang disebut oleh Christopher Alexander, memiliki peran penting, dimana sebuah pola bisa dipakai dan diaplikasikan sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan. Christopher Alexander (1977) menyatakan bahwa : *Each pattern language reflects different modes of life, customs, and behavior, and is appropriate to specific climates, geographies, cultures, and traditions*. Yang dimana berarti, tiap pola merefleksikan bermacam macam mode kehidupan, sikap, dan menghitung sertakan kondisi iklim, geografis, dan budaya, serta tradisi dalam mendesain suatu bangunan.



Gambar 2. Pola *Pattern Language*
Sumber: A Pattern Language (Christopher A, 1977)

Digital Nomad

Salah satu penggunaan paling awal dari istilah *Digital Nomad* awalnya pada tahun 1997, dalam buku *Digital Nomad*. Itu adalah judul buku yang diterbitkan oleh perusahaan penerbitan pendidikan Wiley. Itu ditulis oleh Tsugio Makimoto dan David Manners (1997). Tidak diketahui apakah frasa itu diciptakan dalam buku ini atau apakah mereka mengambil istilah yang sudah ada.

Digital nomad berasal dari kata "digital" yang berarti berhubungan dengan sistem perhitungan tertentu dan "nomad" yang berarti pengembara atau "nomaden" yang berarti berpindah-pindah. Mereka bekerja sebagai karyawan untuk majikan mereka, sebagai kontraktor untuk perusahaan atau jika mereka memiliki bisnis sendiri untuk diri mereka sendiri. Stereotip klasik nomaden digital adalah bahwa mereka bergerak cepat dari satu tempat ke tempat setiap minggu atau beberapa minggu, ketika bekerja pada laptop mereka di pantai. Tetapi berbeda dengan di 2020: kebanyakan *nomads* bergerak bisa setiap 4 sampai 6 bulan, untuk benar benar menikmati tempat, bekerja dari ruang coworking atau kafe dan memiliki hubungan dekat dengan tempat yang mereka kunjungi dan secara teratur kembali ke untuk bertemu teman mereka dari seluruh dunia.

Sama seperti suku nomaden tradisional yang mengikuti pola tahunan atau musiman yang tetap dari gerakan dan pemukiman, *Nomads* bekerja jarak jauh melakukan hal yang sama. Banyak yang ingin tinggal di iklim sejuk dan akan bergerak berdasarkan musim. Istilah "*Digital Nomad*" telah digunakan selama 1 dekade terakhir, dan sudah menjadi gaya hidup baru di era ke-3 era informasi, khususnya di Indonesia dimana Canggu, Bali menjadi lokasi favorit bagi para *Digital Nomad* dari seluruh penjuru negeri, karena fasilitas yang baik, serta biaya hidup relatif murah, dengan kondisi budaya yang masih sangat asri dan baik.

Seorang *digital nomad* senior dari Belanda sekaligus penemu website *Nomadlist.com* Pieter Levels (2015) menyatakan bahwa, bagaimana pengaruh waktu berpindah, pajak, harga hidup sehari-hari, Koneksi internet, keamanan, cuaca, dan atraksi berpengaruh pada penentuan destinasi.

Pieter Levels memprediksi bahwa gaya hidup *digital nomad* ini akan menjadi sebuah tren, khususnya pada tahun 2035 dimana dia membuat prediksi sebagai berikut:

- 60% populasi pekerja akan menjadi *freelancing*, sehingga jumlah pekerja kantoran akan berkurang jauh.
- 1 dari 3 *freelancer* akan menjadi *digital nomad*. Akan semakin mudah mencari pekerjaan dimana bisa dilakukan secara online, dan dimana saja, juga mempengaruhi gaya hidup manusia yang ingin jalan-jalan sambil bekerja.
- Jumlah *digital nomad* diseluruh dunia diestimasikan berjumlah 1 miliar, bisa dibilang menjadi generasi baru.
- Kota-kota besar akan mulai berkompetisi untuk menarik para *digital nomad*, dengan meningkatkan penghijauan, internet yang lebih stabil, dan aspek lain.
- Karena gaya hidup mengembara, tingkat pernikahan akan menurun, sehingga menahan laju perkembangan populasi.
- Koneksi menjadi sangat penting, dengan bertemunya orang dari belahan dunia, yang meningkatkan jaringan pertemanan.
- Sekolah sudah tidak ada lagi, karena semua akan dilakukan online, jadi akan banyak istilah *Homeschooling* sehingga pekerja *digital nomad* akan semakin banyak.
- Sama halnya dengan Universitas, akan banyak kelas online.

Fastest growing destinations in last 5 years

These destinations have consistently grown in check-ins in the last 5 years, from 2015 to 2019.

			5-Year growth 2015 to 2019	2020 growth affected by Corona	2019 growth	2018 growth	2017 growth	2016 growth	2015 growth	Check-ins	NL rank
#1	Canggu, Bali	Indonesia	+373%	-30%	+49%	+107%	+178%	+145%	+21%	909	#2
#2	Porto	Portugal	+304%	-53%	+17%	+20%	+127%	+340%	+21%	318	#32
#3	Kiev	Ukraine	+252%	-46%	+56%	+44%	+80%	+114%	+11%	240	#3
#4	Oriando, FL	United States	+202%	-43%	+31%	+8%	+85%	+160%	+50%	171	#171
#5	Medellin	Colombia	+192%	-47%	+21%	+56%	+69%	+620%	+5%	475	#454

Gambar 3. Tabel Aktivitas Digital Nomad di Dunia

Sumber : Nomadlist.com

Sejak beberapa tahun terakhir, Bali sudah menjadi destinasi favorit bagi para *digital nomad*, bahkan menempati peringkat 1 untuk kategori peningkatan tercepat menurut nomadlist.com, para *digital nomad* sudah sejak lama memasukkan bali sebagai destinasi, karena cuaca yang bagus, *living cost* terjangkau kaya akan sejarah dan tradisi, juga sektor sektor pariwisata yang baik dan didukung pemerintah.

Ada banyak sekali tipe tipe dari *Digital Nomad* itu sendiri, mulai dari waktu menetap, hingga jenis kegiatan dan aktivitas, maka dari itu melalui jurnal dan data dari internet, maka bisa dibagi menjadi 2, yaitu tipe berdasarkan waktu menetap, dan tipe berdasarkan hobi dan aktivitas.

Jenis berdasarkan waktu menetap, yaitu :

- Pengembara Abadi : Selalu Bergerak

Jenis pengembara digital terus bergerak, Dia akan tinggal di satu tempat selama maksimal tiga bulan, sebelum mereka merasakan dorongan untuk melanjutkan lagi. Biasanya, mereka masih cukup muda dan mereka ingin menjelajahi dan melihat tempat sebanyak mungkin. Mereka biasanya memiliki bisnis mereka sendiri yang memungkinkan mereka untuk memilih jam kerja mereka sendiri dan fleksibel. Ketika orang memulai kehidupan *digital nomad*, mereka biasanya mulai dengan cara ini: mereka ingin melihat sebanyak mungkin dan memiliki dorongan dan energi untuk melakukan perjalanan di seluruh dunia dan terus-menerus bergerak.

- Pengembara Kasual : Tinggal 3 Bulan Sampai 6 Bulan

Tipe ini biasa tinggal di suatu tempat selama sekitar tiga sampai enam bulan bisa juga disebut 'Casual Globetrotter'. Mereka suka meluangkan waktu mereka ketika menemukan tempat baru dan budaya baru. Tetapi setelah beberapa bulan berlalu, mereka merasakan dorongan untuk mengemas tas mereka dan melanjutkan perjalanan mereka untuk menemukan tempat-tempat baru.

- Pengembara Okasional : Tinggal Sebentar dan Pulang Kerumah

Beberapa orang ingin memiliki rumah untuk kembali. Dari sana, mereka akan melakukan perjalanan sesekali, tapi sering dalam jangka waktu yang lebih lama, seperti satu hingga tiga bulan. Bahkan jika rumah mereka mungkin berada di negara yang berbeda daripada dari mana mereka berasal, mereka masih suka bepergian dan mendalami negara dan budaya lain. Jadi mengembara tetapi masih mencintai rumah.

- Ekspatriat : Tinggal Bertahun tahun dan menetap

Jenis pekerja jarak jauh ini ingin sepenuhnya membenamkan dirinya dalam budaya lokal, yang mengharuskan mereka untuk tinggal lebih lama di tempat tertentu. Dalam arti, mereka lebih expat daripada pengembara digital. Mereka ingin mempelajari lebih lanjut tentang budaya, belajar bahasa dan berteman dengan penduduk setempat sehingga mereka benar-benar dapat mengalami bagaimana rasanya hidup sebagai penduduk setempat.

Jenis berdasarkan Hobi dan Aktivitas, yaitu :

- **Business Digital Nomad**
Tipe digital nomad yang mengutamakan pekerjaannya, dengan memaksimalkan ketenangan lokasi untuk bekerja dan menjalani bisnis mereka, mengutamakan lingkungan dengan support untuk menjadi produktif sehingga bisa menyelesaikan pekerjaan.
- **Athletic Digital Nomad**
Tipe digital nomad ini mengutamakan area berolahraga dan menjadi Fit, sehingga dalam bekerja biasa santai , dan dilengkapi dengan aktivitas untuk mengeluarkan keringat, kegiatan seperti bersepeda, jogging, fitness, berenang, dan lain lain.
- **Relaxed Digital Nomad**
Tipe digital nomad yang mengutamakan relaksasi, biasanya mengincar liburan dan melepaskan penat selama bekerja, ibarat seperti *merefill* baterai tubuh dengan hiburan hiburan sehabis bekerja.
- **Outdoor Digital Nomad**
Tipe digital nomad ini biasanya seorang pecinta alam, mereka mencari destinasi untuk bekerja dengan memprioritaskan kegiatan outdoor, dan mengutamakan keindahan pemandangan, kegiatan seperti wall climbing bisa dilakukan di dalam kota.
- **Spiritual Digital Nomad**
Tipe digital nomad ini mengutamakan ketenangan dan kedamaian dalam kehidupan, mereka mengutamakan kesehatan rohani, dengan melakukan meditasi dan kesunyian, yang bisa juga mendukung kinerja mereka dalam bekerja. Lokasi dengan tingkat polusi dan bising dalam kota menjadi poin utama.
- **Foodie Digital Nomad**
Tipe digital nomad ini merupakan pengembara yang mengutamakan kenikmatan pangan dalam bekerja, mereka mengincar makanan makanan yang ada pada lokasi , dan biasanya berhubungan dengan pekerjaan mereka, seperti food blogger, food photographer, atau memiliki hobby dalam memasak.

Arsitektur Kontekstual

Arsitektur kontekstual merupakan salah satu prinsip perancangan dalam arsitektur yang mempertimbangkan permasalahan desain dalam beberapa atau kesatuan bidang konteks arsitektural. Menurut Budi Sukada (1993) dalam tulisannya, kontekstual merupakan suatu situasi yang tidak memungkinkan sebuah objek ada di suatu tempat tanpa mengindahkan obyek-obyek yang sudah ada di tempat itu terlebih dahulu. Dengan demikian, perancangan kontekstual memusatkan perhatian terutama pada karakteristik obyek-obyek yang sudah ada ketimbang pada objek yang akan dibuat.

Menurut Anthony C Antoniades (1992), arsitektur kontekstual adalah klasifikasi dalam arsitektur yang berhubungan dengan site dan lingkungan, bagaimana kondisi sekitar tapak, masyarakat, budaya, serta material bangunan di daerah setempat. Tujuannya tentu untuk mengarahkan

desain yang konteks dalam perancangan desain. Maka dari itu, arsitektur kontekstual adalah suatu metode perancangan yang fokus pada mengaitkan bangunan baru dengan menyelaraskan nilai karakteristik terhadap lingkungan sekitar, tujuan awalnya juga mengangkat nilai lingkungan dan sejarahnya, lalu bisa ditambah atau dikurangi dengan perancangan arsitektur kontekstual

3. METODE

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah melakukan riset terhadap perkembangan zaman terutama di dunia digital, bagaimana sistem bekerja dapat terpengaruh, khususnya di era ke 3 , era informasi. Metode yang cocok untuk merancang bangunan untuk Digital Nomad adalah dengan pendekatan desain keseharian atau *everydayness* dengan menggunakan metode kualitatif, dimana mempelajari pada satu topik yaitu Keseharian (*Everydayness*) yang adalah sebuah kondisi nyata yang secara berulang terjadi dalam kehidupan, Mendiskusikan keseharian dalam arsitektur, kita selalu akan dihubungkan dengan bagaimana melihat arsitektur sebagai bagian dari masyarakat. Deborah Berke mengungkapkan bahwa untuk dapat mengerti hubungan antara keseharian dan arsitektur, ada beberapa poin yang perlu mendapat perhatian, seperti: sebuah arsitektur dari keseharian kemungkinan bersifat umum dan unik, asli dan berkarakter, biasa, tidak ditutupi, sensual, terbuka dan emosional.

4. DISKUSI DAN HASIL

Analisis Kawasan

Pemilihan kawasan di kelurahan melawai, tepatnya di Blok M, suatu kawasan yang sangat kental budayanya, bahkan masih sangat sederhana, kawasan Blok M, Melawai memiliki luas wilayah 1,253 KM², didominasi oleh lingkungan hunian, serta beberapa area komersial sebagai penunjang. Blok M Melawai memiliki beberapa fasilitas yang terdiri dari pusat perbelanjaan seperti Blok M plaza dan Blok M Square, Rumah Sakit, Poliklinik, Puskesmas, serta fasilitas pendidikan yang terdiri dari TK swasta, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas dan SMK.

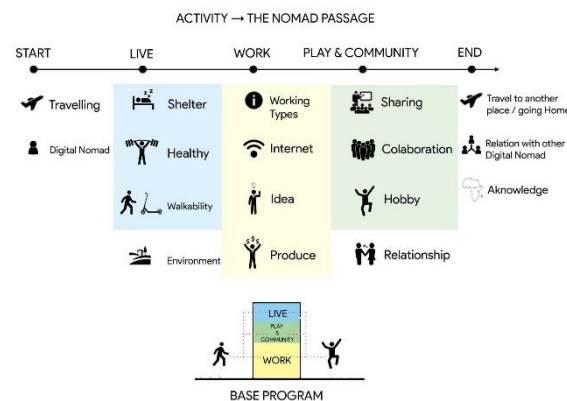
Sementara itu total luas RTH (Ruang Terbuka Hijau) yang ada di Blok M, Melawai menurut data dari *Jakarta Open Data* sebesar 0.03 KM², artinya kurang dari 1% dari total luas wilayah 1,253 KM²



Gambar 4. Tapak Terpilih
Sumber: Penulis, 2020

Usulan Aktivitas dan Program

Berdasarkan isu yang diangkat dan kontekstual lingkungan yang diimplementasikan juga dalam skema usulan aktivitas dan program, Indonesia merupakan negara dengan target liburan atau target kunjungan Digital Nomad yang tergolong populer. Daerah dengan hiburan yang tinggi dan biaya hidup yang relatif rendah, sehingga berikut adalah program-program yang ada pada bangunan. *Live, Work, Community & play* sebagai penerapan dari gaya hidup digital nomad. Ketiga skema program ini yang akan di kembangkan menjadi program program yang bisa beradaptasi dan menyesuaikan dengan kebutuhan seperti *Co-working space, amphitheater, internet room, plaza, main room, digital library, drone center, etc.*

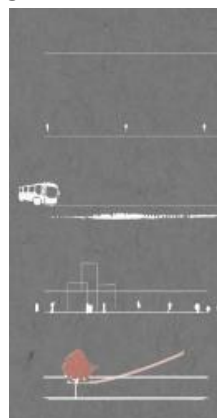


Gambar 5. Diagram Aktivitas program

Sumber: Penulis, 2020

Konsep Perancangan

Konsep dari perancangan ini adalah kontekstual, dan juga bagaimana bangunan bisa menjadi landmark tersendiri untuk dunia digital nomad, konsep awal merancang dengan memerhatikan *site*, lalu dilakukan pembangunan *plan* yang menerapkan kondisi kontekstual lingkungan, dan membangun yang *low profile*, lalu diterapkan *permeability* atau tembusan, yaitu proyek harus bisa diakses dan dilihat dari segala arah, kemudian dilakukan penyesuaian *program* dan *icon* agar bisa meningkatkan kualitas lingkungan.



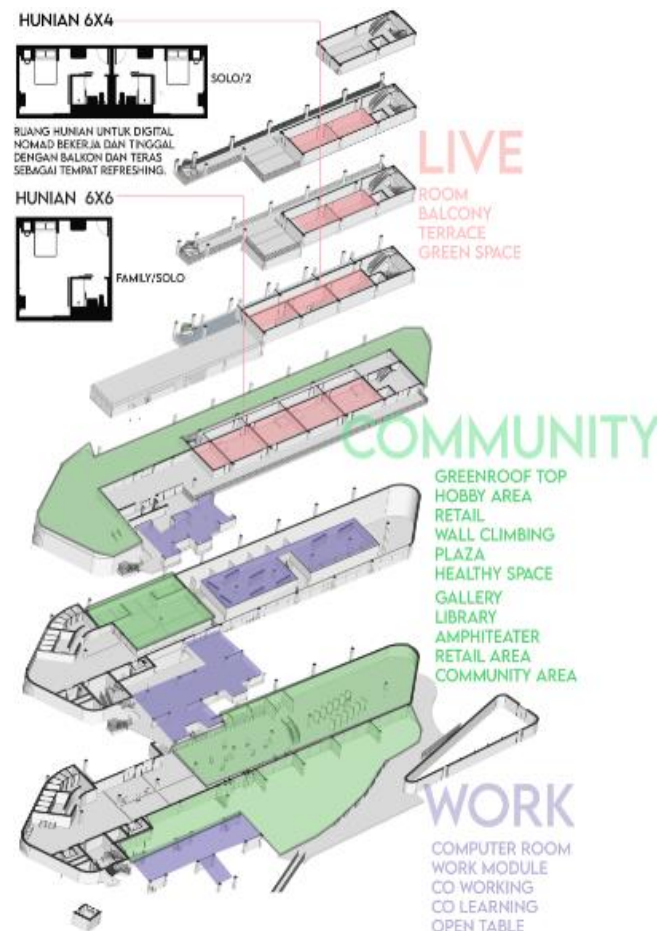
Gambar 6. Diagram Konsep

Sumber: Penulis, 2020

Skema Desain

Desain dimulai dengan memperhatikan peraturan lingkungan sekitar, seperti ketinggian bangunan yang diperbolehkan, KDB, KLB, KDH yang mempengaruhi massa bangunan dan juga

kebutuhannya terhadap kontribusi lingkungan juga fungsi sebagai ruang *transit*. Setelah itu terbentuklah massing utama yang kemudian akan dikombinasikan dengan konsep perancangan sebagai bentuk ruang transit bagi digital nomad. Setelah itu, struktur dan material disesuaikan dengan nilai kontekstual lingkungan sekitar sehingga terbentuk bangunan. Bangunan menggunakan sistem adaptasi pada ruang hobi dan melakukan penyesuaian program sesuai dengan hakikat *live, work, community*.

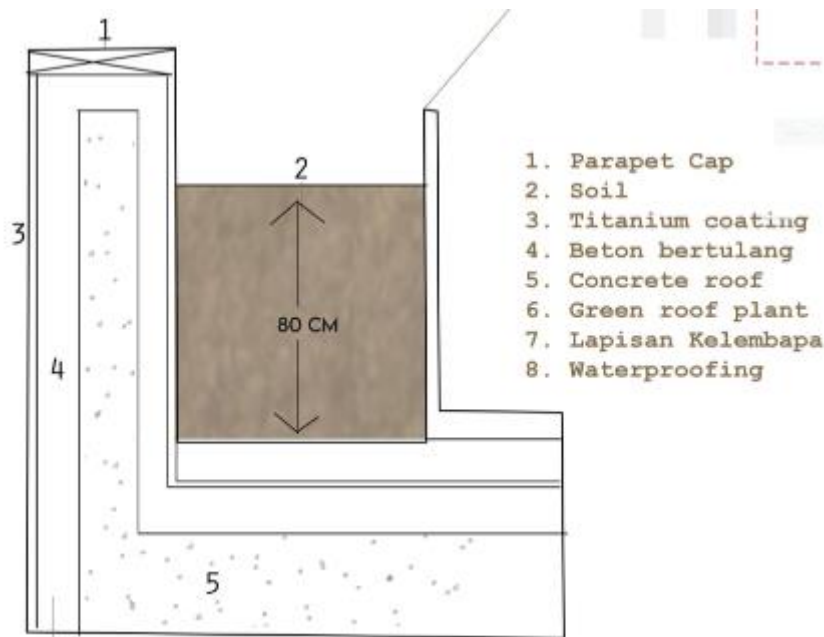


Gambar 7. Diagram Zoning dan Program
Sumber: Penulis, 2020

Konsep Green Roof

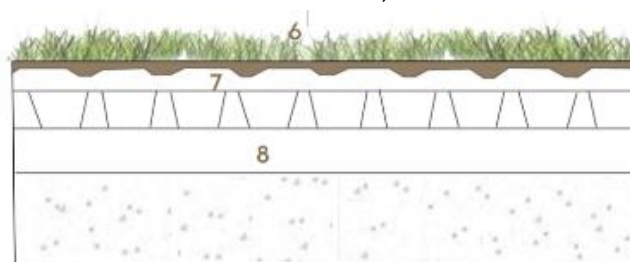
Dengan menerapkan *atap hijau* pada atap bangunan maka dapat membantu dalam penyerapan air hujan sebesar $\pm 50\%$ ke dalam tanah mediumnya. Setelah air hujan diserap, air tersebut berevaporasi oleh tanaman lalu dioper menuju kebutuhan air bangunan. Sebagian air akan tetap menjadi cadangan air bagi tanaman di dalam tanah, dan sisanya dialirkan melalui saluran air.

Selain itu berperan dalam menyediakan isolasi panas karena tanaman dan media tumbuh tersebut akan menghalangi cahaya matahari langsung ke permukaan atap bangunan. Dengan demikian suhu udara ruangan di suatu bangunan memiliki suhu udara yang lebih rendah yaitu sekitar 3-4 derajat celsius dibandingkan dengan suhu udara di luar ruangan akibat proses evaporasi dan transpirasi tanaman yang mempengaruhi suhu termal bangunan.



Gambar 8. Detail Prapet

Sumber: Penulis, 2020



Gambar 9. Detail Atap Hijau

Sumber: Penulis, 2020

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Bangunan dengan tema transit ini memungkinkan masyarakat untuk dapat menjadikan sebagai tempat bersinggah, untuk mendapatkan informasi dan pendidikan, juga dengan adanya fungsi fungsi program yang ditujukan untuk digital nomad, maka proyek dapat menjawab kondisi lingkungan, yang membutuhkan jawaban akan dunia digital yang menanti di era ke 3, era informasi. Dengan konsep kontekstual dan low profile , bangunan tidak akan menjadi beban atau terlalu *stand out* terhadap bangunan sekitar, maka dari itu dengan menerapkan nilai nilai kontekstual, bangunan dapat memberi kualitas ruang yang baik serta menjadi titik temu masyarakat yang datang ke blok M khususnya bagi para digital nomad.

Bukan hanya keuntungan yang didapat oleh manusia dari bangunan tersebut, namun penghijauan akan terbantu, juga dengan adanya atap hijau, dapat memberi oksigen dan kesegaran bagi lingkungan, terlepas dari tempat parkir yang dijadikan bangunan, proyek ini juga menyediakan tempat parkir yang luas untuk juga menjawab kebutuhan dari lingkungan TOD (*Transit Oriented Development*) Bangunan ini tidak hanya menjawab permasalahan digital nomad, tapi juga menyediakan bangunan pintar untuk masa depan kawasan blok M.

Saran

Dalam lingkungan kota dengan kemajuan teknologi digital, dunia kerja tidak lagi sama, kebutuhan akan ruang yang berbeda dan nilai nilai yang berbeda juga menjadi poin penting. Maka sebuah wilayah atau kawasan sangat dibutuhkan adanya tempat transit untuk menampung digital nomad, dimana menjadi tempat bagi masyarakat agar saling bertemu, berkenalan, berkolaborasi, dan berbagi pengetahuan, namun tidak mengurangi atau merubah nilai kontekstual kawasan.

REFERENSI

- Alexander, C. (1977). *A pattern language*. Oxford: Oxford University Press
- Antoniades, A. C. (1992). *Poetics of architecture : theory of design*. New York: John Wiley and Sons
- Archambault, A. (2016, March 24). Philosophical Diagram #1: Building Dwelling Thinking. Retrieved from <https://medium.com/@archiespress/philosophical-diagram-1-building-dwelling-thinking-fa88b75c1cf0>
- Brett, D. T. (2015). *Digital nomad*. California: CreateSpace.
- Gussekloo, A., Jacobs, E., (2016). *Digital nomad, how to live, work, and play around the world. Location-Independent Publishers*
- Heidegger, M. (1962). *Being and Time*. translated by John Macquarrie & Edward Robinson. Oxford: Blackwell Publishers Ltd.
- Makimoto, T., & Manners, D. (1997). *Digital nomad*. New York: John Wiley & Sons.
- Marlina, R. (2019, August 19). Kontekstual Dalam Arsitektur. Retrieved from <https://verdant.id/artikel/kontekstual-dalam-arsitektur/>
- Mengenal Apa Itu Digital Nomad, Si Pengembara Abad ke-21. (2020, February 27). Retrieved from <https://kreativv.com/creativepreneur-career/digital-nomad/>
- Nina. (2018, December 31). Different Types of Digital Nomads: What Type Are You? Retrieved from <http://thingsnomadsdo.com/blog/different-types-of-digital-nomads-what-type-are-you/#:~:text=The Occasional Traveler: Has A,like one to three months.>
- Nomad List. (n.d.). Retrieved from <http://nomadlist.com/>
- Stoerger, S. (n.d.). Becoming a Digital Nomad. *Handbook of Mobile Learning*. doi:10.4324/9780203118764.ch41