Implementasi Tema Arsitektur Futuristik ke Desain Pusat Pengembangan Bisnis Digital di Kota Mojokerto

Andrean Dwi Maylestyo Sujatmiko[1], Ika Ratniarsih[2], Dian Pramita Eka Laksmiyanti[3]
[1,2,3] Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya, Surabaya, Indonesia
Email: [1] andreandwimaylestyos@gmail.com

Abstract. *The government's efforts to provide facilities for digital business development in Indonesia have been carried out in various ways, one of which is Digital Valley. These efforts are not evenly distributed regionally. The sequence of methods in this research was carried out in order to contribute to the effort to provide digital business development facilities through the architectural point of view. This descriptive research collected the data through a case study. The location chosen is on Semeru Road, Wates Village, Magersari, Mojokerto City, covering a land area of ±2 hectares. The location was chosen because there are no digital business development facilities, and it supports collaboration between the Mojokerto government and the Indonesia Creative City Network (ICCN). The main facilities are development incubator, rental offices, and management facilities. Meanwhile, the supporting facility comprises an electronic retail centre. The researcher employed the theme of Futuristic Architecture, with a "representative" macro concept, an "Effective" land layout micro concept, a "Light" form structure, and a "Flexible" spatial arrangement. In the land order, the theme is applied through a dynamic pattern. The representative concept is a metaphor for computer components, while the effective concept creates conformity to needs and zoning. In the arrangement of shapes, the theme is implemented through a dynamic shape with the latest materials. The representative concept is also a metaphor for computer components, and the light concept is the transparency. In the spatial arrangement, the theme is applied through leveling walls, ceilings, floors, dynamic pattern with the latest materials. A representative concept presents business professionality through furniture and the latest technology. The flexible concept of spatial following the shape of the building. The benefit of this design is to create a digital business development facility in Mojokerto City, with the hope of being able to inspire other regions in Indonesia.*
Keywords: *Business; Digital; Futuristic; Representative; Mojokerto*

Abstrak. *Upaya pemerintah dalam menyediakan fasilitas pengembangan bisnis digital di Indonesia telah melalui berbagai cara, salah satunya adalah Digital Valley. Masalahnya, upaya tersebut belum merata secara regional. Metodologi dalam penelitian ini dilakukan guna memberikan sumbangsih dalam upaya penyediaan fasilitas pengembangan bisnis digital melalui sudut pandang Arsitektur. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif dengan pendekatan melalui studi kasus. Lokasi yang dipilih adalah di Jl. Semeru, Kelurahan Wates, Magersari, Kota Mojokerto, dengan luas lahan ±2 Ha. Fasilitas utama pusat pengembangan ini adalah inkubator bisnis, kantor sewa, dan fasilitas pengelola. Fasilitas pendukung berupa pusat retail elektronik. Arsitektur Futuristik dipilih sebagai tema, dengan konsep makro "Representatif", konsep mikro tatanan lahan "Efektif", tatanan bentuk "Ringan", dan tatanan ruang "Fleksibel". Perwujudan tema dicapai pada: (1) tatanan lahan, dengan penerapan pola dinamis, paduan garis miring dan lengkung, yang berkonsep representatif yang merepresentasikan komponen komputer, dan konsep efektif berupa kesesuaian kebutuhan hingga zonasi; (2) tatanan bentuk, dengan penerapan bentuk yang dinamis, menggunakan material terkini seperti metal cladding., dan konsep representatif juga berupa metafora komponen komputer, dan konsep ringan berupa transparansi selubung; (3) tatanan ruang, tema diterapkan melalui levelling dinding, plafond, lantai, berpola dinamis, serta penggunaan material terkini, dan konsep representatif merepresentasikan profesionalitas bisnis melalui perabot dan berteknologi terkini. Konsep fleksibel berupa penataan ruang yang mengikuti bentuk bangunan. Manfaat dari hasil desain ini adalah supaya tercipta fasilitas pengembangan bisnis digital di Kota Mojokerto, dengan harapan mampu menginspirasi wilayah lain demi kemajuan Indonesia.*
Kata Kunci: *Bisnis; Digital; Futuristik; Representatif; Mojokerto*

1. Pendahuluan

Dunia bisnis global telah mengalami transformasi digital yaang begitu pesat perkembangannya dimana setiap hari kita dihadapkan dengan perubahan yang semakin maju dan canggih, tidak hanya sebatas ilusi saja tapi telah membuka ruang bagi dunia industri untuk menciptakan produk yang inovatif berbasis digital dengan harapan dapat memberikan banyak manfaat untuk perkembangan dalam bidang bisnis baik sekarang maupun pada masa yang akan datang (Huda, 2021).

Upaya atau proses untuk mengembangkan dan mempercepat pertumbuhan industri ekonomi kreatif berbasis IT (informasi dan teknologi) saat ini sudah dilakukan oleh berbagai pihak melalui banyak hal. Salah satunya adalah ke dalam bentuk kompleks gedung yang dinamakan *Digital Valley* yang saat ini sudah ada di Bandung dan Jogjakarta. *Digital Valley* menjadi tempat yang digunakan untuk melaksanakan Program *Indigo Creative Nation*, hasil kolaborasi PT. Telkom Indonesia dengan MIKTI (Masyarakat Industri Kreatif TIK Indonesia). Bertujuan untuk mendukung pertumbuhan industri digital melalui program Inkubator dan Accelerator Startup Digital Indonesia, dari mulai tahap pra-inkubasi hingga ke tahap pendanaan (Raja dkk, 2022).

Kota Mojokerto merupakan kota yang sedang berkembang dan belum memiliki fasilitas pengembangan Bisnis Digital yang terpusat. Berkaitan dengan langkah pemerintah Kota Mojokerto yang menandatangi kesepakatan bersama dengan *Indonesia Creative City Network* (ICCN) pada tahun 2019, maka pengembangan ekonomi kreatif yang diinginkan pemerintah dapat didukung melalui sektor digitalisasi.

Untuk itu, demi pemerataan industri ekonomi kreatif di bidang digital di seluruh wilayah Indonesia serta karena bisnis digital saat ini juga menjadi suatu komoditas yang menjanjikan, maka dipilihlah topik tersebut sebagai judul Tugas Akhir Arsitektur ini yakni Perencanaan dan Perancangan Pusat Pengembangan Bisnis Digital di Kota Mojokerto.

Tema yang dipilih berdasarkan kesesuaian antara judul dan tema adalah Arsitektur Futuristik, sehingga rumusan masalah yang harus dipecahkan ialah tentang "Bagaimanakah Perencanaan dan Perancangan Arsitektur untuk Pusat Pengembangan Bisnis Digital di Kota Mojokerto melalui pendekatan Arsitektur Futuristik?".

Tujuan dari proyek ini secara umum ialah memberikan suatu tempat bagi warga Kota Mojokerto khususnya untuk bisa mengembangkan ide kreatifnya dalam hal bisnis kreatif digital, sehingga nanti akan muncul para *start-up* profesional dari Kota Mojokerto dan diharapkan agar bisa menjadi inspirasi bagi kota-kota lain untuk bisa mewujudkan pemerataan pertumbuhan ekonomoi kreatif di bidang digital yang diharapkan mampu memajukan Negara Indonesia.

1.2. Tinjauan Literatur

Pusat Pengembangan Bisnis Digital merupakan suatu tempat pokok yang menjadi pangkal untuk melakukan proses pengembangan bisnis dan hiburan digital. Bisnis digital maksudnya adalah bisnis yang yang bergerak berdasarkan kreatifitas manusia dalam memanfaatkan kemajuan teknologi digital atau yang dikomputasi, seperti pengembangan web, desain grafis, marketing digital, pengembangan game, pengembangan *mobile app*, *IT Progammer, IT Business*, hingga produksi konten kreatif.

Tentang bisnis digital, Terdapat 3 jenis yang secara umum harus diketahui oleh para pengelola *startup*, yakni : (1) Digital Murni. Adalah bisnis yang menawarkan "*bits and bytes*". Mereka bergerak di bidang pembuatan software. (2) Versi Digital dari Bisnis Non-Digital. Jenis ini menawarkan versi digital dari barang/jasa yang umumnya dalam bentuk fisik. Contohnya adalah pada bidang penjualan *e-book*. (3) Fasilitator Digital dari Bisnis Non-Digital. Jenis yang terakhir ini memfasilitasi proses jual-beli barang/jasa fisik secara digital. Salah satu contohnya adalah toko online. Selain itu, ada juga jenis *hybrid* atau gabungan yang memadukan beberapa jenis bisnis digital (Imam, 2012).

Futuristik merupakan suatu paham kebebasan dalam mengungkapkan atau mengekspresikan ide atau gagasan ke dalam suatu bentuk tampilan yang tidak biasa, kreatif dan inovatif. Hasil dari futuristik ini adalah sesuatu yang dinamis, selalu berubah-ubah sesuai keinginan dan zamannya. Karakteristik arsitektur futuristik pada tampilan bangunan diantaranya yaitu gubahan massa yang dinamis dan ekspresif dengan bentuk desain yang praktis dan fleksibel, tampil lebih sederhana tetapi berani menggunakan corak warna maupun permainan garis miring, serta penggunaan teknologi terbaru pada material dan struktur (Fauzi & Aqli, 2020).

Ciri-ciri Arsitektur Futuristik, yaitu Arsitektur yang mempunyai karakteristik material sintetis seperti kaca, metal, dan bahan bangunan maju lainnya (Fauzan & Sulistiowati, 2019). Desain Futuristik atau Arsitektur Futuristik mempunyai beberapa prinsip atau karakteristik, diantaranya: (1) Arsitektur Futuristik merupakan arsitektur beton, besi, kaca, dan semua pengganti kayu, batu, dan bata, untuk mengejar elastisitas dan keringanan. (2) Arsitektur Futuristik tidak sepenuhnya memperhatikan kepraktisan dan kegunaan saja, namun juga tetap memperhatikan unsur seni yang sintetis dan ekspresif. (3) Unsur garis miring dan elips merupakan unsur yang dinamis. (4) Unsur dekoratif didapatkan dengan cara menampilkan warna material yang asli (Fadilah, 2019).

Mengenai tata lahan, asas fasilitas dan aksebilitas adalah: (1) Keselamatan, tiap-tiap bangunan yang bersifat umum dalam suatu lingkungan terbangun, semestinya mempertimbangkan keselamatan bagi semua orang. (2) Kemudahan, setiap orang atau pengguna bangunan harus bisa mencapai seluruh tempat atau bangunan yang bersifat umum dalam suatu lingkungan terbangun. (3). Kegunaan, setiap orang tau pengguna bangunan harus bisa mempergunakan semua tempat atau bangunan yang bersifat umum dalam suatu lingkungan terbangun. (4) Kemandirian, yaitu tiap-tiap orang atau pengguna harus bisa mencapai, masuk dan mempergunakan seluruh tempat atau bangunan yang bersifat umum dalam suatu lingkungan dengan tanpa memerlukan bantuan orang lain (Agustin dkk, 2019).

Konsep tatanan lahan yang dipakai dalam desain ini adalah "Efektif" sebagai wujud penerapan asas fasilitas dan aksebilitas serta mengacu pada berbagai permasalahan yang ada pada objek studi yang sudah terbangun lebih dulu. Pengertian efektif menurut kamus besar Bahasa Indonesia adalah: (a) ada efeknya (akibat, pengaruh, ada kesannya). (b) manjur atau mujarab (obat). (c) dapat membawa hasil, berhasil guna (usaha dan tindakan). (d) mulai berlaku (undang-undang atau peraturan). Dan sesuai konteks arsitektur maka pengertian efektif yang dipakai adalah tentang adanya efek dan dapat membawa hasil dari sekian usaha dan tindakan dalam proses desain terkait tatanan lahan, seperti pengelolaan *Entrance* hingga sistem sirkulasi. Sirkulasi yang baik ialah sirkulasi yang dapat mengarahkan pengunjung untuk langsung ke tujuan, dan dapat memberikan kenyamanan (Anugerah dkk, 2015).

Dalam tatanan bentuk, konsep "Ringan" diambil berdasarkan prinsip arsitektur Futuristik tentang penggunaan material terkini yang cukup menonjol seperti besi dan kaca demi mencapai keringanan bangunan. Perwujudan bentuk akan mengurangi penggunaan beton pada bangunan termasuk pada bagian struktur bangunan. Mengurangi bukan berarti tidak menggunakan beton sama sekali, beton akan tetap dibutuhkan untuk bagian-bagian yang krusial seperti *core* bangunan dan kolom tumpuan bangunan. Karena penggunaan kolom baja untuk mencapai struktur yang ringan, tetap membutuhkan beton tumpuan sehingga menjadi struktur komposit. Struktur komposit merupakan gabungan dua struktur atau lebih dengan karakteristik bahan yang berbeda namun saling bekerja bersama sebagai suatu kesatuan secara optimal (Nurhafid dkk, 2019).

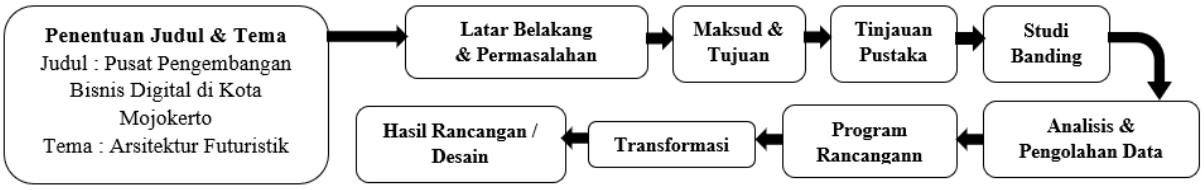
Untuk tatanan ruang, konsep "Fleksibel" memang sangat diperlukan untuk bisa beradaptasi dengan tema arsitektur futuristik yang banyak menggunakan unsur desain yang dinamis yakni penggunaan garis miring dan lengkung. Arti kata fleksibel dalam kamus besar bahasa Indonesia ialah : (a) lentur (mudah untuk dibengkokkan). (b) luwes (cepat dan mudah dalam menyesuaikan diri). Fleksibel dalam artian luwes adalah hal yang sesuai dengan kebutuhan konsep penataan ruang yang harus bisa menyesuaikan diri dengan bentuk bangunan walau se-rumit apapun.

Konsep makro yang dipakai dalam desain adalah "Representatif". Representatif merupakan sebuah upaya untuk mengkomunikasikan ide yang menunjukkan tentang bagaimana proses berpikir dalam proses desain. Sebagai hasilnya, jika diterapkan dalam karya arsitektural, akan menjadikan hasil yang beragam (Arjiyanti dkk, 2021). Representatif menurut kamus besar bahasa Indonesia artinya dapat atau cakap, dan tepat dalam mewakili sesuatu yang sesuai dengan fungsinya sebagai wakil. Dalam hal ini representatif digunakan untuk menunjukkan sesuatu yang sebelumnya menjadi impian atau imajinasi dalam proses desain. Sesuatu yang hendak dimunculkan atau direpresentasikan dalam desain ini adalah terkait imajinasi rancangan yang terinspirasi oleh *hardware* PC dan terkait dengan "bisnis" itu sendiri.

2. Metodologi

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Metode deskriptif merupakan penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi pada saat sekarang. Metode atau pendekatan ini dilakukan dengan studi kasus (*Case Study*). Jenis data dan

sumber : (1) Data Primer. Adalah data yang diperoleh sendiri melalui wawancara dan survey secara langsung, antara lain : (a) Kondisi tapak dari lahan yang berada di Jl. Semeru, Mergelo, Wates, Kec. Magersari, Kota Mojokerto. (b) Studi kasus lapangan terkait objek yang sudah terbangun, yakni Bandung Digital Valley dan Jogja Digital Valley. (2) Data Sekunder. Merupakan data yang sebelumnya sudah ada, bisa diperoleh dari buku, internet, dan pustaka atau literatur lainnya yang berkaitan dengan Pusat Pengembangan Bisnis Digital di Kota Mojokerto dengan Pendekatan Tema Arsitektur Futuristik. Beberapa diantaranya : (a) Studi literatur terkait objek dan tema yang sudah terbangun, yakni *Archena Business Incubator* dan *Springboard Business Center*. (b) Studi literatur terkait tema yang sudah terbangun, yakni *Jockey Club Innovation Tower* dan *Lazika Office*.



Gambar 1. Bagan Metodologi.

3. Hasil & Diskusi/ Pembahasan

3.1. Pembahasan Program Ruang

Fasilitas utama kompleks pengembangan ini adalah sebagai berikut : (1) Gedung Pengelola. Gedung yang memiliki fungsi sebagai tempat dari pihak pengelola untuk memanajemen semua gedung di kompleks pengembangan bisnis digital, serta memiliki fasilitas tambahan yakni ruang serbaguna. (2) Gedung Pengembangan. Merupakan gedung utama yang menjadi tempat proses pengembangan masyarakat yang memiliki ide, minat, dan kebutuhan di bidang bisnis digital menuju ke arah professional. Proses mentoring atau bimbingan dari pihak ahli terkait bisnis digital dilakukan di gedung ini. (3) Gedung Kantor Sewa. Setelah melakukan proses pengembangan, peserta bisa terus mengembangkan kompetensi bisnis digitalnya melalui fasilitas kantor sewa. Meski demikian, kantor sewa tidak hanya diperuntukkan peserta saja, namun juga untuk umum yang memiliki relevansi dalam bidang bisnis digital.

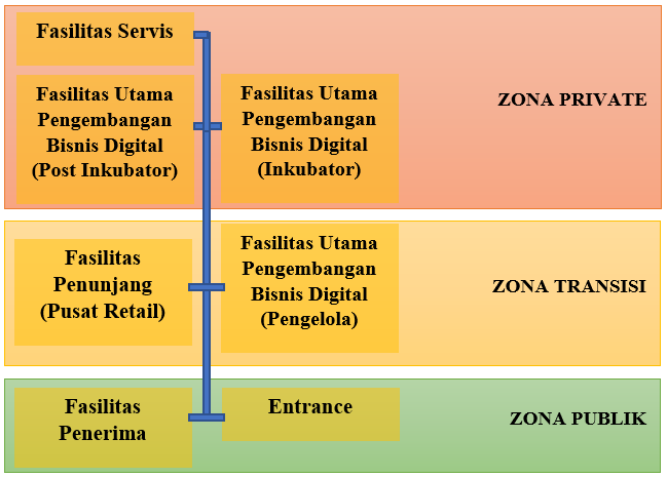
Fasilitas penunjang berupa Gedung Pusat Retail dan Hiburan Digital, dengan tambahan beberapa fasilitas lain, berikut penjabarannya : (1) Gedung Pusat retail. Merupakan gedung pendukung dalam bisnis digital ini, yakni sebagai supplier Personal Computer (PC). Selain itu, Penambahan fasilitas *Rental Net* PC dan *Console Game* juga untuk mendukung pengembangan bisnis, misalnya pemasaran produk Game dan Aplikasi baru dari para *developer* yang mengikuti program incubator. (2) Fasilitas Penerima. Merupakan fasilitas yang berfungsi sebagai tempat singgah beberapa fungsi pendukung area pusat pengembangan. (3) Fasilitas Service. Merupakan fasilitas pendukung sarana dan prasarana bangunan yang terkait dengan utilitas dan lain-lain.

Perencanaan ruang-ruang pada tiap fasilitas kompleks pusat pengembangan bisnis digital ini juga memerlukan perhitungan kebutuhan luasan sesuai standar dari berbagai referensi seperti buku Arsitek Data, buku *Time-saver Standard*, hasil studi banding, hingga asumsi perhitungan ruang manual apabila diperlukan.

Tabel 1. Total Kebutuhan Ruang

Fasilitas	***Luas Ruang***
Gedung Pengelola	2450 m^2
Gedung Pengembangan	5178,6 m^2
Gedung Kantor Sewa	4443,6 m^2
Gedumg Retail dan Hiburan Digital	2147,6 m^2
Fasilitas Penerima dan Servis	3656,1 m^2
Sirkulasi 40%	7150,36 m^2
Total Keseluruhan	25026,26 m^2

Total kebutuhan ruang yang telah dihitung luasannya dengan pertimbangan ruang sirkulasi 40% pada tabel 1 selanjutnya dapat dikonfigurasikan pada lahan yang tersedia sesuai KDB dan KLB yang berlaku. Serta dengan tetap mempertimbangkan ruang terbuka hijau pada lahan nantinya. Kebutuhan ruang yang telah diperhitungkan kemudian diorganisasikan sesuai zonasi dan hubungan fasilitas guna menghasilkan konfigurasi yang tepat pada zonasi fasilitas. Terdapat 3 zona utama dalam pusat pengembangan bisnis digital ini, yakni : (a) zona publik, terdiri dari *entrance* dan fasilitas penerima seperti *drop area* dan parkir. (b) zona transisi, berisi fasilitas pengelola dan fasilitas penunjang berupa pusat retail. (c) zona private, yang di dalamnya terdapat fasilitas utama pengembangan bisnis mulai dari tahap awal hingga tahap post-inkubator.

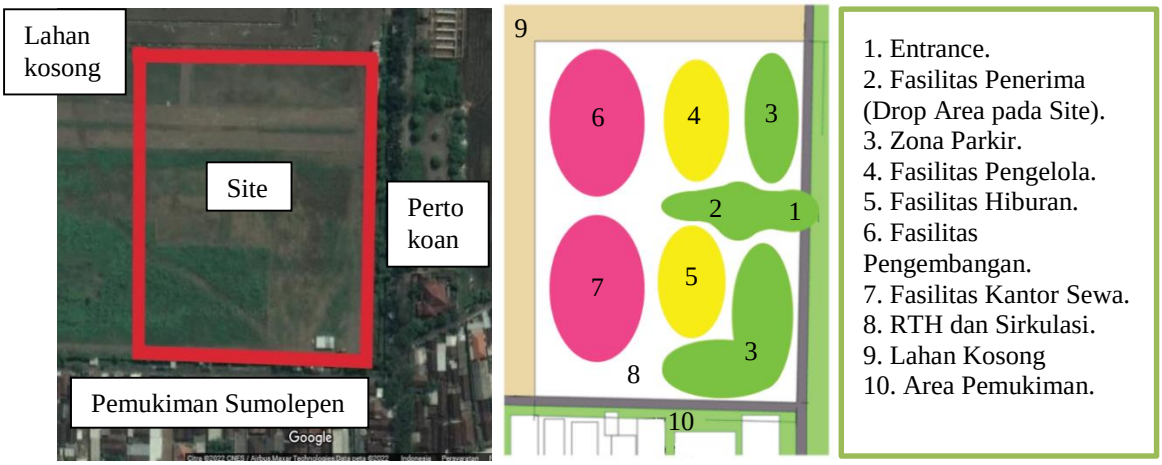


Gambar 2. Organisasi Fasilitas

3.2. Pembahasan Lokasi dan Analisa Tapak

Lokasi tapak berada di Kota Mojokerto tepatnya di Jl. Semeru, Mergelo, Wates, Kec. Magersari, Kota Mojokerto. Ukuran lahan kurang lebih 2 Hektar. Dengan batas-batas lahan sebagai berikut : (1) Utara, SMP Negeri 9 Kota Mojokerto. (2) Selatan, jalan pemukiman penduduk Sumolepen. (3) Timur, jalan area pertokoan. (4) Barat, area persawahan. Tapak berada di kelurahan Magersari yang merupakan wilayah dengan peruntukan spesifik sebagai wilayah perdagangan dan jasa, sesuai fungsi objek sebagai "pengembangan" bisnis digital (jasa). Di dalam fungsi penunjang juga terdapat fungsi perdagangan yakni sebagai pusat retail.

Beberapa tahapan analisa site seperti : (1) Analisa Klimatologi. Meliputi analisa matahari, angin, dan hujan. (2) Analisa Kondisi Visual. Meliputi *view from site*, *view to site*, hingga *main entrance*, *side entrance*, dan kebisingan. Semua dikaji untuk ditarik suatu kesimpulan analisa site yang berupa Zoning. Dari respon desain berdasarkan analisa tapak, bisa disimpulkan bahwa : (1) Peruntukan lahan kawasan semeru merupakan area untuk banyak fungsi penunjang kemajuan kota, salah satunya adalah Perdagangan dan Jasa, sehingga cocok dengan judul proyek. (2) Area sekitar cenderung berfungsi sebagai pemukiman dan pertokoan serta pendidikan, sehingga potensi kebisingan cukup besar. (3) Area barat site perlu dioptimalisasi untuk mengantisipasi panas matahari yang cukup tinggi. (4) Area timur site tidak ada penghalang gedung yang tinggi sehingga cahaya mudah masuk ke dalam site. (5) Bukaan bangunan untuk sirkulasi angin apabila terdapat ruang yang membutuhkan penghawaan alami adalah di arah barat dan timur. (6) Orientasi bangunan menghadap ke arah timur, karena area positif dan dekat dengan akses jalan utama.



Gambar 3. Lokasi Site dan Zonasi Fasilitas.

3.3. Pembahasan Program Rancangan

Setelah melakukan proses rancangan berdasarkan urutan proses : *Fact*, *Issue*, *Goals*, *Performance Requirements*, dan *Partial Idea*, maka selanjutnya dapat ditarik kesimpulan berupa mikro konsep dan makro konsep pada setiap aspek yang dikaji yakni tata lahan, bentuk, dan ruang.

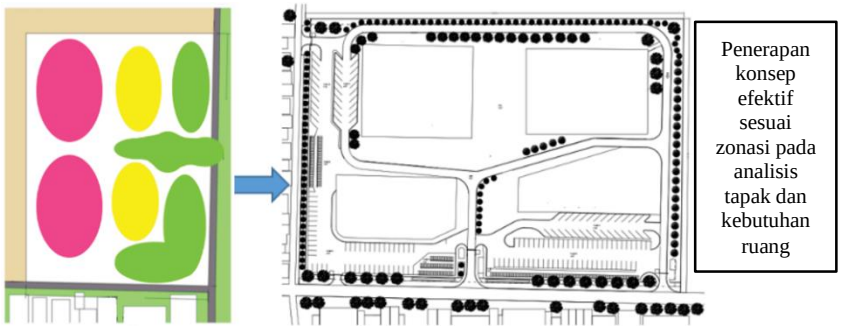
Penjabarannya adalah sebagai berikut : (1) Mikro konsep tatanan lahan "Efektif". Pemanfaatan lahan serta pemberian fasilitas aksesibilitas yang lengkap dengan paduan pola sirkulasi yang nyaman dan efisien melalui penataan (prinsip desain) yang bebas namun tetap terukur dan mengedepankan estetika pola layout pada lahan melalui metafora yang unik. (2) Mikro konsep tatanan bentuk "Ringan". Artinya adalah dari beragam bentuk yang telah dibuat nantinya tetap harus mencitrakan bentuk yang nampak ringan. Hal ini bisa diwujudkan melalui penggunaan material, keleluasaan ruang yang dipadukan dengan transparansi. (3) Mikro konsep tatanan ruang "Fleksibel". Se-rumit apapun bentuk bangunannya, penataan ruang harus bisa mengikuti. Sehingga fungsi harus mengikuti bentuk. *Levelling* lantai dan plafon sebagai elemen desain juga bisa dilakukan dengan tetap mengikuti pola bentuk massa bangunan. (4) Makro konsep "Representatif". Sesuai KBBI, Representatif artinya mewakili sesuatu. Dalam hal ini representatif digunakan untuk menunjukkan sesuatu yang sebelumnya menjadi impian atau imajinasi dalam membuat desain pusat pengembangan bisnis digital ini, yakni terinspirasi oleh *Hardware* PC dan terkait "bisnis" itu sendiri.

Tidak lupa dalam program rancangan yang menghasilkan konsep mikro dan makro ini harus dapat mengimplementasikan tema Arsitektur Futuristik. Yang apabila disimpulkan dari beberapa kajian pustaka bahwa Futuristik berasal dari kata "*Futuristic*" yang berarti sesuatu yang aneh dan sangat modern, atau sesuatu yang akan terjadi di masa yang akan datang. Arsitektur Futuristik memiliki fleksibilitas dan kapabilitas atau kemampuan bangunan untuk mengikuti perkembangan kebutuhan bangunan itu sendiri. Sedangkan kemampuan untuk mengikuti perkembangan zaman hanya bisa diimplementasikan melalui penampilan dan ungkapan fisik bangunan, yakni melalui unsur garis dan bidang lengkung atau elips, cukup abstrak dan prinsip desain bebas, dan tetap mempertimbangkan penggunaan material terkini termasuk juga pemanfaatan kemajuan teknologi. Selanjutnya setelah program rancangan berhasil dibuat maka proses perwujudan desain karya arsitektur ini dapat dilakukan melalui proses Transformasi.

3.4. Pembahasan Transformasi Konsep Rancangan

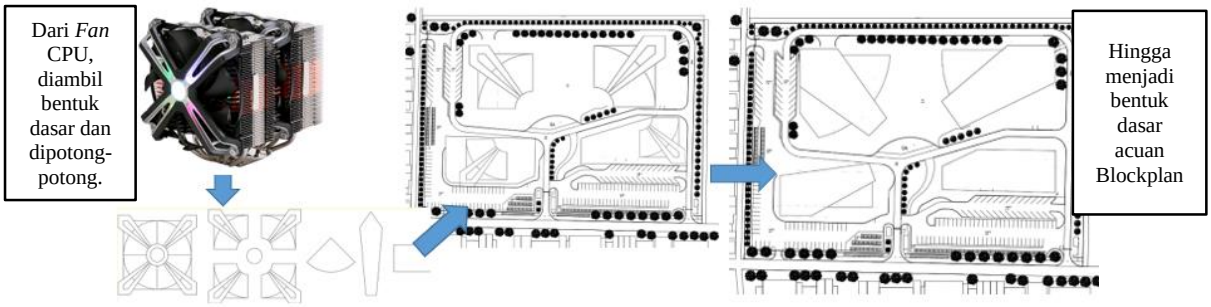
a. Transformasi Tatanan Lahan

Pada tatanan lahan konsep mikro yang digunakan adalah "Efektif". Diwujudkan dengan pemanfaatan lahan serta pemberian fasilitas aksesibilitas yang lengkap dengan paduan pola sirkulasi yang nyaman dan efisien melalui penataan (prinsip desain) yang bebas namun tetap terukur dan mengedepankan estetika pola layout pada lahan.



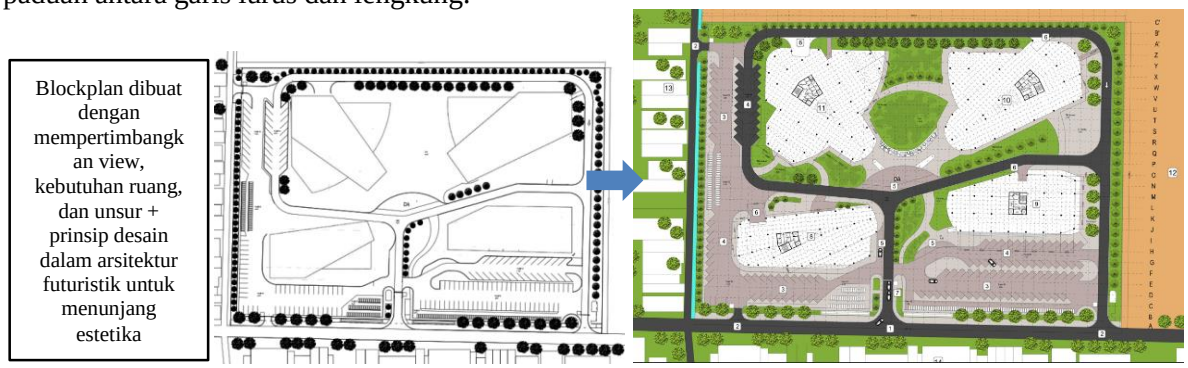
Gambar 4. Transformasi Lahan.

Konsep makro "Representatif" pada penataan lahan merepresentasikan bentuk komponen PC yakni *fan* atau kipas pendingin CPU. Bentuk dasar di olah sedemikian rupa hingga tercipta paduan bentuk baru yang lebih kreatif.



Gambar 5. Transformasi Lahan.

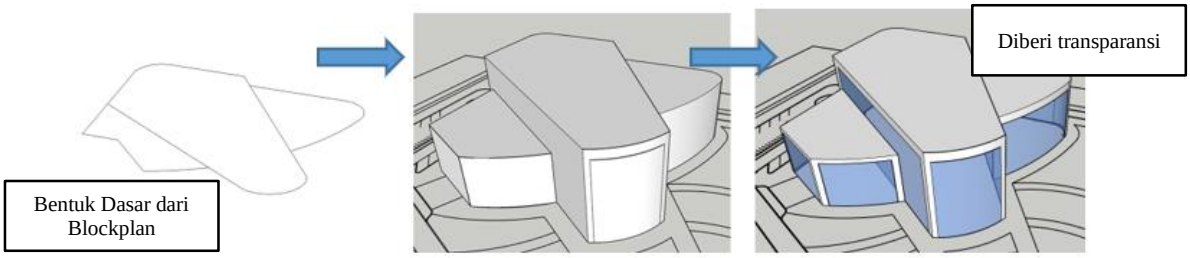
Penerapan tema "Futuristik" terdapat pada pola tatanan massa yang bebas dan dinamis (miring, lengkung, elips). Bentuk tatanan massa yang awalnya geometris tegas diberikan paduan garis lengkung. Serta penambahan jalur sirkulasi yang dibentuk dengan pola bebas atau system kurva linier, berupa paduan antara garis lurus dan lengkung.



Gambar 6. Transformasi Lahan.

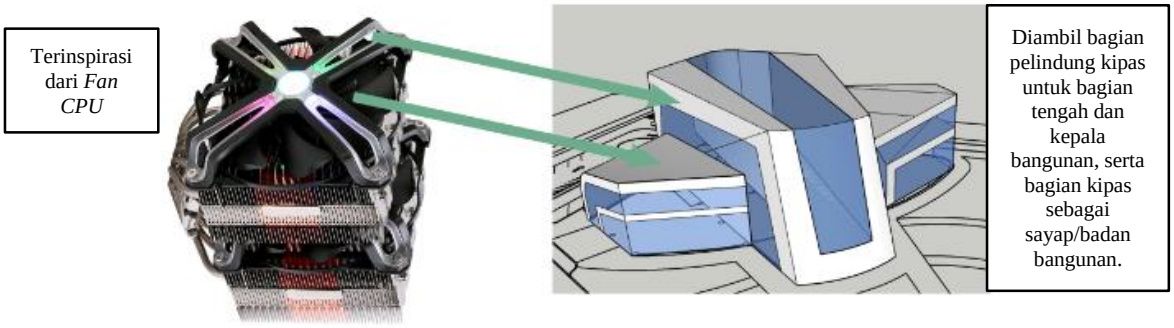
b. Transformasi Tatanan Bentuk

Konsep mikro tatanan bentuk adalah "Ringan", maksudnya adalah dari beragam bentuk yang telah dibuat nantinya tetap harus mencitrakan bentuk yang nampak ringan. Hal ini bisa diwujudkan melalui penggunaan material terkini seperti aluminium, besi, baja, kaca. Serta dari keleluasaan ruang yang dipadukan dengan transparansi selubung bangunan.



Gambar 7. Transformasi Bentuk.

Penerapan konsep makro "Representatif" pada bentuk juga terinspirasi oleh komponen-komponen atau hardware PC. dalam hal ini adalah bagian-bagian dari *fan* atau kipas pendingin pada CPU yang diterapkan pada kepala, badan, dan kaki bangunan.
Transformasi Tatanan Ruang.



Gambar 8. Transformasi Bentuk.

Tema "Futuristik" pada bentuk diwujudkan dengan penggunaan unsur desain yakni garis dan lengkung yang beragam serta penggunaan struktur bangunan yang ringan dan material terkini. Juga banyak menggunakan unsur kaca dan *cladding*.

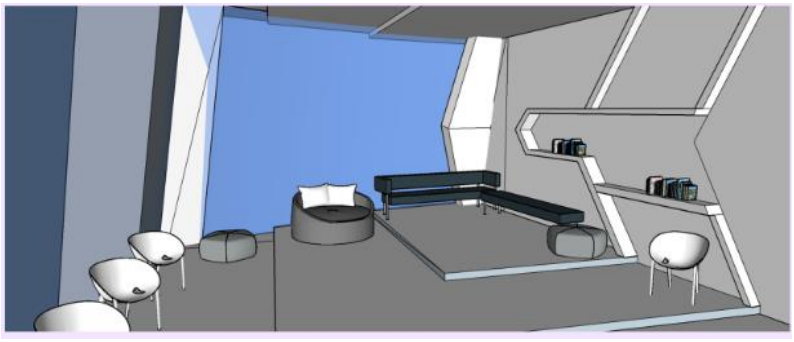
Gambar 9. Transformasi Bentuk.

c. Transformasi Tatanan Ruang

Pada tatanan ruang, konsep mikro "Fleksibel" artinya adalah bahwa serumit apapun bentuk bangunannya, penataan ruang harus bisa mengikuti. fungsi mengikuti bentuk. *Levelling* lantai dan plafon sebagai elemen desain juga mengikuti pola bentuk bangunan. Istilahnya adalah *Function Follow Form.*

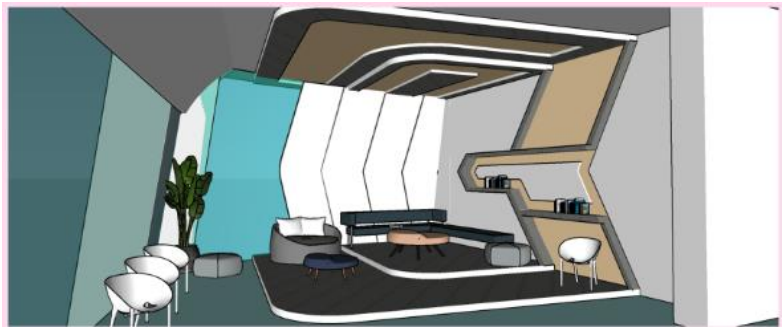
Gambar 10. Transformasi Ruang.

Konsep makro "Representatif" pada ruang berupa representasi bisnis melalui perabot yang elegan, dan memiliki elemen interior berteknologi terkini seperti kaca pintar, lampu led, dan pintu otomatis.



Gambar 11. Transformasi Ruang.

Tema "Futuristik" ruang diwujudkan melalui *levelling* dinding, plafond, dan lantai yang memiliki perpaduan garis lurus dan lengkung. Serta melalui penggunaan material terkini seperti kaca, aluminium, dan ACP.

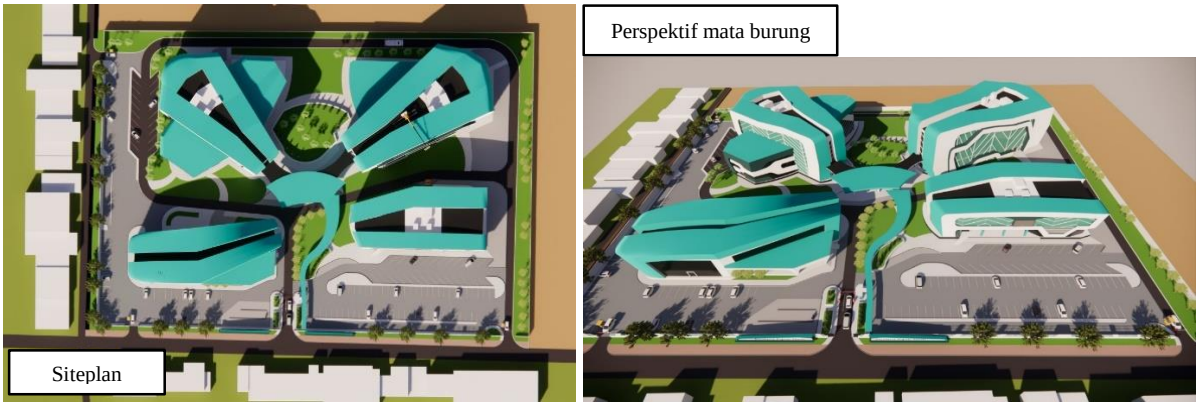


Gambar 12. Transformasi Ruang.

3.5. Pembahasan Hasil Desain

a. Desain Tatanan Lahan

Didesain berdasarkan tema arsitektur futuristik dengan paduan metafora dari konsep representatif berupa *fan* CPU, menggunakan pola sirkulasi pedestrian dan kendaraan yang dinamis dengan paduan garis lurus dan lengkung. Area parkir diletakkan sesuai zonasi publik, serta memperbanyak area ruang terbuka hijau (RTH) sebagai daerah resapan air hujan guna mendukung konsep mikro efektif.



Gambar 13. Desain Lahan.

b. Desain Bentuk

Bentuk utama yang merepresentasikan bagian pelindung *fan* CPU yang membentang panjang 2 bagian, menjadi pengikat keseragaman setiap massa bangunan. Dari fan CPU dipadukan dengan system *cladding* yang menonjol pada bangunan-bangunan arsitektur futuristik saat ini dengan selubung bangunan yang transparant berupa kaca yang penyusunannya secara zig-zag. Hal ini demi mendukung konsep ringan pada bentuk.

Gambar 14. Desain Bentuk.

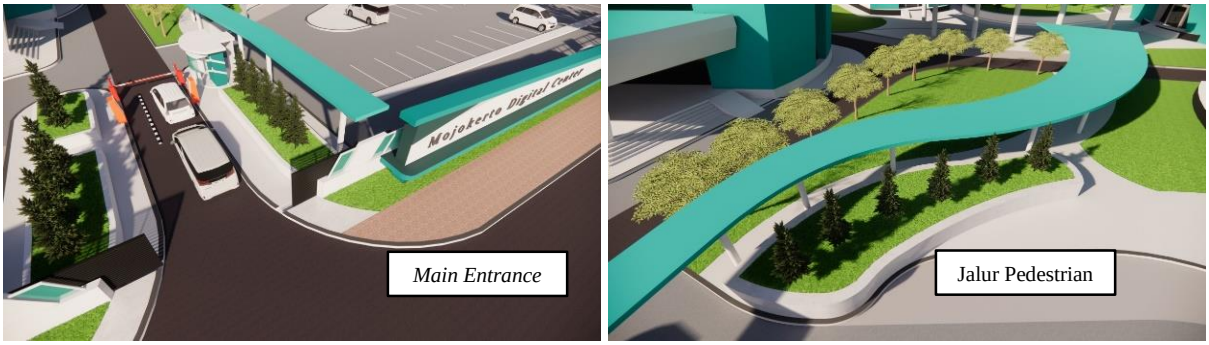
c. Desain Ruang / Interior

Ruang-ruang didesain agar nampak fresh, karena futuristik artinya berorientasi kepada masa depan, yg artinya harus terus berinovasi. Untuk mendukung inovasi masa bisa dilakukan dengan desain ruang yang *non-mainstream* terutama pada bagian depan kelas pengembangan yang dibuat cerah kontras daripada sisi lainnya dan memiliki desain paduan garis tegas. Perabotan yang ada menggunakan perabotan dengan bahan terkini yang fleksibel dan nampak luwes atau rapi untuk merepresentasikan "Bisnis".

Gambar 15. Desain Ruang.

d. Desain Lansekap

Desain lansekap tidak melupakan tentang area hijau dan vegetasi alami lokal sebagai elemen lunak lansekap yang dipertahankan seperti pohon trembesi, pohon tanjong, dan mangga maja legi untuk meredam kebisingan. Dalam site juga diberi pohon seperti cemara sebagai pengarah. Sebagai elemen keras, terdapat kolam ikan, peninggian level taman, dan jalur sirkulasi rabat beton dengan atap peneduh.



Gambar 16. Desain Lansekap.

4. Kesimpulan

Perencanaan dan Perancangan Pusat Pengembangan Bisnis Digital di Kota Mojokerto ini merupakan bentuk upaya pemerataan perkembangan bisnis kreatif digital secara regional melalui sudut pandang arsitektur demi kemajuan negara Indonesia. Tema yang diambil dalam proyek ini adalah Arsitektur Futuristik berdasarkan kesesuaian antara objek dengan tema yakni di bidang digital atau kemajuan teknologi. Konsep Makro yang dipilih dalam proyek ini adalah Representatif", dipilih berdasarkan tema futuristik serta penarikan kesimpulan dari beberapa konsep mikronya yakni pada Tatanan Lahan "Efektif", Tatanan bentuk "Ringan", dan Tatanan Ruang "Fleksibel". Manfaat dari hasil desain ini adalah supaya tercipta fasilitas pengembangan bisnis digital di Kota Mojokerto, dengan harapan mampu menginspirasi wilayah lain demi kemajuan Indonesia.

Referensi

Agustin, A. T., Ratniarsih, I., & Poedjioetami, E. (2019). RANCANGAN TATANAN LAHAN PUSAT REHABILITASI STROKE DI SURABAYA YANG BERKONSEP TERARAH. *Seminar Nasional Sains Dan Teknologi Terapan*, *VII*, 239–246.

Anugerah, M. A., Amanati, R., & Aldy, P. (2015). FASILITAS KEBUGARAN DI PEKANBARU MELALUI PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU. *JOM FTEKNIK*, *2*(2), 1–15.

Arjiyanti, D. K., Ratniarsih, I., & Laksmiyanti, D. P. E. (2021). Aplikasi Konsep Representatif terhadap Bentuk Bangunan Pusat Pengembangan Produk Kreatif di Menganti Kabupaten Gresik. *Tekstur(Jurnal Arsitektur)*, *2*(2), 205–212.

Fadilah, M. R. (2019). Implementasi Futuristic Design Pada Rancangan Hotel Bintang 4 Di Sudirman. *Jurnal Arsitektur ITENAS*, *IV*(2), 1–9.

Fauzan, M., & Sulistiowati, A. D. (2019). Perancangan Rental Office Di Jakarta Dengan Penerapan Arsitektur Futuristik. *Jurnal MAESTRO*, *2*(1), 109–115.

Fauzi, F., & Aqli, W. (2020). KAJIAN KONSEP ARSITEKTUR FUTURISTIK PADA BANGUNAN KANTOR. *Journal of Architectural Design and Development*, *1*(2), 165–175. https://doi.org/10.37253/jad.v1i2.1387

Huda, N. (2021). PELUANG, TANTANGAN DAN DAMPAK DIGITAL MARKETING DI ERA SOCIETY 5.0. *Jurnal Keislaman Terateks, Vol.6, No.2, Oktober 2021.*, *6*(2), 126–144.

Imam, D. (2012). *Memahami Jenis-jenis Digital Business*. [Laman Web]. Tersedia pada https://diyantoimam.wordpress.com/2012/08/31/memahami-jenis-jenis-digital-business/. Diakses tanggal 16 Oktober 2019, 22:00.

Nurhafid, A., Suhana, N., & Komarudin. (2019). Studi Eksperimental Kuat Tekan Kolom Komposit dengan Variasi Profil Baja H-Beam. *JURNAL REKAYASA INFRASTRUKTUR*, *3*(2), 8–12.

Raja, M. T. M., Sutyaningsih, I. S., & Oktaviani, M. D. (2022). IDENTIFIKASI PERSEPSI MASYARAKAT TERHADAP PENERAPAN IDENTITAS VISUAL PADA ELEMEN INTERIOR COWORKING SPACE DIGITAL VALLEY. *Jurnal Arsitektur ARCADE*, *6*(1), 130–134.

Halaman ini ssengaja dikosongkan