

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

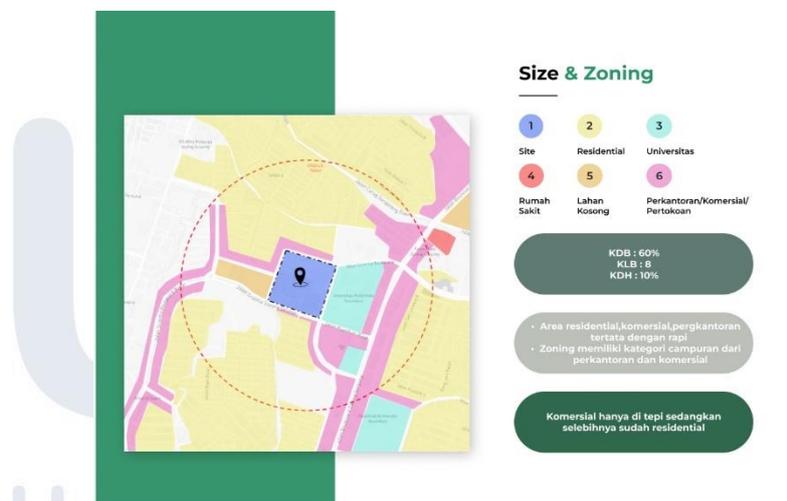
Ruang terbuka publik merupakan fasilitas publik yang terletak di kawasan perkotaan yang hadir untuk memenuhi kebutuhan dan aktivitas masyarakat. Ruang publik dapat dibagi menjadi beberapa tipe dan karakter di antaranya adalah taman publik, alun-alun, *plaza*, monumen, pasar, jalan, tempat bermain, ruang komunitas, jalur hijau, pusat perbelanjaan dalam ruang, lingkungan permukiman, dan juga *waterfront*. (Carr, 1992). Selain itu, ruang publik pada dasarnya berfungsi sebagai fasilitator utama bagi modal sosial, pembangunan ekonomi, dan revitalisasi masyarakat (Darmawan, 2007), sehingga keberadaan ruang publik dalam lingkungan kota sangat penting untuk menjaga keberlanjutan perkotaan.

Seiring berjalannya waktu, pertumbuhan penduduk perkotaan menunjang intensitas aktivitas antar manusia dan mengakibatkan pertumbuhan perekonomian yang semakin cepat pula. Oleh sebab itu, ruang komersial memiliki peran yang cukup signifikan pada ruang terbuka publik dimana ia berfungsi untuk memfasilitasi interaksi antar individu dalam ranah sosial sebagai kebutuhan primer manusia. Pernyataan ini kemudian didukung oleh pernyataan dari buku "*Pedestrian Modern*" (Smiley, 2013, 10) yang membahas secara luas mengenai pentingnya ruang publik di dalam ruang komersial sebagai fasilitas untuk mendukung beragam aktivitas dan memenuhi kebutuhan komunitas sekitarnya.

Di sisi lain, sarana rekreasi/ hiburan pada ruang terbuka publik juga memiliki fungsi yang cukup fundamental sehingga menjadi vital bagi arsitek untuk menyediakan area yang akan bergerak di bidang hiburan, pernyataan ini didasarkan pada hasil observasi yang menunjukkan bahwa lingkungan sekitar memiliki area dengan intensitas yang tinggi serta Gedung eksisting tidak dapat menarik antusias pengunjung secara maksimal yang diakibatkan oleh keterbatasan sarana rekreasi yang dapat dinikmati pengunjung. Akibat dari faktor ini akan merambat pada menurunnya kadar ketertarikan pengunjung seiring waktu sehingga profit sektor lain akan mengalami degradasi pula, ini berbanding lurus dengan turunnya nilai

sewa bangunan yang akan mengakibatkan kerugian bagi pihak manajemen. Adapula pernyataan ini dibuktikan oleh studi dari situs *Cushman* dan *Wakefield* pada tahun 2019 yang menyebutkan bahwa, terjadi peningkatan 20 – 30% pada nilai sewa bangunan termasuk perkantoran dan retail yang dekat dengan area rekreasi/hiburan. Di samping itu, perkembangan sarana rekreasi pada area tertentu juga menyebabkan kenaikan persentase terbukanya lapangan kerja di wilayah sekitarnya.

Pertimbangan akhir, ialah hasil analisis yang menunjukkan kesuksesan peran *learning space* pada bangunan eksisting yang mengakomodasi lebih dari 500 siswa menjadi alasan penulis untuk mempertahankan fasilitas ini dengan memaksimalkan penggunaan area yang akan berfungsi sebagai prasarana edukasi kedepannya, adapula dengan memaksimalkan penggunaan area dapat membuka peluang baru bagi mitra lama untuk meperluas bisnis yang bergerak di bidang edukasi kepada para pengunjung, dan inovasi ini juga diharapkan mampu menarik lebih banyak pengunjung dari segmentasi yang beragam di masa yang akan datang.



Gambar 1: Site Rancangan

Sumber : diolah oleh penulis, 2024

Scientia Digital Centre (SDC) yang didirikan oleh PT Summarecon Agung Tbk sebagai pusat niaga digital yang menyediakan berbagai kebutuhan informatika yang berbeda, seperti peralatan komputer, gadget, dan juga teknologi lainnya. SDC berada di lokasi yang strategis karena berdekatan dengan Scientia Square Park.



Gambar 2 : Zoning sekitar site

Sumber : diolah oleh penulis, 2024

Berdasarkan zonasi di sekitar tapak, yang terletak di Gading Serpong, menjadi salah satu kawasan di Tangerang yang dilengkapi dengan beragam fasilitas untuk mendukung aktivitas masyarakat, termasuk mahasiswa, pekerja kantor, dan penghuni. Area ini memiliki persebaran fungsi bangunan yang didominasi oleh kantor, institusi pendidikan, pusat perbelanjaan, dan hunian. Namun, hal ini juga mengakibatkan isu utama terkait tingkat aktivitas yang tinggi di sekitar tapak. Kehadiran fasilitas seperti hotel, perkantoran, dan pusat perbelanjaan dapat menjadi potensi besar bagi tapak tersebut, tetapi juga menghadapi tantangan dalam memiliki tingkat kesibukan yang tinggi di sekitarnya. Aktivitas yang padat di perkantoran, pusat perbelanjaan, dan kampus universitas dapat membuat masyarakat sekitar merasa sangat sibuk dan terburu-buru, dengan adanya Tingkat kesibukan yang tinggi dapat berpotensi menyebabkan stress pada Masyarakat sekitar.

Harapan dalam perancangan ini adalah bahwa tingkat kesibukan yang tinggi di sekitar tapak dapat menjadi peluang untuk menghadirkan inovasi ruang baru yang sangat dibutuhkan oleh masyarakat setempat. Salah satu konsep yang diusulkan adalah FusionSci Hub, yang bertujuan untuk memberikan ruang istirahat yang nyaman dan menyegarkan bagi individu sebelum atau setelah beraktivitas.

FusionSci Hub adalah pusat bisnis kolaboratif dan inovatif yang menawarkan platform interaktif bagi pelaku bisnis untuk berinteraksi langsung dengan pelanggan dan memamerkan produk dalam acara ritel modern. Pengunjung dapat menikmati pengalaman berbelanja unik sambil berinteraksi dengan pemilik bisnis. Selain itu, FusionSci Hub menyediakan pusat pendidikan dengan berbagai program, seperti workshop dan mentorship. Di *Holistic Culinary Commons*, pengunjung dapat menikmati pengalaman makan holistik dan berkolaborasi dengan mahasiswa, koki, dan komunitas lokal. Berbagai hiburan dan kegiatan rekreasi, seperti pameran seni dan turnamen game futuristik, juga tersedia untuk memperkaya pengalaman dan membangun komunitas yang kreatif.

FusionSci Hub dirancang untuk memberikan solusi bagi tingkat kesibukan dan stres yang mungkin dirasakan oleh masyarakat di sekitar tapak. Melalui konsep ini, diharapkan bahwa FusionSci Hub dapat memberikan lingkungan yang

mendukung untuk menenangkan pikiran dan melepas stres, serta mengurangi dampak negatif dari kehidupan yang sibuk di sekitarnya. Penelitian akan difokuskan pada menjawab pertanyaan tentang **“Bagaimana Implementasi Konsep *Fusionsci Hub* Di Gading Serpong Melalui *Redesign Scientia Digital Centre*”**.

1.2 Rumusan Masalah

Persebaran fasilitas di sekitar tapak, terutama di Gading Serpong, Tangerang, menunjukkan keberagaman fungsi bangunan yang meliputi kantor, institusi pendidikan, pusat perbelanjaan, dan hunian. Keberagaman ini mencerminkan upaya untuk mendukung berbagai aktivitas yang dilakukan oleh mahasiswa, pekerja kantor, dan penghuni di sekitar area tersebut. Namun, keragaman ini juga membawa tantangan tersendiri terkait tingkat aktivitas yang tinggi di sekitar tapak. Meskipun adanya fasilitas seperti hotel, perkantoran, dan pusat perbelanjaan memberikan potensi besar bagi tapak tersebut, mereka juga dihadapkan dengan kesulitan dalam mengelola tingkat kesibukan yang tinggi di sekitarnya. Aktivitas yang padat di perkantoran, pusat perbelanjaan, dan kampus universitas cenderung menciptakan suasana yang sibuk dan terburu-buru bagi masyarakat sekitar. Dampaknya, tingkat stres pada mereka pun cenderung meningkat karena tekanan yang ditimbulkan oleh lingkungan yang bergerak cepat dan serba sibuk. Oleh karena itu, penting untuk memahami dinamika kompleks ini dalam merancang strategi yang dapat mengurangi tingkat stres dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat di sekitar tapak. Berdasarkan beberapa faktor tersebut, maka perancang merumuskan masalah perancangan berupa :

“Bagaimana Implementasi Konsep *Fusionsci Hub* Di Gading Serpong Melalui *Redesign Scientia Digital Centre*”.

1.3 Batasan Masalah

Dalam proses perancangan, penulis memberikan batasan masalah berupa :

1. Lokasi objek Perancangan yang terletak di Jalan Scientia Boulevard, Gading Serpong 15810 Tangerang



Gambar 3 Lokasi Penelitian

Sumber : peneliti, 2023

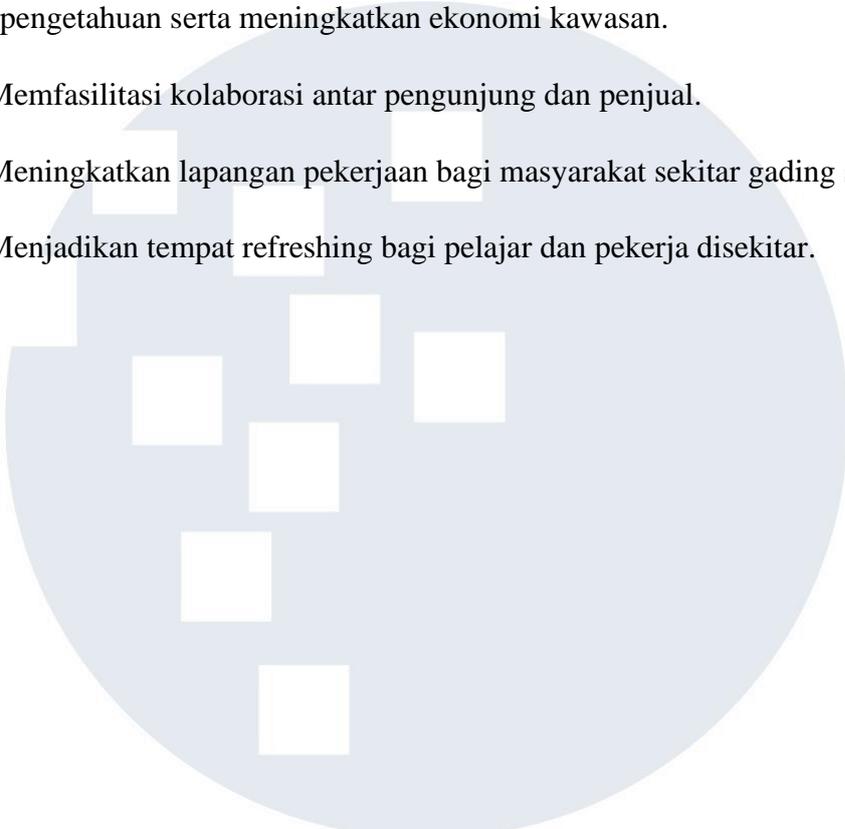
2. Perancangan ini akan dilakukan pada tapak seluas 30.000m². Dimana lahan ini merupakan lahan eksisting Scientia Digital Center, Graden Walk dan Garden Pads
3. Perancangan ini dilakukan dengan melakukan perombakan secara menyeluruh terkait bangunan eksisting Scientia Digital Center, Graden Walk dan Garden Pads tanpa melupakan fungsi serta pedagang yang masih ada didalamnya.

1.4 Tujuan Perancangan

Secara umum, maksud dan tujuan dari perancangan FusionSci Hub adalah untuk memaksimalkan Potensi Gading Serpong di bidang ekonomi, learning, entertainment dan F&B serta dapat menjadi pusat refreshing and learning bagi masyarakat disekitar.

Oleh karena itu, tujuan dari perancangan FusionSci Hub adalah :

1. Menjadi wadah bagi para pekerja serta mahasiswa/i dalam menambah pengetahuan serta meningkatkan ekonomi kawasan.
2. Memfasilitasi kolaborasi antar pengunjung dan penjual.
3. Meningkatkan lapangan pekerjaan bagi masyarakat sekitar gading serpong.
4. Menjadikan tempat refreshing bagi pelajar dan pekerja disekitar.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA