

# Jukstaposisi Kantor Pemerintahan dan Ruang Publik: Kuala Kapuas *Command Center* Berdasarkan Arsitektur Simbiosis

Ghina Alifia Nabilah dan Bambang Soemardiono  
Departemen Arsitektur, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)  
*e-mail*: bbsoem@arch.its.ac.id

**Abstrak**—Di era kemajuan teknologi saat ini, Indonesia sedang mengalami periode pembaruan di semua bidang dengan mulai menggunakan berbagai jenis teknologi yang diperbarui. Sebuah kota dapat dikatakan sebagai *Smart City* jika dilengkapi dengan infrastruktur dasar, juga memiliki sistem transportasi yang lebih efisien dan terintegrasi yang meningkatkan mobilitas masyarakat. Salah satu langkah yang umumnya dibutuhkan oleh sebuah kota di Indonesia dalam mengembangkan *Smart City* adalah dengan membangun *Command Center*. *Command Center* adalah bangunan yang dirancang khusus untuk layanan publik yang terpusat dan terintegrasi. Lahan yang berlokasi di Kuala Kapuas, Kalimantan Tengah, memunculkan dua permasalahan. Lahan terletak di area taman kota, tetapi kantor-kantor pemerintah khususnya *Command Center* itu sendiri memiliki sifat tertutup yang membutuhkan tingkat keamanan tertentu. Karena itu, bagaimana cara menggabungkan kedua jenis ruang yang berlawanan ini sambil tetap mempertimbangkan sisi keamanan? Menerapkan jukstaposisi dalam desain, menggabungkan antara ruang pemerintah dan ruang publik adalah konsep yang akan diusulkan sekaligus mempertimbangkan transparansi dari *Command Center* untuk membuat satu kesatuan antara dua jenis fungsi yang berbeda. Untuk mencapai tujuan ini, arsitektur simbiosis dipilih untuk menggabungkan ruang publik dengan *Command Center* mempertimbangkan hubungan aktivitas dan perilaku manusia di dalamnya.

**Kata Kunci**—*Command Center*, Jukstaposisi, Kuala Kapuas, Ruang Publik, Simbiosis.

## I. PENDAHULUAN

DI ERA kemajuan teknologi saat ini, Indonesia sedang mengalami masa pembaruan di segala bidang dengan mulai menggunakan berbagai jenis teknologi terkini. Salah satu inovasi yang secara aktif diupayakan oleh pemerintah dalam skala besar adalah program "100 *Smart City*". Sebuah kota dikatakan *Smart City* jika dilengkapi dengan infrastruktur dasar, juga memiliki sistem transportasi yang lebih efisien dan terintegrasi sehingga meningkatkan mobilitas masyarakat. Konsep tersebut juga menciptakan peningkatan kualitas kehidupan masyarakat, rumah dan bangunan yang hemat energi, bangunan ramah lingkungan dan penggunaan sumber energi terbarukan [1].

Perlunya pengembangan *Smart City* untuk menyambut perkembangan teknologi masa depan dapat dimulai dengan salah satu langkahnya adalah pengembangan *Command Center*. *Command Center* merupakan salah satu ciri *Smart City* di Indonesia yang merupakan pusat pengabdian masyarakat terintegrasi dengan fokus pada pelayanan cepat tanggap di berbagai bidang permasalahan. Salah satu upaya pengembangan *Smart City* di Kabupaten Kapuas adalah pembangunan *Command Center* di kota Kuala Kapuas untuk

memudahkan pelayanan respon cepat di kota tersebut. *Command Center* adalah sebuah lokasi yang memiliki seperangkat infrastruktur lengkap yang diperlukan, dimana seorang pemimpin bersama-sama dengan tim dapat mengadakan rapat, mengambil keputusan, menugaskan, mengkoordinasikan, memantau dan mengendalikan semua tindakan yang diperlukan dalam menanggapi krisis yang dihadapi, antara lain: tindakan tanggap darurat, rencana aksi perbaikan dan pemulihan, langkah perencanaan, pemantauan pelaksanaan tugas, dan langkah penyediaan informasi publik [2].

Lahan terpilih terletak di Jalan Pemuda, Kecamatan Selat, Kota Kuala Kapuas, Kalimantan Tengah. Lokasinya berada tepat di sisi Bundaran Besar Kapuas yang merupakan lahan datar berawa dengan luas kurang lebih 11.595 m<sup>2</sup>. Lahan ini milik Pemerintah Kabupaten Kapuas, terletak berdampingan dengan taman yang bebas dikunjungi publik, dan telah dipilih sebagai lokasi pembangunan fasilitas *Command Center* di masa depan.

*Command Center* sebagai pusat data terintegrasi memiliki sifat tertutup dan rahasia. Penggunaan teknologi terkini secara besar-besaran yang berpusat pada bangunan khusus dijadikan alasan untuk ditutup dan hanya bisa dimasuki oleh masyarakat jika sudah memiliki izin khusus. Karena lokasinya berada dalam kompleks taman dan ruang publik perkotaan, maka perancangan *Command Center* memerlukan adaptasi khusus.

Dengan mengambil Kota Kuala Kapuas dengan lahan yang berada pada kompleks ruang publik diperlukan respon berupa:

### 1) *Sinergi Pengguna*

Bagaimana mewujudkan interaksi antara karyawan dengan masyarakat lokal dalam suatu ruang dan menciptakan aktivitas yang efektif tanpa mengganggu kinerja karyawan.

### 2) *Transparansi*

Bagaimana cara menerapkan transparansi yang tepat ke dalam desain untuk menjawab eksperimen yang dipilih tetapi tetap sesuai dengan persyaratan desain *Command Center*.

### 3) *Sinergi Ruang*

Bagaimana memadukan ruang publik dengan *Command Center* untuk menghasilkan sinergi yang positif. Berdasarkan kondisi tapak dan kondisi bangunan serta fasilitas yang ada di sekitar tapak maka kriteria yang harus dipenuhi adalah;

- Sebuah desainnya mampu bersimbiosis dengan ruang publik yang sudah dibangun sebelumnya.
- Perancangan memperhatikan pola sirkulasi di sekitar bundaran yang ramai agar tidak mengganggu arus



Gambar 1. Ilustrasi lahan dan rancangan.  
Sumber: Google map dan ilustrasi penulis.

transportasi dan mendapatkan sirkulasi yang ideal.

- c. Gedung *Command Center* memiliki tingkat keamanan yang memadai dan mempertimbangkan efektifitas kerja *Command Center* dalam membatasi keterbukaan informasi publik.
- d. Ruang publik memiliki tema dan daya tarik tertentu untuk menjadi ruang publik yang efektif. Desain keterbukaan gedung *Command Center* memperhatikan komunikasi yang mungkin terjadi antar penggunanya.

Ilustrasi lahan dan rancangan *Command Center* dapat dilihat pada Gambar 1. Usulan perancangan ini bertujuan agar *Command Center* memberikan nuansa keterbukaan namun tetap aman dan terjamin. Untuk mencapai tujuan tersebut, arsitektur simbiosis dipilih untuk menggabungkan ruang publik dengan *Command Center* dengan mempertimbangkan hubungan aktivitas dan perilaku manusia di dalamnya. Selain itu, perlu diperhatikan transparansi *Command Center* untuk menjadikan satu kesatuan antara dua jenis fungsi yang berbeda.

## II. METODE DESAIN

Dalam usulan perancangan ini berangkat dari kebutuhan akan pengembangan *Smart City* di Indonesia dengan salah satu langkah berupa pembangunan *Command Center* maka kota Kuala Kapuas yang merupakan salah satu kota yang sedang berkembang diambil sebagai lokasi.

Lokasi yang disediakan oleh pemerintah berada di tengah kompleks taman dan juga di salah satu sudut bundaran besar yang merupakan pertemuan arus transportasi antar provinsi. Pertemuan antara rencana pembangunan kantor pemerintah di tengah tapak yang sebelumnya merupakan kawasan taman merupakan salah satu aksi penjajaran (jukstaposisi) yang menonjolkan kontras antara kedua objek tersebut, namun membutuhkan adaptasi dan sinergi antara keduanya.

Selain itu, keberadaan masyarakat dapat dimanfaatkan dalam meningkatkan aspek pengawasan kinerja pegawai *Command Center* itu sendiri. Dengan adanya aspek pengawasan dari masyarakat maka kinerja pegawai akan meningkat selama jam kerja dan mengurangi adanya tindakan yang tidak disiplin. Ini karena pekerjaan yang dilakukan oleh *Command Center* adalah mengatur dan memantau kota secara keseluruhan.

Untuk menyiasatinya, dibutuhkan desain baru dari *Command Center* yang terstandarisasi yang bersifat terbuka atau memiliki transparansi, namun masih aman untuk penyimpanan peralatan teknologi di dalamnya. Pendekatan

yang dilakukan adalah pendekatan perilaku pengguna. Hal ini juga berkaitan dengan perjumpaan masyarakat dengan fasilitas pemerintah yang biasanya cukup tertutup.

Bertemuanya ruang publik dengan gedung pemerintahan akan memberikan kesan psikologis yang berbeda dengan ruang publik lainnya. Berkaitan dengan bidang ini, hubungan rumit antara perilaku manusia dan lingkungan disebut sebagai psikologi lingkungan yang telah diteliti sejak lama. Oleh karena itu, pendekatan perilaku dianggap tepat dalam proposal desain ini karena dengan pendekatan ini desainer dapat mengontrol kesan dan respon yang diinginkan pengguna terhadap desain. Pendekatan perilaku sering digunakan di semua bidang desain arsitektur. Salah satunya dalam mendesain ruang publik.

Tingkah laku manusia, pengalaman dan interaksi sosial di ruang publik diyakini sebagai hasil dari proses berpikir yang dipengaruhi oleh ciri-ciri berbeda dari ruang-ruang tersebut. Fitur-fitur ini mungkin fisik, sosial, budaya atau sensorik tetapi kesamaan yang mereka miliki adalah kekuatan untuk mempengaruhi perilaku orang di, dan pengalaman di ranah publik [3].

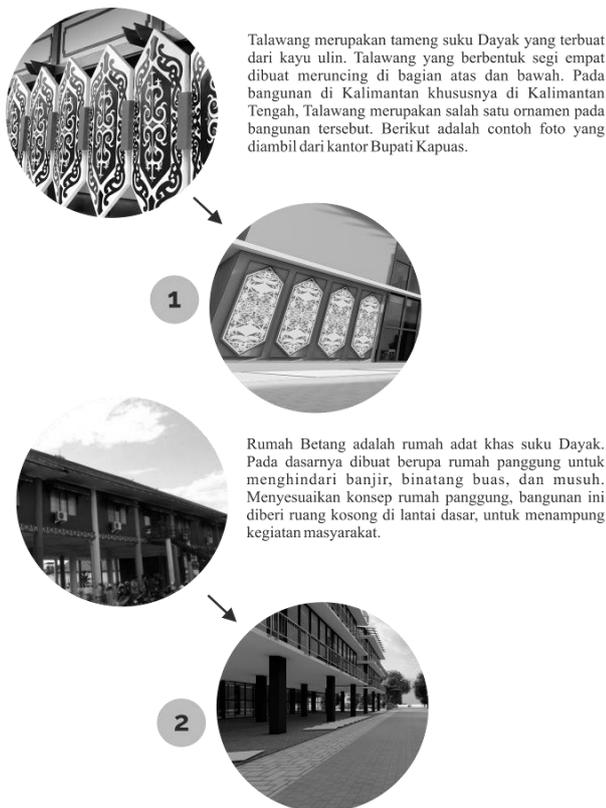
Salah satu bentuk ruang publik yang efektif adalah terbentuknya aktivitas manusia di dalamnya. Salah satu teori pembentuk aktivitas di ruang publik adalah Teori Pengaturan Perilaku. *Behavior Setting* adalah teori terapan dari psikologi lingkungan yang dikembangkan oleh Roger Barker. Tatanan tingkah laku adalah pola tingkah laku manusia yang berkaitan dengan tatanan lingkungan fisik. Barker dan Wright (1968) mengungkapkan bahwa terdapat kriteria lengkap yang harus dipenuhi oleh suatu entitas, sehingga dapat dikatakan sebagai tatanan perilaku yang merupakan kombinasi yang stabil antara aktivitas dan tempat [4].

Kemudian, metode Arsitektur Simbiosis dianggap sesuai dalam perancangan ini karena terdapat beberapa aspek yang dapat dianalogikan dengan simbiosis.

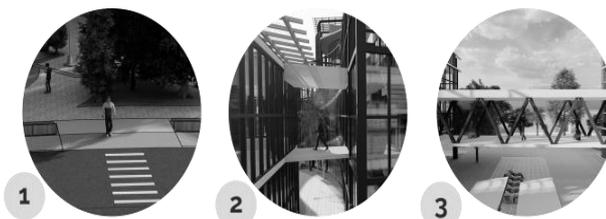
Untuk waktu yang lama, banyak bidang arsitektur dianalogikan dengan biologi. Kota, telah lama dibandingkan dengan makhluk hidup. Kota juga telah disebut sebagai 'badan' dan makhluk hidup, sedangkan perencana kota adalah ahli diagnosa dan ahli bedah. Dalam arsitektur, istilah Arsitektur Simbiotik telah banyak digunakan dalam perancangan oleh para arsitek. Namun, dua aspek yang dipandang sebagai simbiosis itu berbeda. Salah satunya adalah simbiosis dalam kriteria desain yang menghubungkan struktur tektonik baru dengan struktur dan material lama dalam proyek desain daur ulang [5].

Proyek ini adalah simbiosis antara gedung *Command Center* dan ruang publik. *Command Center* memiliki fungsi dan karakteristik yang berbeda; yaitu kantor tertutup memenuhi ruang publik terbuka. Hal ini dapat dianalogikan dengan simbiosis netral yang berdampingan tetapi tidak terkait langsung maupun simbiosis mutualisme yang saling menguntungkan. Oleh karena itu, mengubah sifat simbiosis yang berpengaruh dalam desain menjadi gagasan dalam proposal ini. Dari simbiosis netral hingga komensalisme atau simbiosis mutualisme.

Konsep dari proposal ini adalah untuk menghadirkan simbiosis antara dua ruang dengan sifat dan sifat yang berbeda. Usulan ini berupaya untuk mengubah kebiasaan gedung perkantoran tertutup menjadi sifat berlawanan, keterbukaan ruang publik. Dalam hal ini interaksi yang akan



Gambar 2. Ilustrasi adaptasi budaya sekitar.



Gambar 3. Ilustrasi konektivitas dalam desain.

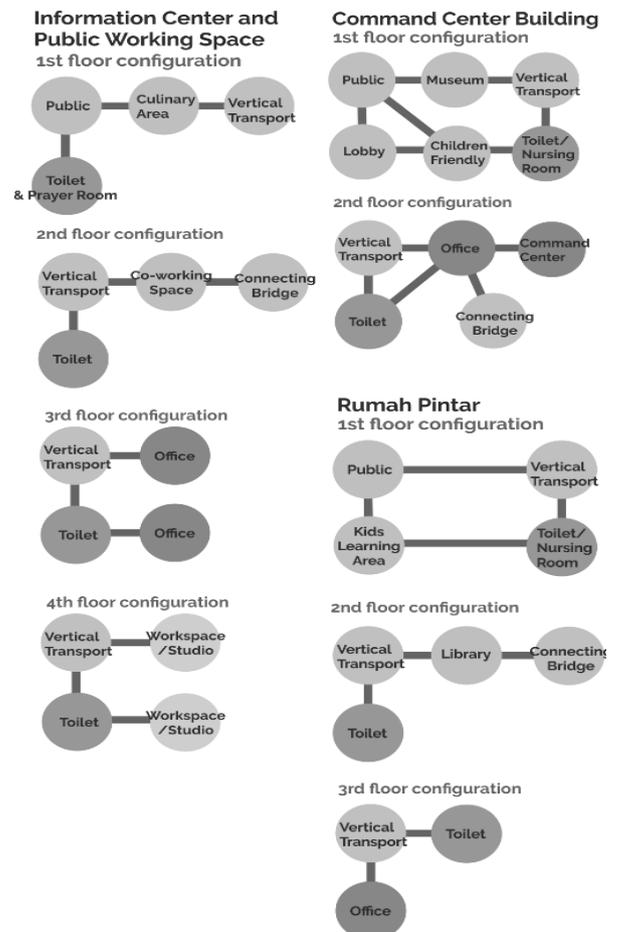
diwujudkan antara *Command Center* sebagai gedung pelayanan publik dan ruang publik sebagai ruang pertemuan masyarakat.

Untuk mewujudkan simbiosis antara kedua objek tersebut maka diperlukan *setting* aktivitas tertentu antara kedua objek tersebut yang dapat dipertemukan. Selain itu, permainan material dan spasial dari gedung *Command Center* dibutuhkan untuk menghadirkan kesan ramah masyarakat. Dengan menghadirkan hierarki dalam penataan tapak dan bangunan, diharapkan simbiosis yang diinginkan dapat terwujud.

Selain itu, aspek yang perlu diperhatikan adalah ruang publik. Ruang publik kota, jalan, jalan setapak, tepi laut, taman, alun-alun, alun-alun kota, dan jalan setapak memberikan bentuk pasang surut pertukaran dan interaksi manusia [6]. Ruang publik juga dianggap sebagai ruang yang mampu menampung aktivitas manusia dan berorientasi pada manusia, dirancang berdasarkan kebutuhan dan karakter masyarakat yang merupakan pengguna potensial. Ruang publik harus menjadi ruang yang dapat dikunjungi oleh semua kalangan. Segala usia dan segala kondisi. Ruang publik juga harus mampu menampung aktivitas penggunanya. Kegiatan apa yang bisa diakomodasi tergantung program yang diatur, sesuai konsepnya. Ruang publik juga harus dapat memberikan pengalaman langsung



Gambar 4. Ilustrasi penerapan konsep sirkulasi dinamis: (1) pemetaan aktivitas, (2) penataan batasan dan hierarki.



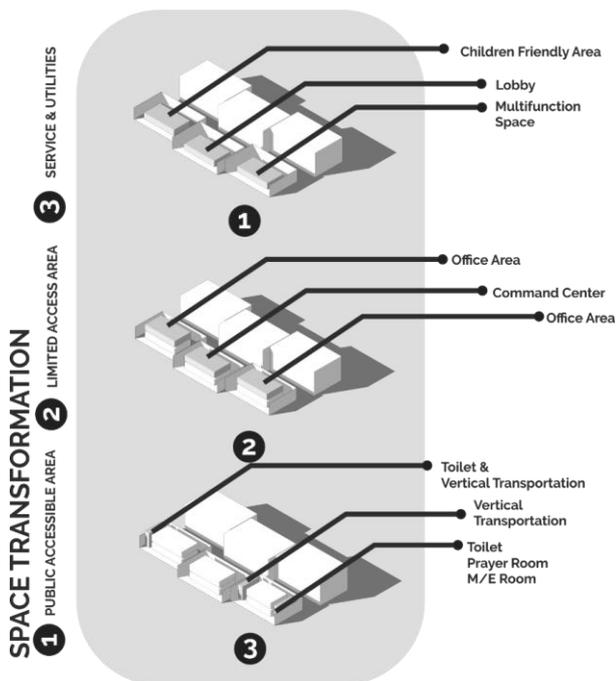
Gambar 5. Studi jenis ruang yang diperlukan dan konfigurasi ruang.

dan tidak langsung bagi pengguna dan kenyamanan.

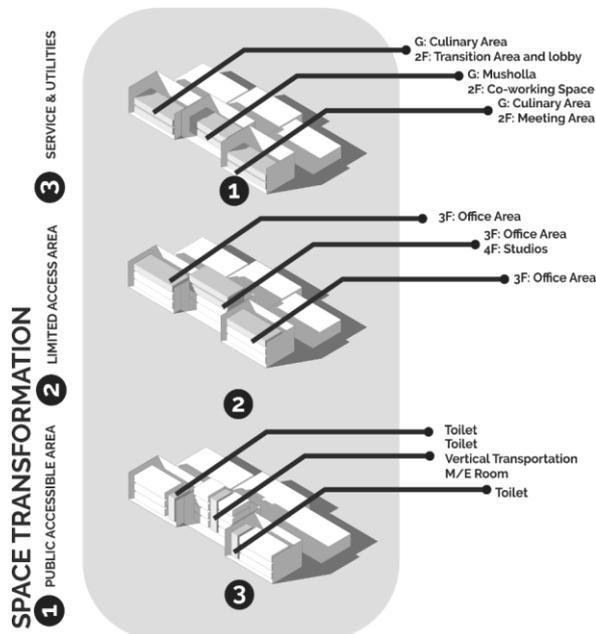
Berdasarkan elemen-elemen yang telah dirumuskan pada bagian sebelumnya khususnya pada bagian pendahuluan, terdapat lima aspek yang menjadi perhatian khusus dalam desain, yaitu sebagai berikut:

1) *Budaya Sekitar dan Tema Lingkungan Sekitar: Penerapan Elemen Budaya Kalimantan Tengah pada Bangunan*

Berkaitan dengan adaptasi bangunan terhadap lingkungan sekitar, menyerap budaya lokal dan memasukkan aspek budaya tersebut kedalam aspek desain adalah salah satu elemen yang harus diperhatikan. Selain sebagai adaptasi secara umum, secara khusus lahan yang terletak pada kompleks taman yang memiliki ornamen khas Kalimantan Tengah, maka bangunan yang akan dirancang harus melakukan adaptasi secara khusus. Ilustrasi adaptasi sekitar dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 6. Studi transformasi ruang pada bangunan *command center*.



Gambar 7. Studi transformasi ruang pada bangunan *information center*.

2) *Konektivitas*

Ilustrasi konektivitas dalam desain dapat dilihat pada Gambar 3. Pada ilustrasi paling kiri, mengilustrasikan akses ke tengah sebuah bundaran besar yang terletak tepat di depan situs. Hal ini memanifestasikan adanya konektivitas bangunan dengan objek-objek yang ada disekitarnya. Ilustrasi di tengah adalah jembatan penghubung antara ramp, *Information Center* dan gedung *Command Center*. Hal ini untuk memudahkan pengguna penyandang disabilitas dan juga menghubungkan kedua bangunan tersebut secara langsung. Ilustrasi terakhir adalah jembatan penghubung antara *Information Center* dengan Rumah Pintar. Ini menciptakan hubungan antara semua bangunan.

3) *Sirkulasi Dinamis*

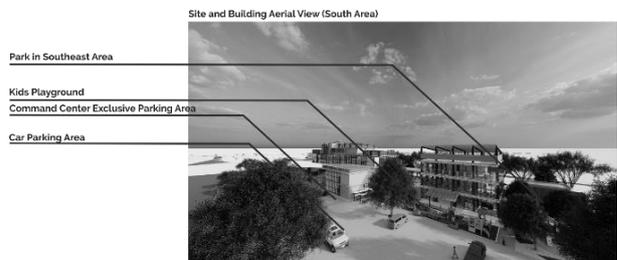
Pada Gambar 4, gambar paling kiri menunjukkan penggunaan ramp di Rumah Pintar. Hal ini untuk



Gambar 8. Perspektif rancangan.



Gambar 9. Perspektif rancangan.



Gambar 10. Perspektif rancangan.



Gambar 11. Perspektif interior rancangan lobi *command center*.

memfasilitasi pengguna maupun penyandang disabilitas agar dapat mengakses gedung secara optimal mulai dari lantai 1 hingga *rooftop*.

Dan foto berikutnya menggambarkan penggunaan ramp di Gedung *Information Center* dan *Co-working Space*. Dari tanjakan tersebut, pengguna dapat memantau karyawan yang sedang bekerja di gedung *Command Center* tanpa mengganggu aktivitas di dalamnya.

III. HASIL DAN EKSPLORASI

A. *Program Ruang*

Dalam melakukan penggabungan antara dua jenis bangunan yang berbeda, maka diperlukan siasat dalam mengatur program ruang yang akan dimasukkan ke dalam desain. Maka dari itu diperlukan studi mengenai ruang-ruang yang dapat diletakkan berdampingan maupun memiliki tema yang sejenis agar dapat disatukan di dalam sebuah gedung yang sama. Studi jenis ruang yang diperlukan dan konfigurasi

Interior Perspective View  
(Command Center 1st Floor, Children Friendly Waiting Area)



Gambar 12. Perspektif interior rancangan ruang ramah anak.

Interior Perspective View  
(Command Center Room, 2nd Floor)



Gambar 13. Perspektif interior rancangan ruang *command center*.

ruang dapat dilihat pada Gambar 5. Selanjutnya Gambar 6 menunjukkan studi transformasi ruang pada bangunan *command center*. Sedangkan studi transformasi ruang pada bangunan *information center* dapat dilihat pada Gambar 7.

### B. Rancangan Bangunan dan Lahan

Gambar 8 sampai dengan Gambar 10 menunjukkan perspektif rancangan, diambil dari sisi depan situs yang menghadap ke bundaran, terutama area penyeberangan. Pengunjung dapat bersantai di taman dan menikmati pemandangan sekitar serta kolam buatan di depan lahan. Desain menarik pada sisi depan merupakan langkah adaptasi dengan kondisi yang ada.

Di area ini diterapkan jukstaposisi yang menggabungkan area taman yang dapat diakses secara bebas oleh masyarakat dengan area upacara yang biasanya hanya digunakan oleh pegawai. Penggabungan ini disertai dengan pembatasan berupa *paving order* untuk memberikan batas yang tidak terlihat.

Diberikan pintu masuk kedua menuju gedung *Command Center* yang mengarah langsung ke area upacara agar memudahkan karyawan untuk berjalan ke area depan. Selain itu, dengan menyediakan pintu masuk kedua, area depan yang mengarah langsung ke bundaran akan memberikan pemandangan yang bisa disaksikan oleh pengemudi yang hanya lewat dari bundaran.

Penempatan pohon di sisi kiri jalan berguna untuk mengurangi kebisingan yang dapat diterima oleh penghuni perumahan yang berada tepat di pinggir jalan. Hal ini tidak mempengaruhi pemandangan yang diterima oleh penghuni perumahan atau pengguna bangunan karena perumahan tersebut membelakangi lokasi dan tidak ada pemandangan yang dapat diterima oleh pengguna bangunan.

Selain itu salah satu aspek yang diperhatikan dalam perancangan ini adalah terdapat banyak pengendara sepeda di

Site and Building Perspective View  
Information Center and Co-working Space



Gambar 14. Perspektif luar bangunan *information center*.

Interior Perspective View (Ramp)



Gambar 15. Perspektif interior ramp *information center*.

kota Kuala Kapuas. Sepeda telah menjadi salah satu moda transportasi yang digandrungi sejak lama. Oleh karena itu, kawasan pedestrian dibuat lebih luas untuk dijadikan area pengendara sepeda sekaligus untuk menampung pengendara sepeda agar lebih aman saat bersepeda karena area bundaran dipenuhi truk dan kendaraan besar selama hampir 24 jam.

Area taman ini merupakan area taman yang melengkapi lingkungan Rumah Pintar. Dilengkapi dengan area bermain dan bersantai untuk anak dan orang tua, kawasan ini didesain cocok untuk keluarga kecil *refreshing* karena letaknya yang cukup jauh dari jalan raya dan tidak terlalu bising. Perspektif interior rancangan lobi *command center* dapat dilihat pada Gambar 11.

Berdasarkan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh kawasan perkantoran pemerintah saat ini yaitu kawasan ramah anak dan ruang menyusui, kawasan ini dirancang ramah bagi karyawan atau pengunjung yang membawa anak. Area ini dilengkapi dengan tempat bermain dan belajar anak, serta ruang menyusui. Dan area ini juga dilengkapi dengan area tunggu dan tempat berkumpul yang bisa digunakan baik oleh pengunjung maupun karyawan. Perspektif interior rancangan ruang ramah anak dapat dilihat pada Gambar 12.

Ruang utama *Command Center* berisi layar besar berisi informasi dan layar CCTV di seluruh kota Kuala Kapuas. Perspektif interior rancangan ruang *command center* dapat dilihat pada Gambar 13. Dengan ruangan yang melengkung, hal ini memudahkan karyawan untuk fokus pada titik sentral ruangan tersebut. Jadi, jika sewaktu-waktu perintah dari seorang pemimpin diperlukan, atau ada sesuatu yang harus diperhatikan di layar, maka perhatian semua karyawan dapat difokuskan. Bagian selanjutnya adalah area kuliner. Kawasan kuliner ini merupakan bagian dari lantai dasar gedung *Information Center*. Gambar 14 merupakan perspektif luar bangunan *information center*. Selanjutnya perspektif interior ramp *information center* dapat dilihat pada Gambar 15, dan



Interior Perspective View (Co-working Space, 2nd Floor)

Gambar 16. Perspektif interior bangunan *co-working space information center*.



Interior Perspective View (Connecting Bridge, 2nd Floor)

Gambar 17. Perspektif interior bangunan jembatan penghubung *information center*.

perspektif interior bangunan *co-working space information center* dapat dilihat pada Gambar 16.

Kegiatan yang dirancang untuk mengisi ruang yang tercipta dari bentuk rumah panggung rumah betang merupakan kegiatan untuk bersantai dan berbelanja. Ruang ini gratis diisi oleh PKL yang ingin berjualan serta beberapa pedagang permanen. Selain itu kawasan ini juga dilengkapi dengan toilet dan mushola yang dapat digunakan oleh seluruh pengunjung hingga karyawan yang sedang beristirahat.

Perspektif interior bangunan jembatan penghubung *information center* dapat dilihat pada Gambar 17. Jembatan penghubung ini berasal dari lobi *Co-working Space* dan menghubungkan ke gedung Rumah Pintar khususnya di bagian perpustakaan. Pemasangan jembatan penghubung di lantai 2 dikarenakan dua jenis kegiatan di dalamnya yang serupa. Ini berpotensi menciptakan aktivitas yang lebih kaya dan menciptakan koneksi dinamis dan pergerakan pengguna sesuai dengan kriteria desain.

Rumah Pintar merupakan bangunan yang sudah ada di lahan sebelum proyek ini dirancang. Bangunan ini berfungsi sebagai tempat belajar bagi masyarakat dan dikelola oleh pemerintah. Perspektif interior bangunan rumah pintar dapat dilihat pada Gambar 18. Dalam proposal desain ini, Rumah Pintar didesain ulang dan fungsinya diperkaya dengan keterkaitan dengan bangunan lain dan juga dinding transparan yang mampu mengajak masyarakat untuk masuk dan melihat aktivitas di dalamnya.

Terdapat tiga lantai di dalamnya ditambah *rooftop* di bagian atas yang dapat diakses oleh semua kalangan untuk

Site and Building Perspective View  
Rumah Pintar

Interior Perspective View (Children Learning Center, 1st Floor)

Gambar 18. Perspektif interior bangunan rumah pintar.

menikmati pemandangan sekitar dan aktivitas lainnya. Gedung ini juga terhubung dengan alat transportasi vertikal berupa tangga dan juga ramp yang memungkinkan semua pengguna untuk mengakses setiap lantai hingga *rooftop* termasuk pengguna kursi roda.

Di lantai satu terdapat area belajar anak yang berorientasi pada proses belajar sambil bermain. Di lantai dua terdapat perpustakaan mikro yang terhubung dengan area *co-working space*. Perpustakaan mikro ini dapat diakses dan digunakan oleh semua usia dan kalangan. Dan di lantai 3 ada kantor pengurus Rumah Pintar itu sendiri.

#### IV. KESIMPULAN

Untuk menjawab permasalahan desain, solusi yang ditawarkan ada 5 bentuk yaitu desain Command Center yang mempertimbangkan transparansi, keterkaitan bangunan dengan ruang publik, mempertimbangkan sirkulasi, program kegiatan yang dikelompokkan dan dipetakan berdasarkan fungsi bangunan atau kawasan. dan batas-batas untuk membatasi pola bergerak di lokasi agar pekerjaan di dalam bangunan tetap efektif. Dan untuk memastikan jukstaposisi antara ruang publik dan gedung Command Center memberikan efek yang positif, maka proses perancangan menggunakan pendekatan arsitektur simbiosis untuk mencapai tujuan tersebut. Dengan mengatur ruang-ruang yang dapat berdampingan untuk diletakkan berdekatan dan memiliki hierarki tertentu, serta menggabungkan ruang-ruang dengan tema yang serasi, maka adanya symbiosis dengan efek negatif dapat dihindari dalam penggunaan bangunan kedepannya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, "Langkah Menuju 100 Smart City," Kementerian Komunikasi dan Informatika RI, Jakarta, 2017.
- [2] A. K. R. Garna, *Dokumen Standardisasi Command Center*. Bandung: Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Barat, 2018.
- [3] V. A. Sangar, "Human Behaviour in Public Spaces," University of New South Wales, Sydney, 2007.
- [4] J. Laurens, *Arsitektur dan Perilaku Manusia*. Jakarta: Grasindo, 2005.
- [5] M. Sijakovic and A. Peric, "Symbiotic architecture: redefinition of recycling design principles," *Front. Archit. Res.*, vol. 7, no. 1, pp. 67–79, 2018.
- [6] S. Carr, C. Stephen, M. Francis, L. Rivlin, and A. Stone, *Public Space*. Cambridge: Cambridge University Press, 1992.