TUGAS AKHIR – DA 184801

HEALING ENVIRONMENT :
RUANG RELAKSASI ALAMI DI KOTA MALANG

ARRA AULIA SEDAYU
08111640000087

Dosen Pembimbing
Irvansyah, S.T., M.T.

Departemen Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil, Perencanaan, dan Kebumian
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2020

TUGAS AKHIR – DA 184801

HEALING ENVIRONMENT :
RUANG RELAKSASI ALAMI DI KOTA MALANG

ARRA AULIA SEDAYU
08111640000087

Dosen Pembimbing
Irvansyah, S.T., M.T.

Departemen Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil, Perencanaan, dan Kebumian
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2020

LEMBAR PENGESAHAN

HEALING ENVIRONTMENT :

RUANG RELAKSASI ALAMI DI KOTA MALANG

Disusun oleh:

ARRA AULIA SEDAYU

NRP : 08111640000087

Telah dipertahankan dan diterima

oleh Tim penguji Tugas Akhir (DA 184801)

Departemen Arsitektur FT-SPK ITS pada tanggal 15 Juli 2020

Dengan nilai : AB

Mengetahui

Pembimbing	Koordinator Tugas Akhir
Irvansyah, S.T., M.T.	FX Teddy Badai Samodra, S.T., M.T., Ph.D.
NIP. 19700523 199702 1 001	NIP. 19800406 200801 1 008

Kepala Departemen Arsitektur FT-SPK ITS

Dr. Dewi Septanti, S.Pd., S.T., M.T.

NIP. 19690907 199702 2 001

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Arra Aulia Sedayu

NRP : 08111640000087

Judul Tugas Akhir : *Healing Environment* : Ruang Relaksasi Alami di Kota Malang

Periode : Semester Gasal/Genap Tahun 2019/2020

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang saya buat adalah hasil karya saya sendiri dan benar-benar dikerjakan sendiri (asli/orisinil), bukan merupakan hasil jiplakan dari karya orang lain. Apabila saya melakukan penjiplakan terhadap karya karya mahasiswa/orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik yang akan dijatuhkan oleh pihak Departemen Arsitektur FT-SPK ITS.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan akan digunakan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan Tugas Akhir.

Surabaya, 15 Juli 2020

Yang membuat pernyataan

Arra Aulia Sedayu

NRP. 08111640000087

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan Judul ***Healing Environment :*** **Ruang Relaksasi Alami di Kota Malang** sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Selama penyusunan Tugas Akhir ini banyak pihak yang telah memberikan bantuan berupa arahan, bimbingan, dan motivasi kepada penulis. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih setulus-tulusnya kepada :

1. Bapak Irvansyah, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing mata kuliah proposal tugas akhir dan tugas akhir yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan ilmu kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir dengan baik.
2. Bapak FX Teddy Badai Samodra, S.T., M.T., Ph. D. selaku dosen koordinator mata kuliah tugas akhir yang telah memberikan ilmu dan bimbingan kepada penulis.
3. Agung Sedaju dan Arlila Rahma selaku orang tua serta, Amisani dan Senggani selaku saudara yang telah banyak memberikan dorongan moral, motivasi, bantuan dan dukungan kepada penulis dalam proses penyelesaikan tugas akhir.
4. Deti, Tika, Alvinia, Giovani, Emma selaku teman dekat yang selalu memberikan semangat dan mendukung penulis.
5. Unchi, Githa, Tata, Ambun, Alif, dan teman-teman perkuliahan jurusan arsitektur angkatan Komodo 2016 yang telah menyemangati serta saling memberikan saran dan motivasi dalam menyelesaikan tugas akhir di tahun terakhir perkuliahan ini.
6. DAY6 selaku musisi yang selalu memberikan motivasi dan semangat yang sangat bermakna kepada penulis melalui karya-karya dan musik mereka, yang telah menemani penulis dalam menyelesaikan tugas akhir.
7. Seluruh pihak lain yang telah membantu dan memberikan dukungan kepada penulis dalam proses penyusunan tugas akhir yang tidak dapat penulis sebutkan satu per-satu.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan pada ltugas akhir ini. Oleh karena itu saran dan kritik yang bersifat membangun diharapkan demi menyempurnakan tugas akhir ini. Demikian tugas akhir ini penulis susun, semoga dapat bermanfaat bagi semua pihak dan penulis sendiri. Akhir kata, penulis ucapkan terima kasih.

Madiun, Juni 2020

Penulis

HEALING ENVIRONMENT : RUANG RELAKSASI ALAMI DI KOTA MALANG

Nama Mahasiswa : Arra Aulia S
NRP : 08111640000087
Dosen Pembimbing : Irvansyah, ST., MT.

ABSTRAK

Tinggal di daerah perkotaan sangat identik dengan masyarakat yang memiliki tingkat stres tinggi. Stres akibat lingkungan dipengaruhi oleh perilaku maupun gaya hidup dan dapat mempengaruhi masalah kesehatan. Stres adalah suatu kondisi dimana keadaan tubuh terganggu karena tekanan psikologis. Biasanya stres bukan karena penyakit fisik tetapi lebih mengenai kejiwaan. Banyak sekali hal-hal yang dapat mempengaruhi manusia menjadi stres. Faktor-faktor yang mempengaruhi stres dapat berasal dari lingkungan maupun individu itu sendiri.

Dalam mengatasi stress terdapat beberapa cara. Seperti melakukan olahraga, hobi, relaksasi, meditasi, pijat, dan lain-lain. Sehingga munculah fenomena rekreasi dan relaksasi yang terjadi akibat masyarakat perkotaan merasa khawatir akan kesehatan mental dan jiwa mereka yang merasakan stres dan pola hidup tidak sehat. Sehingga objek yang diusulkan dalam perancangan ini berupa *healing environment* yang diharapkan dapat mewadahi aktivitas relaksasi dalam upaya mengurangi stres yang dialami. Dalam *healing environment* di sini menggunakan ruangan alami yang berupa alam yang berada di kota Malang. Dalam menghasilkan fasilitas-fasilitas yang dibutuhkan menerapkan metode *Architectural Programming* oleh Donna P. Duerk.

Kata kunci : Alam, *Healing Environment*, Perkotaan, Ruang Relaksasi, Stres

HEALING ENVIRONMENT : NATURAL RELAXATION SPACE IN MALANG CITY

Nama Mahasiswa : Arra Aulia S
NRP : 08111640000087
Dosen Pembimbing : Irvansyah, ST., MT.

ABSTRACT

Living in urban areas is identic with people who have high stress levels. Stress due to the environment is influenced by behavior and lifestyle and can affect health problems. Stress is a condition where the body's condition is disturbed due to psychological pressure. Usually stress is not due to physical illness but more about psychology. Lots of things that can affect humans become stressed. Factors that influence stress can come from the environment and the individual itself.

In dealing with stress there are several ways. Like doing sports, hobbies, relaxation, meditation, massage, and others. So that the phenomenon of recreation and relaxation that occurs as a result of urban communities feel worried about mental health and their souls who feel stressed and unhealthy lifestyles. So the object proposed in this design is a healing environment that is expected to facilitate relaxation activities in an effort to reduce the stress experienced. In the healing environment here uses natural space in the form of nature in Malang city. In producing the facilities, needed to apply the Architectural Programming method by Donna P. Duerk.

Key words : Nature, *Healing Environment*, Urban, Relaxation Space, Stress

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
LEMBAR PERNYATAAN iii
KATA PENGANTAR v
ABSTRAK vii
ABSTRACT ix
DAFTAR ISI xi
DAFTAR GAMBAR xv
DAFTAR TABEL xvii
BAB 1 1
PENDAHULUAN 1
1.1. Latar Belakang 1
1.2. Isu dan Konteks Desain 2
1.2.1. Isu Arsitektural 2
1.2.2. Fungsi Bangunan 2
1.3. Permasalahan dan Kriteria Desain 4
1.3.1. Permasalahan Desain 4
1.3.2. Kriteria Desain 5
BAB 2 7
PROGRAM DESAIN 7
2.1. Rekapitulasi Program Ruang 7
2.1.1. Program Aktivitas 7
2.1.2. Analisis Alur Aktivitas *User* 9
2.1.3. Kebutuhan Ruang 9

2.1.4. Kebutuhan besaran ruang pada bangunan 12
2.2. Persyaratan Terkait Aktivitas dan Ruang 20
2.2.1. Persyaratan Aktivitas Penerimaan 20
2. 2.2. Persyaratan Aktivitas Wisata rekreatif 20
2. 2.3. Persyaratan Aktivitas Aktivitas Penunjang 21
2. 2.4. Persyaratan Aktivitas Servis 21
2.3. Deskripsi Tapak 22
2.3.1. Kriteria Tapak 22
2.3.2. Lokasi Tapak 23
2.3.3. Kondisi Sekitar Tapak 24
2.3.4. Ukuran dan Zoning 26
2.3.5. Sirkulasi 26
2.3.5.1 Sirkulasi Kendaraan 26
2.3.5.2 Sirkulasi Pejalan Kaki 27
2.3.5.3. Fasilitas Sekitar Tapak 27
2.4. Kajian Peraturan & Data Terkait 27
BAB 3 31
PENDEKATAN DAN METODE DESAIN 31
3.1. Pendekatan Desain 31
3.2. Metode Desain 34
BAB 4 39
KONSEP DESAIN 39
4.1. Eksplorasi Formal 39
4.1.1. Performance Requirement 1 39
4.1.2. Performance Requirement 2 41
4.1.3. Performance Requirement 3 43

4.2. Eksplorasi Teknis 45
4.2.1. Diagram pendukung Performance Requirement 1,2,3 45
BAB 5 47
DESAIN 49
5.1. Eksplorasi Formal 49
5.1.1. Siteplan 49
5.1.2. Layout 50
5.1.3. Denah Massa 1 51
5.1.3. Denah Massa 2 52
5.1.4. Tampak 53
5.1.5. Potongan 54
5.1.6. Perspektif 55
5.1.7. Interior & Eksterior 55
5.1.7.1. Lobby & Entrance 55
5.1.7.2. Bamboo Track 57
5.1.7.2. Playground 58
5.1.7.3. Aromatic Garden 59
5.1.7.4. Picnic Area & Plaza 60
5.1.7.5. Picnic Area & Playground 61
5.1.7.6. Picnic Area 62
5.1.7.7. Flower Garden 63
5.2. Eksplorasi Teknis 65
5.2.1. Utilitas 65
5.2.1.1 Utilitas Air Bersih, *Black Water, Grey Water*, & IPA 66
5.2.1.2 Utilitas Elektrikal 68
5.2.2. Struktur 70

5.2.3. Material 71
5.2.3. Detail Vegetasi 47
BAB 6 73
KESIMPULAN 73
DAFTAR PUSTAKA 75
LAMPIRAN 78

DAFTAR GAMBAR

BAB 1

Gambar 1. 1 Grafik Hubungan Stres dengan Kesehatan..... 1

BAB 2

Gambar 2. 1 Diagram program ruang berdasarkan aktivitas 7
Gambar 2. 2 Alur aktivitas pengunjung objek perancangan 9
Gambar 2. 3 Alur aktivitas pengelola objek perancangan 9
Gambar 2. 4 Gambar Tabel Luas Wilayah Menurut Kecamatan di Kota Malang, 2017..... 22
Gambar 2. 5 Lokasi Tapak 23
Gambar 2. 6 Lokasi Tapak 24
Gambar 2. 7 Batas Barat Lahan 25
Gambar 2. 8 Batas Barat Laut Lahan 25
Gambar 2. 9 Batas Timur Lahan 25
Gambar 2. 10 Pola Ruang Kota Malang Tahun 2030 26
Gambar 2. 11 Sirkulasi Kendaraan 26
Gambar 2. 12 Gambar Fasilitas Sekitar Lahan 27

BAB 3

Gambar 3. 1 Diagram Design Programming, Donna P. Duerk..... 34

BAB 4

Gambar 4. 1 Diagram pola memusat (sociopetal)..... 39
Gambar 4. 2 Diagram pola menyebar (sociofugal)..... 40
Gambar 4. 3 Ilustrasi Contemplative Room..... 41
Gambar 4. 4 penerapan Konsep pada Siteplan..... 43
Gambar 4. 5 Diagram Aktivitas dan Fasilitas 45
Gambar 4. 6 Diagram Fungsi dan Jenis Tanaman yang digunakan 46

BAB 5

Gambar 5. 1 Siteplan 49
Gambar 5. 2 Layout 50
Gambar 5. 3 Denah Massa 1 51
Gambar 5. 4 Denah Massa 2 52
Gambar 5. 5 Tampak Selatan dan Tampak Timur Bangunan 53
Gambar 5. 6 Potongan A-A' dan Potongan B-B' Bangunan 54
Gambar 5. 7 Perspektif Rancangan 55
Gambar 5. 8 Suasana Entrance pada Rancangan 55
Gambar 5. 9 Suasana Interior Lobby 56
Gambar 5. 10 Suasana Interior Lobby & Locket 56
Gambar 5. 11 Suasana Bamboo Track dan Diagram Penjelasan Fasilitas 57
Gambar 5. 12 Suasana Playground dan Diagram Penjelasan Fasilitas 58
Gambar 5. 13 Suasana Aromatic Garden dan Diagram Penjelasan Fasilitas 59
Gambar 5. 14 Suasana picnic area & plaza dan Diagram Penjelasan Fasilitas 60
Gambar 5. 15 Suasana picnic area & playground dan Diagram Penjelasan Fasilitas 61
Gambar 5. 16 Suasana Picnic Area dan Diagram Penjelasan Fasilitas 62
Gambar 5. 17 Suasana Flower Garden 63
Gambar 5. 18 Perspektif Mata Burung Suasana Flower Garden 63
Gambar 5. 19 Diagram Penjelasan Fasilitas Flower Garden 64
Gambar 5. 20 Diagram Penjelasan Utilitas Pada Rancangan 65
Gambar 5. 21 Rencana Utilitas Air Bersih, Black Water, Grey Water, & IPA 66
Gambar 5. 22 Rencana Utilitas Air Bersih, Black Water, Grey Water, & IPA pada Massa 67
Gambar 5. 23 Rencana Utilitas Elektrikal 68
Gambar 5. 24 Rencana Utilitas Elektrikal pada Massa 69
Gambar 5. 25 Penjelasan Detail Struktur 70
Gambar 5. 26 Penjelasan Detail Material 71
Gambar 5. 27 Penjelasan Jenis Vegetasi yang digunakan 47

DAFTAR TABEL

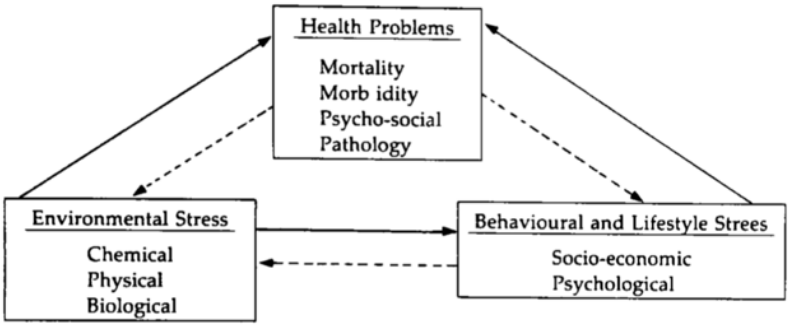
BAB 2

Tabel 2 1 Tabel Kebutuhan Ruang Kelompok Aktivitas Penerimaan 10
Tabel 2 2 Tabel Kebutuhan Ruang Kelompok Aktivitas Wisata Rekreatif 10
Tabel 2 3 Tabel Kebutuhan Ruang Kelompok Aktivitas Penunjang 11
Tabel 2 4 Tabel Kebutuhan Ruang Kelompok Aktivitas Servis 11
Tabel 2 5 Tabel Jumlah Pelaku Kegiatan..... 11
Tabel 2 6 Tabel Kebutuhan Jumlah dan Luasan Ruang pada Aktivitas Penerimaan 13
Tabel 2 7 Tabel Kebutuhan Jumlah dan Luasan Ruang pada Aktivitas Wisata Rekreatif..... 15
Tabel 2 8 Tabel Kebutuhan Jumlah dan Luasan Ruang pada Aktivitas Pendukung 16
Tabel 2 9 Tabel Kebutuhan Jumlah dan Luasan Ruang pada Aktivitas Servis 17

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang



Gambar 1. 1 Grafik Hubungan Stres dengan Kesehatan

Sumber : *Journal of Sociology and Social Welfare*

Tinggal di daerah perkotaan sangat identik dengan masyarakat yang memiliki tingkat stres tinggi. Berdasarkan grafik hubungan antara stres dengan kesehatan di atas dapat dilihat bahwa stres akibat lingkungan dipengaruhi dan mempengaruhi masalah kesehatan dan perilaku maupun gaya hidup. Hasil dari laporan Cigna Indonesia mengungkap bahwa hanya 75 persen orang Indonesia yang mengaku menderita stres. Angka tersebut masih berada di bawah rata-rata 86 persen responden global yang mengaku stress. Ben Furneaux, Director dan Chief Marketing Officer Cigna Indonesia, menyebut skor stres Indonesia yang di bawah rata-rata itu bukan berarti membuat kita boleh menyepelekan perkara stres. Berdasarkan survei, ia mengungkap bahwa kondisi keuangan dan pekerjaan merupakan aspek utama pemicu stres di Indonesia. Kontribusi pemicu stresnya mencapai 39 persen.

Stres adalah suatu kondisi dimana keadaan tubuh terganggu karena tekanan psikologis. Biasanya stres bukan karena penyakit fisik tetapi lebih mengenai kejiwaan (Wirawan, 2012). Banyak sekali hal-hal yang dapat mempengaruhi

manusia menjadi stres. Faktor-faktor yang mempengaruhi stres dapat berasal dari lingkungan maupun individu itu sendiri (Romadhoni dan Suryawan, 2017).

Kegiatan sehari-hari yang dilakukan berturut-turut seperti bekerja, kuliah, hingga sekolah dapat menyebabkan bosan dan jenuh yang dapat memungkinkan akan berlanjut mengalami stress. Tentu hal tersebut dapat terjadi karena beberapa faktor seperti jadwal yang padat, kurangnya *refreshing,* adanya tuntutan dari lingkungan, kemacetan, dan lain-lain.

1.2. Isu dan Konteks Desain

1.2.1. Isu Arsitektural

Akhir pekan merupakan hari yang biasa digunakan untuk mengistirahatkan fisik dan pikiran dengan melakukan berbagai macam hal. Ada yang berpergian ke luar kota untuk menikmati tempat wisata maupun menikmati alam, ada yang diam di rumah melakukan *quality time* sendirian ataupun bersama keluarga, serta ada pula yang berjalan-jalan ke pusat perbelanjaan. Bahkan banyak penduduk kota yang rela membayar mahal hanya untuk dapat menghilangkan penat dan stress.

Dalam mengatasi stress terdapat beberapa cara. Seperti melakukan olahraga, hobi, relaksasi, meditasi, pijat, dan lain-lain. Sehingga munculah fenomena rekreasi dan relaksasi yang terjadi akibat masyarakat perkotaan merasa khawatir akan kesehatan mental dan jiwa mereka yang merasakan stress dan pola hidup tidak sehat

Rekreasi dan relaksasi bertujuan untuk memulihkan kembali kondisi mental dan psikis, sehingga yang didapatkan adalah penampilan lebih prima serta memiliki daya konsentrasi tinggi. Sehingga dibutuhkan adanya ruang relaksasi yang dapat mewadahi kegiatan masyarakat perkotaan yang dapat meredakan dan menghilangkan stres karena mereka berhenti sejenak dari kegiatan rutin dengan melakukan aktivitas yang *fresh*.

1.2.2. Fungsi Bangunan

Bedasarkan analisis sebelumnya relaksasi merupakan salah satu cara manusia untuk menenangkan diri, terutama menenangkan sisi psikologis manusia. Alam merupakan salah satu tempat yang sangat bepengaruh bagi orang yang sedang melakukan relaksasi untuk meredakan dan menghilangkan

stres maupun penat. Sehingga dari pertimbangan dan analisis sebelumnya maka diambil kesimpulan bahwa objek rancang yang dipilih adalah *Healing Leisure Park.*

Menurut George Torkildsen kata *leisure* berasal dari bahasa Latin yaitu *licere* yang berarti diizinkan (*To be Permited)* atau menjadi bebas (*To be Free*). Kata lain dari *leisure* adalah *loisir* yang berasal dari bahasa Perancis yang artinya waktu luang (*Free Time*). Berdasarkan teori dari George Torkildsen dalam bukunya yang berjudul *leisure and recreation management* definisi berkaitan dengan *leisure* jenis *leisure* yang sesuai dengan konteks perancangan objek ini merupakan *leisure as an all embracing*. Menurut Dumadezirer*, leisure* adalah relaksasi, hiburan, dan pengembangan diri. Dalam ketiga aspek tersebut, mereka akan menemukan kesembuhan dari rasa lelah, pelepasan dari rasa bosan, dan kebebasan dari hal-hal yang bersifat menghasilkan. Dengan kata lain, *leisure* merupakan ekspresi dari seluruh aspirasi manusia dalam mencari kebahagiaan, berhubungan dengan tugas baru, etnik baru, kebijakan baru, dan kebudayaan baru. (Anggoa, 2011)

Fungsi bangunan ini mengambil pengertian dari salah satu jenis *Theme Park*. *Theme Park* adalah sebuah taman hiburan yang dekoratif dan didesain untuk mencerminkan satu tema tertentu sebagai tema utama, seperti suatu periode khusus dalam suatu cerita atau dunia di masa yang akan datang (Webster 2010). Biasanya menyediakan tempat dimaksudkan untuk melayani anak-anak, remaja, dan orang dewasa. Menurut Wong & Cheung (1999) terdapat banyak jenis *theme park* yaitu *adventure, futurism, international, nature, fantasi, history and culture,* dan *movies.*yang sesuai dengan konsep dari objek rancang merupakan *theme park* jenis *nature.* Klasifikasi rekreasi berdasarkan beberapa hal, yaitu :

1. Berdasarkan wadah : Rekreasi Terbuka (*Outdoor*)
2. Berdasarkan jenis kegiatan :

- Aktif = Orang yang melakukan turut serta dalam kegiatan objek (skywalk track, Labirin garden).
- Pasif = Orang menikmati alam (tempat piknik, gazebo, tempat duduk).

3. Berdasarkan objek : Rekreasi Alam

Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa fungsi bangunan pada rancangan merupakan *Healing Leisure Park.* Tujuan dari perancangan bangunan ini merupakan menghadirkan objek yang yang dapat menghilangkan stres melalui kegiatan rekreasi dan relaksasi dengan mewadahi berbagai macam aktivitas *leisure* antara lain *picnics, sightseeing, walks in parks, eating outside,* dll. Dengan menerapkan konsep dari pendekatan *healing environment.*

1.3. Permasalahan dan Kriteria Desain

1.3.1. Permasalahan Desain

Berdasarkan pembahasan sebelumnya dapat ditarik kesimpulan bahwa bagaimana menghadirkan arsitektur yang dapat membantu relaksasi dan rekreasi dalam usaha menghilangkan stres dan penat akibat stres yang dialami. Selain itu terdapat beberapa permasalahan desain lain yang perlu diselesaikan yang dibagi menjadi tiga faktor yaitu :

1. Faktor Pengguna

   Bagaimana para pengguna yang merupakan wisatawan yang dating ke Kota Malam dapat melakukan kegiatan yang dapat menghilangkan stres serta mendapatkan manfaat dari kegiatan yang diadakan di bangunan ini. Baik berdasarkan konteks pengguna seperti keluarga, pasangan, maupun keluarga besar maupun dari segi usia setiap pengguna.
2. Faktor Fungsi Bangunan

   Bagaimana menghadirkan suasana tenang, nyaman, dan santai dalam bangunan baik di ruang dalam maupun ruang luar yang mewadahi aktivitas penghilang stres bagi pengguna yang datang. Dapat berupa fasilitas yang mewadahi aktivitas berbeda dari kegiatan rutin para pengunjungnya.

3. Faktor Tapak

   Bagaimana merancang tatanan massa, ruang, sirkulasi, dan lansekap yang dapat menghadirkan suasana tenang, nyaman, dan santai baik di dalam ruangan maupun luar ruangan yang dapat menyatu dengan alam yang masih alami pada tapak.

1.3.2. Kriteria Desain

Kriteria desain diambil dari analisa *performance requirements* pada metode yang telah dibahas sebelumnya, yaitu :

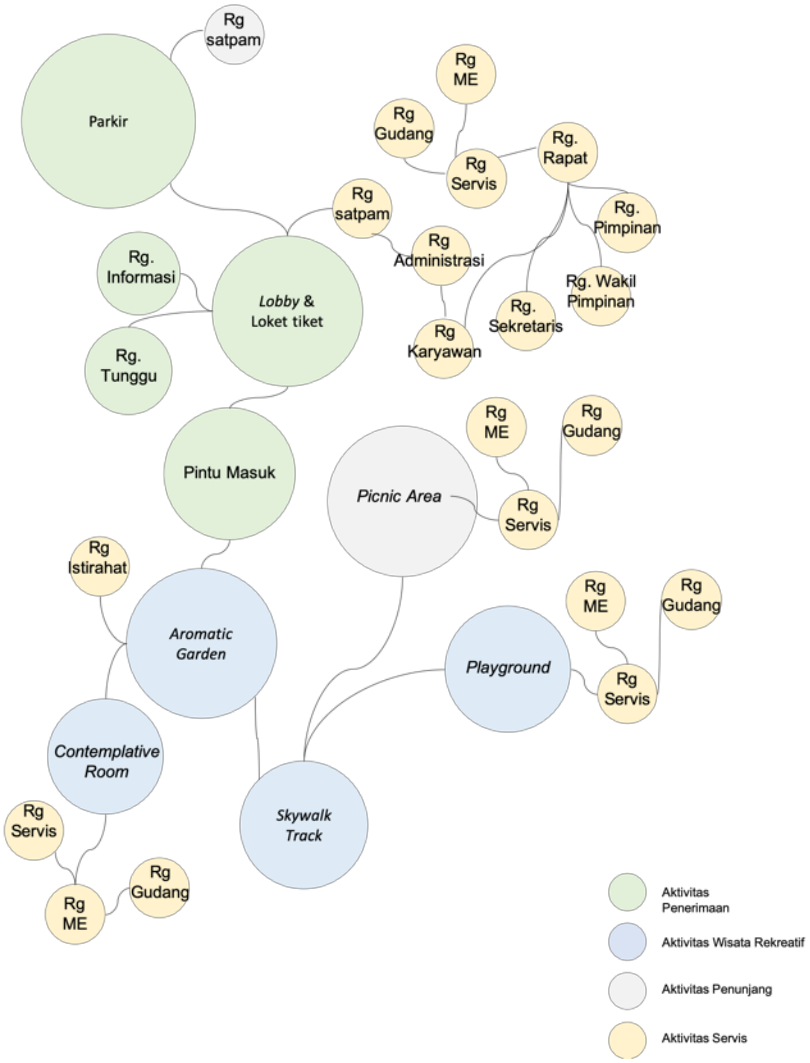
a. Menyediakan ruangan yang bervariasi sesuai dengan akivitas yang dapat menghilangkan stres. Seperti menawarkan beberapa pengalaman yang berbeda, yaitu adanya area "privasi" yang bertujuan agar pengunjung dapat menikmati "kesendirian" dengan alam, contohnya area *private outdoor seating*. Serta menyediakan pula tempat untuk berkumpul dan bersosialisasi dengan menikmati alam yang ada seperti area piknik, maupun gazebo. Menurut Marcus (2007) beberapa kriteria *healing garden* yang sesuai dengan poin ini adalah memberikan kesempatan mencari privasi dan memegang kontrol serta mendorong interaksi dengan alam.
b. Merancangan bangunan dan lingkungan yang dapat menghadirkan suasana tenang, nyaman dan santai dalam melakukan aktivitas. Untuk ruangan indoor ketenangan dapat dicapai melalui pencahayaan dan warna ruangan yang hangat, adanya suara gemericik yang menimbulkan suasana nyaman, serta menghadirkan aroma yang dapat membuat relaks seperti wewangian bunga ataupun aroma terapi.
c. Merancangan sirkulasi pada tatanan massa, ruang, dan lansekap bervariasi dan mudah dipahami dan menghadirkan ruang yang memiliki aksesibilitas yang mudah serta menciptakan lingkungan yang familiar.

BAB 2

PROGRAM DESAIN

2.1. Rekapitulasi Program Ruang

2.1.1. Program Aktivitas



Gambar 2. 1 Diagram program ruang berdasarkan aktivitas

Dokumentasi Pribadi, 2020

1. Aktivitas Penerimaan

   Aktivitas penerimaan merupakan aktivitas yang cenderung pasif pada perancangan ini. Umumnya berupa parkir, pembelian tiket masuk, serta tempat menunggu.

2. Aktivitas Wisata Rekreatif

   a. Aktivitas Relaksasi

   Aktivitas yang direncanakan pada objek perancangan ini adalah relaksasi dengan menikmati alam sekitar. Aktivitas relaksasi tersebut diwadahi dalam desain *aromatic garden*, *aromatic garden, flower garden, elevated trail*, *playground*, *wood track*, *picnic area* dan *contemplative room*.

   b. Aktivitas Bermain

      Aktivitas bermain yang direncanakan pada objek ini ditujukan untuk aktivitas bermain anak yang diwadahi dalam bentuk *playground* dan *plaza.*

3. Aktivitas Penunjang

   a. Makan dan Minum

      Aktivitas yang paling penting dalam penunjang aktivitas yang ada merupakan makan dan minum. Karena kegiatan wisata dilakukan seharian yang biasanya dimulai dari pagi hingga sore. Sehingga tempat makan dan minum berupa *restaurant & lounge* sangat dibutuhkan untuk efektivitas para pengunjung agar tidak perlu memikirkan harus membeli makan di luar area wisata.

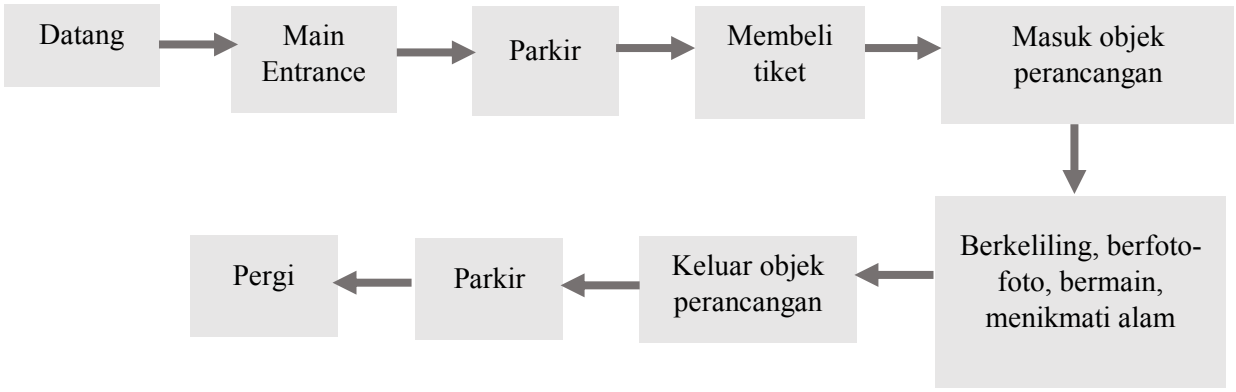
4. Aktivitas Servis

   Aktivitas servis utama yang dirancang untuk pengunjung berupa ruang yang dapat mewadahi aktivitas ibadah dan metabolisme, sehingga ruang yang direncanakan berupa musholla dan toilet. Sedangkan untuk aktivitas servis untuk pengelola nerupa ruang yang mewadahi perawatan dan kebersihan, untuk ruangan yang direncanakan berupa janitor.

2.1.2. Analisis Alur Aktivitas *User*

Pada analisis alur aktivitas user ini dibagi menjadi dua yaitu aktivitas pengunjung dan pengelola.

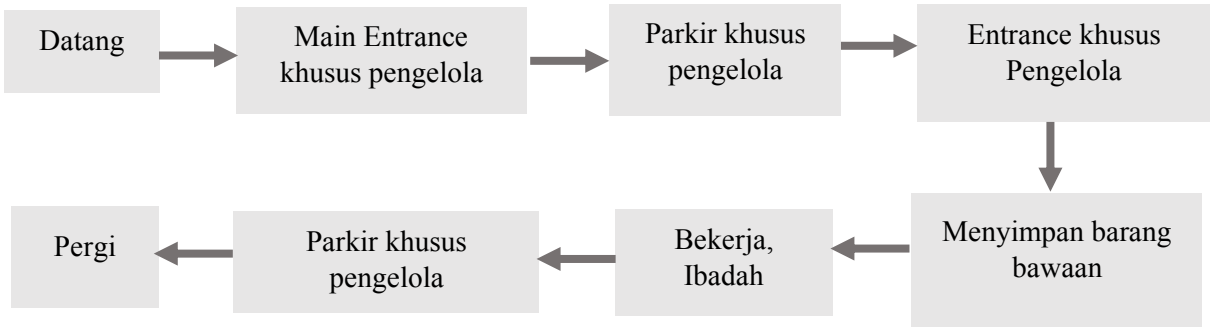
1. Alur aktivitas pengunjung



Gambar 2. 2 Alur aktivitas pengunjung objek perancangan

Dokumentasi Pribadi, 2020

2. Alur aktivitas pengelola



Gambar 2. 3 Alur aktivitas pengelola objek perancangan

Dokumentasi Pribadi, 2020

2.1.3. Kebutuhan Ruang

Berikut merupakan analisis kebutuhan ruang dan fasilitas berdasarkan diagram aktivitas user yang direncanakan sesuai dengan zona yang telah ditentukan dalam objek perancangan.

Tabel 2 1 Tabel Kebutuhan Ruang Kelompok Aktivitas Penerimaan

Aktivitas Penerimaan			
Jenis Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Jenis Ruang	Pengguna
Parkir	Tempat parkir - Parkir Mobil - Parkir sepeda motor	Publik	Pengunjung
Pembelian Tiket	Loket tiket	Publik	
Titik awal kegiatan	Lobby	Publik	
Penjualan Tiket	Loket tiket	Private	Pengelola
Servis	Pos satpam/pos jaga	Private	Tenaga keamanan

Tabel 2 2 Tabel Kebutuhan Ruang Kelompok Aktivitas Wisata Rekreatif

Aktivitas Wisata Rekreatif			
Jenis Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Jenis Ruang	Pengguna
Relaksasi	*Healing garden* *Aromatic Garden* *Wood track* *Flower Garden* *Picnic Area* *Contemplative room*	Publik	Pengunjung
Bermain	*Playground*	Publik	Pengunjung

Tabel 2 3 Tabel Kebutuhan Ruang Kelompok Aktivitas Penunjang

Aktivitas Penunjang			
Jenis Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Jenis Ruang	Pengguna
Makan dan minum	*Restaurant & Lounge Café*	Publik	Pengunjung

Tabel 2 4 Tabel Kebutuhan Ruang Kelompok Aktivitas Servis

Aktivitas Servis			
Jenis Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Jenis Ruang	Pengguna
Ibadah	Musholla	Publik	Pengunjung
Istirahat	Bangku taman		
Metabolism	Toilet	Private	
Kebersihan	Janitor	Private	Tenaga kebersihan
Pengamanan	Pos satpam/ pos jaga	Private	Tenaga keamanan
ME	Ruang ME		Pengelola
Perawatan	Ruang maintenance		Pekerja

Selain Pengelompokan kegiatan, berikut merupakan jumlah pelaku utama kegiatan yang direncanakan :

Tabel 2 5 Tabel Jumlah Pelaku Kegiatan

No.	Pelaku Kegiatan	Banyaknya Pelaku Kegiatan

1	Pengunjung	228*
	Total	**228 Orang**
2	Pengelola Utama	
	A. Kepala dan Wakil	2 Orang**
	B. Sekretaris	2 Orang**
	C. Administrasi	2 Orang**
	D. Keuangan	2 Orang**
	E. Operasional	4 Orang**
	F. Personalia	4 Orang**
3	Pengelola ME	4 Orang**
4	Pelayanan	
	A. Satpam	4 Orang**
	B. Koki Dapur	10 Orang**
	C. Janitor	10 Orang**
	Total	**44 Orang**
	Total Akhir	**272 Orang**

Keterangan :

* : Hasil Survey Pribadi

** : Asumsi Pribadi

2.1.4. Kebutuhan besaran ruang pada bangunan

Studi ruang menggunakan literasi rujukan sebagai berikut:

1. N, berupa Architect Data, by Ernest Neufert
2. SRP, berupa Standart Ruang Parkir
3. TSS, *Time Saver Standart*
4. A, berupa Asumsi penulis

Asumsi Penulis Diasumsikan jumlah pengunjung per hari 420 orang (berdasarkan survey).

- Mobil (1/3) = 120 orang. Mobil 4 orang = 30 unit mobil.
- Motor (1/3) = 120 orang. Motor 2 orang (berboncengan) = 60 motor

Tabel 2 6 Tabel Kebutuhan Jumlah dan Luasan Ruang pada Aktivitas Penerimaan

Jenis Aktivitas	Aktivitas	Ruang	Kapasitas	Standart	luas	sumber
Penerimaan	Parkir	Parkir Mobil	38	2,5 x 4,9 m^2	475 m^2	A
		Parkir Sepeda motor	30	2 x 0,9 m^2	54 m^2	
		Loket tiket	4	Meja loket = 0,5 m x 0,8 m = 0,4 m^2. Space duduk per orang = 0,655 m x 0,94 m = 0,6154 m^2 = 0,6 m^2 (TSS) Luas = 1 m^2 x 4 = 4m^2. Flow = 60 % x 4 m^2 = 2,4 m^2.	6,4 m^2	

	Pembelian Tiket	Ruang antri	20	0,8 m x 0,4 m 4 loket = 80 orang.	25,6 m^2	TSS
		Lobby	120	1,008 m^2 = 1 m^2 / orang. (0,9 m x 1,120 m = TSS) **Luas** = 1 m^2 x 120 = 1**20 m^2.** **Flow** = 75 % x 120 m = 9**0 m^2**.	210 m^2	
	Servis	Pos satpam/pos jaga	2	Space duduk per orang = 0,655 m x 0,94 m = 0,6154 m^2 = 0,6 m^2 (TSS) Luas = 0,62 m^2 x 2 = 1,24 m^2. Meja = (0,4 m x 0,6 m) x 2 = 0,24 m^2 x 2 = 0,48 m^2. $_2$ Flow = 60 % x 1,72 m =	2,8 m^2	TSS

				1,032 m2. 2 **Luas Total** = 2,752 m = **2,8 m^2**.		
	Total x 20 %				929 m^2	

Tabel 2 7 Tabel Kebutuhan Jumlah dan Luasan Ruang pada Aktivitas Wisata Rekreatif

Jenis Aktivitas	Aktivitas	Ruang	Kapasitas	Standart	luas	sumber
Wisata Rekreatif	Relaksasi	*Healing garden, Plaza, & Pond*	80 orang	**Standar gerak** = 1,008 m^2 = 1 m^2 / orang. (0,9 m x 1,120 m = TSS) Luas = 1 m^2 x 80 = **80 m^2.**	**114.8 m^2**	A
			44 kursi	Ukuran kursi = 0,4 m x 1,2 m = 0,48 m2. **Luas** 44 kursi = 0,48 m x 44 = **21,1 m^2**. Flow = 60 % x 21,1 = 12.7 m		
		Bamboo track	10	3 x 50 m^2	150 m^2	
		Ramp track	60	2 x 300 m^2	1500 m^2	

		Contemplative room	20	4 m x 20 m = 80 m^2. Flow = 15 % x 80 m = 12 m^2.	92 m^2	A
	Rekreasi	*Playground*	30	Standar gerak anak = 0,45 m^2 x 30 = 13,5 m^2. Luas *playground* panjatan petualangan = 5 m x 4 m = 20 m^2. Luas *playground* rumah-	6,4 m^2	TSS
		Picnic area	100	100 x 50	5000 m^2	A
	Total x 20 %				8786 m^2	

Tabel 2 8 Tabel Kebutuhan Jumlah dan Luasan Ruang pada Aktivitas Pendukung

Jenis Aktivitas	Aktivitas	Ruang	Kapasitas	Standart	luas	sumber
Pendukung	Makan dan minum	*Restaurant & Lounge*	120 kursi	Space duduk per orang = 1,4 m^2. 2 Luas = 0,62 m x 120 = 168 m^2.	**239,7** m^2 21,3 m^2	A
			30 Meja	Standar ukuran meja = 2 0,8 m x		

				0,8 m = 0,64 m . Luas = 0,64 m^2 x 30 = 19,2 m^2.		
		cafe	15 Meja	Standar ukuran meja = $_2$ 0,8 m x 0,8 m = 0,64 m . Luas = 0,64 m^2 x 15 = 9,26 m^2.	21,3 m^2	
	Total x 20 %				311 m^2	

Tabel 2 9 Tabel Kebutuhan Jumlah dan Luasan Ruang pada Aktivitas Servis

Jenis Aktivitas	Aktivitas	Ruang	Kapasitas	Standart	luas	sumber
Servis	Ibadah	Musholla	20 orang	Standar ukuran = 0,5 m x 1 m = 0,5 m^2. Luas = 0,5 m^2 x 20 = 10 m^2. $_2$ Flow = 40 % x 10 m = 4m^2.	14 m^2	A
	Istirahat	Gazebo	30	2,5 x 4,9 m^2	337,5 m^2	
	metabolisme	Toilet	2 toilet wanita + 1 wastafel	1,5 x 1 m2	32,5 m^2	

			1 toilet, 1 wastafel,2 urinoir	1,5 x 1 m2	32,5 m^2	
	kebersihan	Janitor	10 titik	Standar ukuran janitor = 1 m x 1,8 m = 1,8 m^2. Rak menyimpan alat kebersihan = 0,6 m x 1,5 m = 0,9 m^2. 2 Flow = 60 % x 2,7 m = 1,62 m^2. 2 LuasTotal=4,32m = 4,4 m^2. **2 Luas 10 titik = 44 m** .	44 m^2	TSS
	pengamanan	Pos satpam/pos jaga	2	Space duduk per orang = 0,655 m x 0,94 m = 0,6154 m^2 = 0,6 m^2 (TSS) Luas = 0,62 m^2 x 2 = 1,24 m^2. Meja = (0,4 m x 0,6 m) x 2 = 0,24 m^2 x 2 = 0,48	2,8 m^2	

				m^2. 2 Flow = 60 % x 1,72 m = 1,032 m2. 2 **Luas Total** = 2,752 m = **2,8 m^2**.		
	ME	Ruang ME	120	1,008 m^2 = 1 m^2 / orang. (0,9 m x 1,120 m = TSS) **Luas** = 1 m^2 x 120 = 1**20 m^2.** **Flow** = 75 % x 120 m = 9**0 m^2**.	210 m^2	TSS
	Perawatan	Ruang Maintenance	2 orang	Standar = 2 m^2 / orang = 2 m^2 x 2 = 4 m^2. 2 Flow = 40 % x 4 m = 1,6 m^2. **Luas = 5,6 m .**	5,6 m^2	TSS
	Total x 20%				713 m^2	

Total Luas Bangunan

963 m^2 + 1844 m^2 + 267,4 m^2 + 805,2 m^2 = 3880 m^2

KDB

(3880 m^2 : 6500 m^2) x 100% = 59%

2.2. Persyaratan Terkait Aktivitas dan Ruang

2.2.1. Persyaratan Aktivitas Penerimaan

a. *Main Entrance*

Mudah dilihat oleh pengunjung, akses dan pencapaian mudah, baik dari jalan atau dari tempat parkir.

b. Tempat Parkir

Terdapat vegetasi peneduh tiap 12,5 m^2 atau setara dengan satu mobil. Parkir mobil dengan sudut kemiringan 60^o. Lebar sirkulasi 5,5 m. (*Time Saver Standart*).

c. Loket Tiket

- Alur tempat mengantri diberi pembatas agar teratur dan tidak saling sela.
- Loket mudah dijangkau dan dilihat pengunjung. Standar ruang loket tiket 0,4 m^2 / loket.
- Terdapat 3 loket.

d. *Lobby*

- Sebagai tempat penerimaan pengunjung serta menjadi tempat penghubung antar massa ruang luar (zona-zona).
- Pada *lobby* berada di ketinggian ± 3,5 m lebih tinggi dibanding zona lainnya sehingga memudahkan pengunjung melihat kawasan secara menyeluruh.

2. 2.2. Persyaratan Aktivitas Wisata rekreatif

a. *Healing Garden*

Merupakan ruang terbuka yang menggunakan *soft scape* material berupa vegetasi peneduh, *ground cover*, serta air mancur. Serta *menggunakan hard scape* material seperti bangku taman, lampu, tempat sampah, dan lain-lain.

b. *Wood track*

Memiliki lebar lintasan sebesar 2,5 m – 3m.

c. *Contemplative Room*

Ruang meditasi yang harus memiliki suasana tenang dan dapat membuat fokus. Ketenangan yang dihasilkan dapat dirasakan melalui indera penglihatan berupa cahaya yang lembut, indera pendengaran berupa suara gemericik air yang tenang, serta indera penciuman berupa aroma terapi. Untuk ruangan ini memiliki kapasitas hanya untuk sekitar 20 orang saja, agar tidak terlalu ramai dan banyak orang di dalam ruangannya.

2. 2.3. Persyaratan Aktivitas Aktivitas Penunjang

a. *Restaurant & lounge*

Terdapat satu dapur pada setiap lantai dan terdapat 120 kursi untuk pengunjung.

2. 2.4. Persyaratan Aktivitas Servis

a. Musholla

Berada di 2 titik objek perancangan. Untuk bagian dalam musholla dan tempat wudhu dibedakan bagi wanita dan laki-laki. Ukuran standar 5x7m

b. Toilet

Toilet berada di beberapa titik lokasi, dan berdekatan dengan lokasi fasilitas-fasilitas yang tersedia.

c. Ruang istirahat

Ruang istirahat pada ruang luar berupa tempat duduk di taman yang memiliki standar ukuran

d. Janitor

Janitor terletak di setiap titik dekat toilet dengan standar ukuran ruang 2x2 m^2.

2.3. Deskripsi Tapak

2.3.1. Kriteria Tapak

Berdasarkan penjelasan isu dan respon arsitektural yang telah dibahas, maka muncullah beberapa kriteria tapak yang dibutuhkan, yaitu sebagai berikut :

1. Tapak berada di kawasan yang terletak di daerah kota
2. Tapak memiliki lingkungan yang masih alami dan berada di dalam kota
3. Akses menuju ke lokasi tapak mudah dijangkau
4. Fasilitas pada kawasan mendukung

Sehingga dari kriteria tapak yang ada, tapak yang dipilih berada berupa lahan kosong dan terdapat beberapa eksisting di sekitarnya. Pemenuhan kriteria tersebut adalah sebagai berikut :

1. Lahan yang terletak di Jalan KH. Abdul Qodir Jaelani, Malang masih termasuk dalam daerah Kota Malang karena berada di salah satu kecamatan yang berada di Kota Malang yaitu Kedungkandang.

Kecamatan *Subdistrict*	Luas (Km^2) *Total Area (Square Km)*	Persentase *Percentage*
(1)	(2)	(3)
Kedungkandang	39,89	36,24
Sukun	20,97	19,05
Klojen	8,83	8,02
Blimbing	17,77	16,15
Lowokwaru	22,6	20,53
Kota Malang	**110,06**	**100,00**

malangkota.bps.go.id

Gambar 2. 4 Gambar Tabel Luas Wilayah Menurut Kecamatan di Kota Malang, 2017

Sumber : Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Malang

2. Lokasi lingkungan tapak memiliki lingkungan yang masih alami dan berada di dalam kota dapat dilihat dari foto di bawah dari banyaknya jumlah pepohonan yang ada di lahan. Dan eksisting di sekitar lahan pun tidak terlalu banyak.

Gambar 2. 5 Lokasi Tapak

Sumber : Google Satelit

3. Akses menuju ke lokasi tapak mudah dijangkau karena berada di jalan lahan berada di dalam daerah permukiman dan jalan eksisting mudah diikuti.

2.3.2. Lokasi Tapak

Lokasi tapak yang dipilih untuk lokasi perancangan ini berada di Jalan KH. Abdul Qodir Jaelani, Kecamatan Kedungkandang, Kota Malang, Jawa Timur. Lokasi ini merupakan kawasan pemukiman dengan penghuni golongan ekonomi menengah. Jarak tempuh dari wilayah pusat Kota Malang sepeti Alun-Alun Kota Malang, Pasar Besar Kota hanya memakan waktu 15 menit dengan jarak sekitar 4 km.

Gambar 2. 6 Lokasi Tapak

Dokumentasi Pribadi, 2020

2.3.3. Kondisi Sekitar Tapak

Kondisi bangunan pada sekitar tapak merupakan permukiman dan banyak Ruang Terbuka Hijau. Terdapat dua jenis permukiman di sini yaitu permukiman untuk golongan menegah ke atas dan ada juga perkampungan. Mengenai bangunan penting yang berada dekat dengan lokasi lahan hanya terdapat Sekolah Dasar serta supermarket. Pada wilayah sekitar lahan tidak memiliki gaya arsitektur yang khas, hanya berupa perumahan biasa pada umumnya. Untuk batas-batas tapak sendiri, yaitu :

Gambar 2. 7 Batas Barat Lahan

Dokumentasi Pribadi, 2020

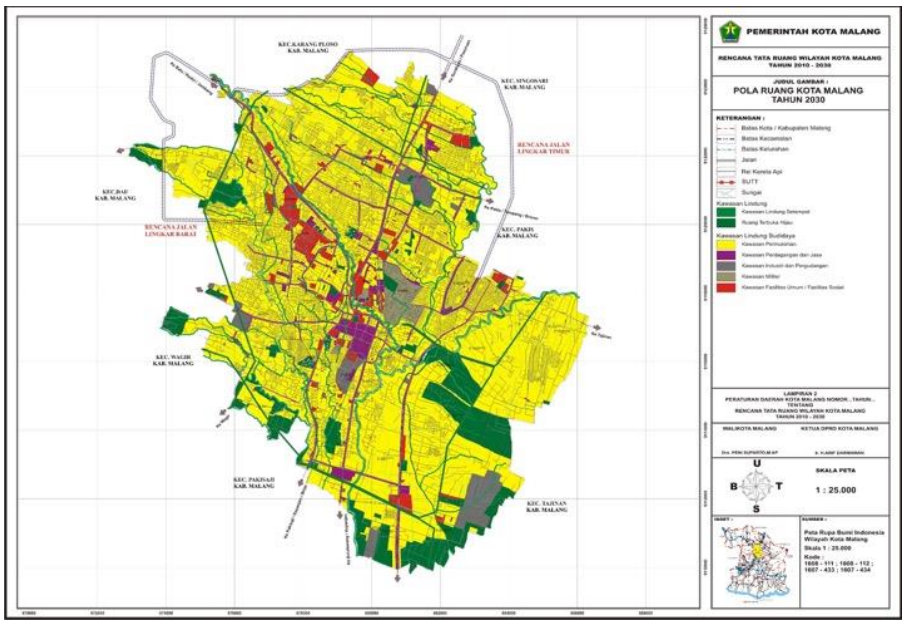
Gambar 2. 8 Batas Barat Laut Lahan

Dokumentasi Pribadi, 2020

Gambar 2. 9 Batas Timur Lahan

Dokumentasi Pribadi, 2020

2.3.4. Ukuran dan Zoning



Gambar 2. 10 Pola Ruang Kota Malang Tahun 2030

Sumber : RTRW Kota Malang

Ukuran luas tapak yang digunakan yaitu sebesar 14.450 m^2 . Potensi yang ada tapak yaitu masih memiliki lingkungan yang alami dan di sekitarnya banyak terdapat Ruang Terbuka Hijau sehingga tidak menimbulkan kebisingan. Tetapi pada bagian timur laut lahan merupakan permukiman yang berpotensi sebagai slah satu sumber kebisingan.

2.3.5. Sirkulasi

2.3.5.1 Sirkulasi Kendaraan

Gambar 2. 11 Sirkulasi Kendaraan

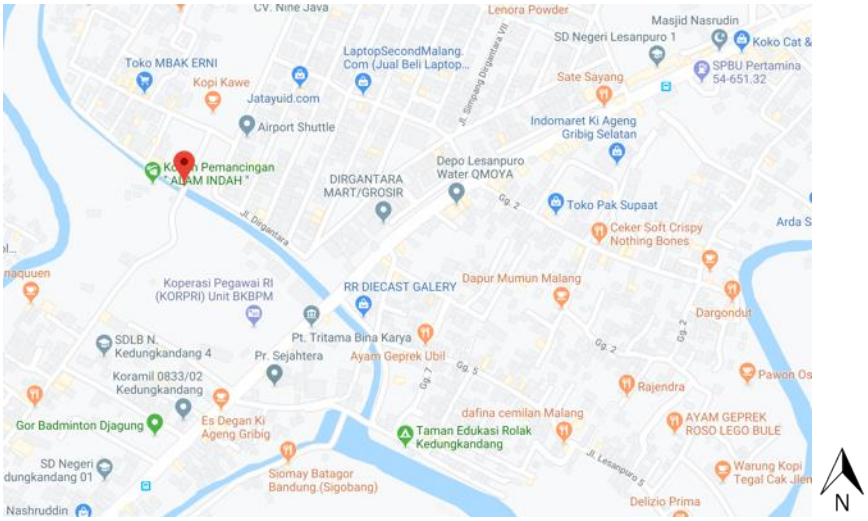
Sumber : Google Satelit

Hanya terdapat satu jalan untuk kendaraan yang dapat mengakses lokasi lahan yang berada di Tenggara lahan dengan lebar 6 meter. Tentunya jalan ini dapat dilalui dua jalur. Kendaraan yang dapat melewati lokasi ini merupakan kendaraan kecil, seperti sepeda, sepeda motor, mobil, serta truk yang tidak terlalu besar.

2.3.5.2 Sirkulasi Pejalan Kaki

Untuk sirkulasi pejalan kaki di daerah lahan masih belum banyak, hanya terdapat di beberapa bagian yang menyambung dengan lahan tiap penghuni. Dan juga pedestrian hanya ada di daerah perumahan yang dilalui sebelum memasuki lahan. Sehingga diharapkan pada objek rancang dapat menghadirkan jalur pejalan kaki.

2.3.5.3. Fasilitas Sekitar Tapak



Gambar 2. 12 Gambar Fasilitas Sekitar Lahan

Sumber : Google Satelit

Terdapat beberapa fasilitas sekitar lahan yang mendukung objek perancangan yaitu SPBU Pertamina, Dirgantara Mart Grosir, dan Indomaret.

2.4. Kajian Peraturan & Data Terkait

Pada kajian peraturan dan data terkait ini akan menyebutkan pasal-pasal yang sesuai dengan kriteria perancangan, yaitu :

- (1) Ketentuan umum kegiatan perdagangan dan jasa sebagaimana dimaksud dalam Pasal 61 ayat (2) yaitu, (2) Ketentuan umum peraturan zonasi pada kawasan perdagangan dan jasa dilakukan dengan ketentuan, sebagai berikut :
    a. pada kawasan perdagangan dan jasa, suatu persil dapat diadakan perubahan struktur bangunan yang akan digunakan;
    b. penggunaan pelengkap dalam kawasan perdagangan dan jasa diizinkan sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan;
    c. pembangunan hunian dapat diizinkan pada kawasan perdagangan dan jasa;
    d. kegiatan perdagangan dan jasa pada kawasan perumahan dibatasi;
    e. pada kawasan perdagangan dan jasa wajib disediakan prasarana minimum berupa tempat parkir pada persilnya sendiri (*off street*), area bongkar muat, dan penyimpanan/gudang yang memadai;
    f. kawasan perdagangan dan jasa tidak boleh menimbulkan gangguan terhadap kepentingan umum.

- (3) Pengembangan kawasan perdagangan dan jasa terutama pada jenis perdagangan yang banyak menimbulkan bangkitan dan tarikan yang besar harus disertai dengan sistem parkir yang memadai terutama parkir dalam bangunan (*off street*).
- (4) Ketentuan umum intensitas bangunan di kawasan perdagangan dan jasa, meliputi : "bangunan untuk kegiatan perdagangan dan jasa yang terletak pada pusat lingkungan dan yang tersebar ditentukan KDB = 70 – 80 %, KLB = 0,7 – 1,6, dan TLB = 2 – 6 lantai."
- Berdasarkan Peraturan Daerah Kota Malang Nomor 13 Tahun 2002 tentang Penyelenggaraan Usaha Wisata menyebutkan bahwa :
    a. bahwa keadaan alam, flora, peninggalan purbakala, peninggalan sejarah serta seni dan budaya bangsa Indonesia

sebagai sumber daya dan modal besar bagi usaha pengembangan dan peningakatan kepariwisataan;

b. bahwa peran penting bidang kepariwisataan dan budaya untuk memperluas kesempatan dan lapangan kerja, mendorong pembangunan daerah dalam rangka meningkatkan kemakmuran dan kesejahteraan rakyat serta memupuk rasa cinta tanah air, memperkaya kebudayaan dalam rangka memperkukuh jati diri bangsa;

Dalam peraturan daerah dijelaskan pula mengenai berbagai pengertian-pengertian yang berhubungan dengan topik perancangan, seperti :

a. Wisata, adalah Kegiatan Perjalanan atau sebagian dari kegiatan tersebut yang dilakukan secara sukarela serta bersifat sementara untuk menikmati objek dan daya tarik wisata.
b. Pariwisata, adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan wisata, termasuk pengusahaan objek dan daya tarik wisata serta usaha-usaha yang terkait di bidang tersebut.
c. Usaha Pariwisata, adalah kegiatan yang bertujuan menyelenggarakan jasa pariwisata atau menyediakan atau mengusahakan obyek dan daya tarik wisata, usaha sarana wisata dan usaha lainnya yang terkait di bidang tersebut.
d. Taman Rekreasi, adalah suatu usaha yang menyediakan tempat dan berbagai jenis fasilitas untuk memberikan kesegaran jasmani dan rohani yang mengandung unsur hiburan, pendidikan dan kebudayaan sebagai usaha pokok di suatu kawasan tertentu dan dapat dilengkapi dengan penyediaan jasa pelayanan makanan dan minuman serta akomodasi.

BAB 3

PENDEKATAN DAN METODE DESAIN

3.1. Pendekatan Desain

Pendekatan pada rancangan ini menggunakan pendekatan *healing environment*. Dalam buku Health and Human Behaviour, dijelaskan bahwa faktor lingkungan memiliki peran yang besar dalam proses penyembuhan manusia, yaitu sebesar 40%, sedangkan faktor medis hanya 10%, faktor genetis 20% dan faktor lain 30%. Faktor lingkungan terdiri dari faktor lingkungan yang bersifat alamiah maupun buatan. Lingkungan buatan (*man-made environment*) dalam ilmu arsitektur meliputi ruangan, bangunan, lingkungan sekitar hingga kota. Salah satu konsep desain yang menempatkan faktor lingkungan dalam porsi besar adalah konsep *Healing Environment*. Lingkungan dapat dinikmati oleh manusia melalui lima panca indera. Dari lima panca indera tersebut kemudian diproses di otak yang selanjutnya akan mempengaruhi psikologis, emosi serta fisik seseorang. Pengaruh Konsep Healing Environment pada manusia antara lain, mengurangi perasaan sedih, menciptakan dan menambah kenyamanan, dan mengurangi stres/depresi.

Dalam buku *Spirit & Place Healing Environment* menyebutkan bahwa pada lingkungan yang "sakit" atau dapat memberikan efek negatif dapat mempengaruhi kesehatan manusia. Sedangkan pada lingkungan yang tidak memiliki efek negatif dapat memberikan "kesehatan" karena dapat memberikan ketenangan. Sehingga ada beberapa persyaratan yang dapat diterapkan pada objek rancang berupa mereduksi kebisingan, merubah pencahayaan dan warna, melembutkan dan harmoni dari bentuk. Ada juga beberapa aspek yang berada di lingkungan dapat mempengaruhi manusia. Dalam skala sosial terdapat tiga tingkatan yaitu *personal, cultural*, dan *universal*. Pada skala *personal* manusia memiliki reaksi dan dapat dipengaruhi oleh warna, tingkat kebisingan, kualitas udara, serta temperature.

Menurut Murphy (2008) dalam (Lidayana dkk, 2013), terdapat tiga pendekatan yang digunakan dalam mendesain *healing environment*, yaitu alam,

indera dan psikologis. Tetapi yang pendekatan yang sesuai dengan topik perancangan ini hanya dua yaitu pendekatan alam dan pendekatan indera.

1. Pendekatan Alam

    Alam merupakan sebuah sarana yang sangat mudah diakses yang melibatkan panca indera. Alam memberi efek restoratif yang besar bagi kesehatan, seperti menurunkan tekanan darah, memberikan konstribusi bagi keadaan emosi yang positif, menurunkan kadar hormon stres dan meningkatkan energi.

    Berdasarkan Penelitian yang dipublikasikan oleh Michigan University menemukan bahwa dengan berjalan-jalan di alam seperti hiking, memancing, atau naik gunung, dapat menurunkan tingkat kecemasan hingga tekanan mental pada tubuh. Dan juga memiliki efek yang sama dengan meditasi. Adapun peneliti di Jepang menemukan adannya penurunan aktivitas otak manusia di area korteks prefrontal saat meluangkan waktu untuk menjelajah alam. Pada bagian otak tersebut, berfungsi merencanakan dan bertanggung jawab untuk pengambilan keputusan serta pemecahan masalah.

    Menikmati alam juga dapat membuat bahagia dan juga meredakan stres pikiran. Alasan paling dasarnya adalah, manusia pada hakikatnya menyukai hal-hal yang berkaitan erat dengan sumber kelangsungan hidupnya sendiri. Contoh, manusia suka berenang di laut atau memancing di sungai, yang mana air dan ikan adalah sumber kehidupan untuk minum dan makan. Itu sebabnya pula suara gemericik air banyak disukai, karena memang air adalah salah satu unsur kehidupan.

    Meningkatkan kemampuan berfokus, apabila sudah sering merasa mudah pecah fokus dalam mengerjakan kegiatan sehari-hari, maka perlu mulai mendekatkan diri dengan alam. Karena akan lebih mudah fokus terhadap prioritas, baik dalam belajar, bekerja, maupun mengerjakan hal-hal yang melelahkan atau membosankan. Serta ketika bersama alam manusia akan secara alami berfokus menikmati

pemandangan, pepohonan dan bunga, serta hewan-hewan yang ada di sekitarnya. Dari pengalaman yang didapatkan ini dapat melatih meningkatkan kemampuan berfokus.

Berada di sekitar pohon untuk mengurangi kecemasan, Berada di sekitar tanaman atau pohon terbukti dapat mengurangi kecemasan dan stres. Cara mengatasi stres yang sudah sejak lama dikenal. Dalam sebuah studi tahun 2009 yang diterbitkan dalam Environmental Health and Preventive Medicine, peneliti Jepang mengirim peserta ke daerah berhutan maupun perkotaan. Mereka menemukan, bahwa peserta yang telah menjalani 20 menit "mandi hutan" (alias berjalan di hutan), memiliki kadar hormon stres yang lebih rendah ketimbang peserta yang berada di kota.

2. Pendekatan Indera

Indera pada manusia meliputi pendengaran, pengelihatan, peraba dan penciuman serta perasa. Tetapi dari ke lima indera ini yang dapat dikaitkan dengan arsitektur adalah pendengaran, pengelihatan, dan penciuman dalam proses penyembuhan (*healing*).

- Indera Pendengaran

  Suara yang menyenangkan dan menenangkan dapat mengurangi tekanan darah dan detak jantung, sehingga menimbulkan sebuah suasana yang kemudian mempengaruhi sistem saraf. Berikut beberapa suara yang dapat menenangkan pikiran, yaitu: Suara musik, digunakan untuk mengurangi depresi, menenangkan dan bersantai; Suara air mancur, dapat membangkitkan energi spiritual dan membangkitkan perasaan dekat dengan alam pegunungan dan air terjun; Suara di alam, seperti suara hujan, angin, suara burung, dll dapat memberikan suasana tenang dan menciptakan rasa kesejahteraan.
- Indera Pengelihatan

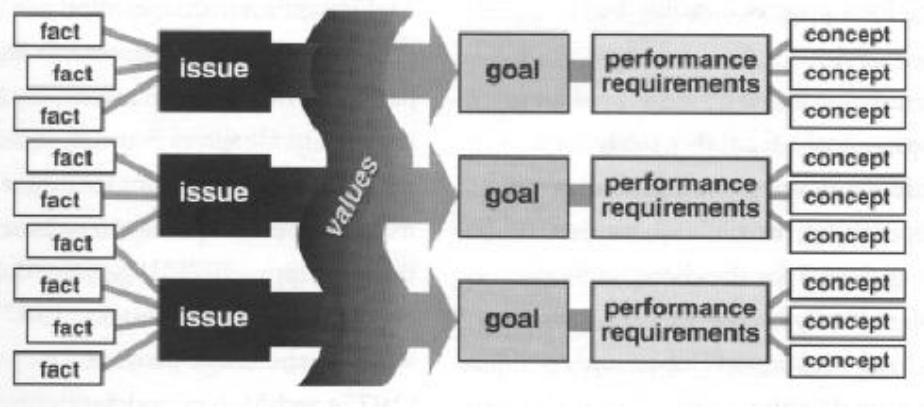
Pengelihatan mempengaruhi perasaan seseorang. Pemandangan alam, cahaya matahari, karya seni dan warna-warna tertentu dapat membuat mata menjadi santai. Ada beberapa warna-warna di alam yang dapat dinikmati yaitu, hijau, biru, cokelat. Warna hijau pada tanaman dapat menghadirkan suasana harmonis, teduh, santai, menyejukkan, menyegarkan, dan menenangkan. Warna biru pada langit, sungai, dll dapat menghadirkan suasana kesunyian, kedamaian, kenyamanan, ketenangan, dan perlindungan. Serta warna coklat dalam batang serta ranting pohon dan tanah dapat menghadirkan suasana hangat, tenang, bersahabat, kebersamaan, Sentosa.

- Indera Penciuman

  Bau yang menyenangkan dapat menurunkan tekanan darah dan detak jantung, sedangkan bau yang menyengat dan tidak menyenangkan dapat meningkatkan detak jantung dan mengganggu pernapasan. Di alam terdapat beberapa sumber bau-bauan yaitu dari tanah, tanaman, serta pepohonan.

3.2. Metode Desain

Pada perancangan ini menggunakan metode *Architectural Programming* oleh Donna P. Duerk yang memiliki enam tahap, yaitu:



Gambar 3. 1 Diagram Design Programming, Donna P. Duerk

Sumber : Donna P. Duerk, 1993

- ***Facts***

  Dalam tahap *facts* berisi penjelasan mengenai kondisi serta kejadian yang terjadi pada lokasi sesuai data yang ada telah dicari. Dalam perancangan ini sudah ada beberapa fakta yang ditemukan mengenai kehidupan di perkotaan yaitu, adanya tekanan pekerjaan yang tinggi, kemacetan lalu lintas yang sering terjadi, adanya arus informasi yang terlalu deras setiap harinya, penduduknya terlalu fokus tujuan yang akan tercapai tanpa mementingkan faktor lain, dan semakin melemahnya hubungan antar penduduk dan lingkungannya.

- ***Issues***

  Dalam tahap *issues* berisi penjelasan mengenai bagaimana menentukan permasalahan, pertanyaan, topik, atau keadaan yang terjadi dan membutuhkan solusi melalui respon desain. Isu yang dibahas dalam perancangan ini adalah tingginya tingkat stres di masyarakat perkotaan akibat dari berbagai faktor yang telah disebutkan pada poin sebelumnya. Sehingga menyebabkan munculnya gejala stres yang berkaitan dengan emosional atau mental, yaitu: peningkatan kemarahan, frustrasi, depresi, kemurungan, kecemasan, masalah dengan memori, kelelahan. Serta kurangnya terdapat tempat wisata atau rekreasi yang dapat menghilangkan stres yang berada di dalam kota itu sendiri.

- ***Values***

  Dalam tahap *values* berisi penjelasan mengenai pertanyaan yang mendefinisikan tujuan general yang akan dicapai dalam sebuah rancangan. Bagaimana menghadirkan ruangan alami yang dapat membuat pengunjung meredakan stres?

- ***Goals***

  Dalam tahap *goals* berisi penjelasan mengenai analisis yang telah dilakukan dan membahas pernyataan akhir untuk menentukan

menentukan arah desain yang ingin diwujudkan berdasar isu yang telah dibahas. *Goals* dalam perancangan ini yaitu :

a. Pengguna dapat melakukan kegiatan yang dapat menghilangkan stres dapat mendapatkan manfaat dari kegiatan yang diadakan di bangunan ini.
b. Bangunan dapat menghadirkan suasana tenang, nyaman, dan santai dalam bangunan yang mewadahi aktivitas penghilang stress pengguna yang datang.
c. Dapat merancang tatanan massa, ruang, dan lansekap yang dapat menghadirkan suasana baik di dalam ruangan maupun luar ruangan yang terasa menyatu dengan alam yang masih alami pada tapak.

- ***Performance Requirements***

  Dalam tahap *Performance requirements* berisi penjelasan mengenai tahapan atau cara mengambil tindakan untuk mencapai *goals*. Tindakan yang diambil untuk mencapai *goals,* yaitu :

  a. Menyediakan ruangan yang bervariasi sesuai dengan akivitas yang dapat menghilangkan stres. Seperti menawarkan beberapa pengalaman yang berbeda, seperti area "privasi" yang bertujuan pengunjung dapat menikmati "kesendirian" dengan alam, serta menyediakan pula tempat untuk berkumpul dan bersosialisasi dengan menikmati alam yang ada.
  b. Merancangan bangunan dan lingkungan yang dapat menghadirkan suasana tenang, nyaman dan santai dalam melakukan aktivitas.
  c. Merancangan sirkulasi pada tatanan massa, ruang, dan lansekap bervariasi dan mudah dipahami. Serta mengolahnya sesuai dengan tujuan yang telah disebutkan yaitu menghadirkan suasana yang alami baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan.

- ***Concepts***

  Dalam tahap *concepts* berisi tentang penetuan konsep desain yang akan digunakan. Dalam perancangan ini menggunakan konsep desain *healing environment.* Karena salah satu konsep desain yang menempatkan faktor lingkungan dalam porsi besar adalah konsep *Healing Environment*. Arsitektur tidak bisa menyembuhkan, tetapi dapat menyediakan lingkungan yang mendukung orang dalam menghadapi stres atau gejala lain dari penyakit (Hesta, 2008 dalam Bloemberg dkk, 2009).

BAB 4

KONSEP DESAIN

4.1. Eksplorasi Formal

4.1.1. Performance Requirement 1

Menyediakan ruangan yang bervariasi sesuai dengan akivitas yang dapat menghilangkan stres. Jenis *solution list* berdasarkan Donna P. Duerk yang sesuai adalah *space definition.* Sehingga perlu adanya pembagian zona berdasarkan letaknya :

Konsep

1. *Outdoor = Healing Garden*
2. *Indoor = Contemplative Room*

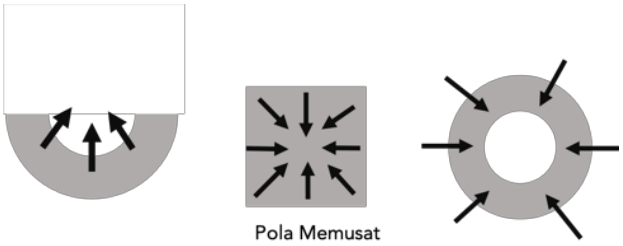
Penjelasan Konsep :

Pada analisis konsep bentuk spasial membagi ruang berdasarkan macam-macam aktivitas *healing* yang ada. Aktivitas *healing* yang diwadahi pada objek perancangan ini dibagi menjadi dua yaitu *indoor* dan *outdoor.*

1. *Outdoor*

   Pada ruang *outdoor (healing garden)* terdapat dua jenis ruangan yaitu ruang *private outdoor* dan ruang *public outdoor*.

   - *Public Outdoor*



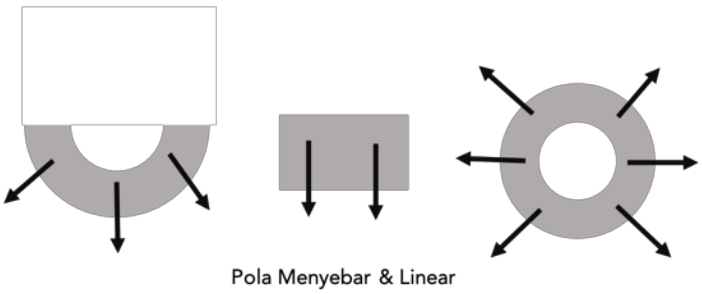
Gambar 4. 1 Diagram pola memusat (sociopetal)

Dokumentasi Pribadi, 2020

Ruangan *public outdoor* terletak di *healing garde*n yang menerapkan dua aspek pendekatan dari *healing environmen*t yaitu aspek alam dan aspek indera (menurut Murphy, 2008). Dari sisi

aspek alam, adanya ruang *outdoor* ini dapat memberikan pengalaman dekat dengan alam dan dapat membuat tubuh relaks dengan melalui indera mata yang memandang pemandangan, hidung yang mencium aroma lam, dan telinga yang mendengar suara alam. Selain itu ruangan ini lebih mendorong para pengguna dapat berinteraksi satu sama lain dengan menerapkan konsep tatanan sociopetal (mendorong interaksi).

- *Private Outdoor*



Gambar 4. 2 Diagram pola menyebar (sociofugal)

Dokumentasi Pribadi, 2020

Ruangan *private outdoor* terletak di *healing garden* juga menerapkan dua aspek dari *healing environmen*t yaitu aspek alam dan aspek indera sama seperti *ruang public outdoor ,* tetapi pengalaman yang diberikan berbeda dari sisi interaksi sosial karena tatanan tempat duduknya menerapkan konsep sociofugal (meniadakan interaksi)

2. *Indoor*

Gambar 4. 3 Ilustrasi Contemplative Room

Dokumentasi Pribadi, 2020

Konsep ruang *healing indoor* berupa ruangan *private* yang berfungsi sebagai *contemplative room*. Konsep ruang *healing indoor* berupa ruangan private yang berfungsi sebagai *contemplative room*. Merupakan salah satu fasilitas relaksasi indoor dengan aspek *healing environment* yaitu aspek indera berupa mata, telinga, dan hidung. Relaksasi melalui mata dapat berupa suasana yang diciptakan sebuah ruangan dan material yang digunakan adalah material yang alami seperti kayu. Relaksasi melalui telinga dapat dicapai dengan adanya suara suara musik, yang dapat mengurangi depresi, menenangkan dan bersantai; Suara air mancur, dapat membangkitkan energi spiritual dan membangkitkan perasaan dekat dengan alam pegunungan dan air terjun. Relaksasi melaluihidung dapat memberikan tanaman aroma terapi dari tanamanmauoun aroma buatan.

4.1.2. Performance Requirement 2

Merancang bangunan dan lingkungan yang dapat menghadirkan suasana tenang, nyaman dan santai dalam melakukan aktivitas. Jenis *solution list*

berdasarkan Donna P. Duerk yang sesuai adalah *space definition.* Sehingga perlu adanya pembagian zona berdasarkan alat indera yang digunakan sebagai berikut :

PR : *Space definition*

Konsep

Terdapat tiga jenis zona, yakni :

1. Zona Pemandangan = *Terrace, Healing Garden*
2. Zona Penciuman = *Aromatic Garden*
3. Zona Pendengaran = Suara alami aliran air dan pohon bambu

Penjelasan konsep :

Secara keseluruhan rancangan ini dibagi menjadi 3 zona yaitu,

- Zona Pemandangan, merupakan zona yang terletak di garis kontur yang paling tinggi guna untuk memaksimalkan menikmati pemandangan yang ada. Dapat dinikmati dengan menggunakan fasilitas *terrace*, dan *healing garden. H*al ini bertujuan untuk merelaksasikan tubuh melalu mata dengan memandangi pemandangan alam yang indah.
- Zona penciuman, merupakan salah satu zona yang terletak di *healing garden*. Fasilitas yang disediakan adalah adanya berbagai jenis tanaman aromatik seperti kamboja dan melati yang berfungsi untuk merelaksasikan tubuh melalui indera penciuman yaitu hidung.
- Zona pendengaran, merupakan zona yang terletak dekat dengan aliran air sungai eksisting lahan serta di 3 spot kolam. *H*al ini bertujuan untuk merelaksasikan tubuh melalu telinga dengan mendengarkan suara alam yang ada seperti suara gemericik air sungai, suara gesekan daun (pohon bamboo) dengan angin.

Gambar 4. 4 penerapan Konsep pada Siteplan

Dokumentasi Pribadi, 2020

Keterangan	
1.	Pemandangan
2.	Pemandangan dan Pendengaran
3.	Pemandangan dan Penciuman
4.	Pemandangan, Pendengaran, dan Penciuman

4.1.3. Performance Requirement 3

Merancang sirkulasi pada tatanan massa, ruang, dan lansekap bervariasi dan mudah dipahami. dan menghadirkan ruang yang memiliki aksesibilitas yang mudah serta menciptakan lingkungan yang familiar. Jenis *solution list* berdasarkan Donna P.

Duerk yang sesuai adalah *direction (1), orientation(2),* dan *material(3).* Sehingga pembagiannya adalah sebagai berikut :

PR 1 : *Direction*

Konsep : Merancang *sequence*

PR 2 : *Orientation*

Konsep : Menghadirkan pemandangan sesuai dengan tatanan massa

PR 3 : Material pada bangunan

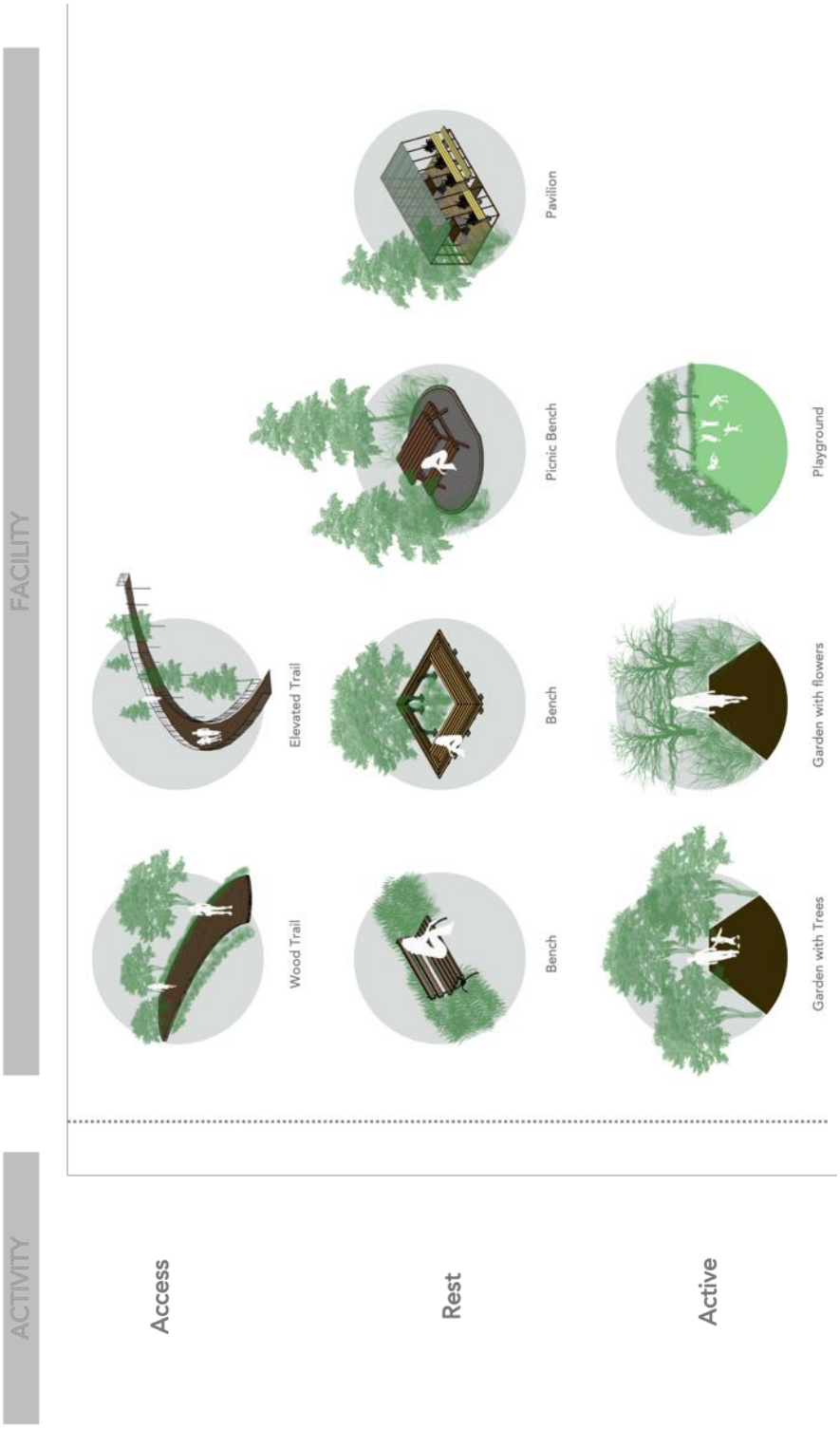
Konsep : Material tidak mencolok, dan menyatu dengan alam (kayu beton ekspos)

Penjelasan konsep :

- Sirkulasi pada pintu masuk dan keluar menuju bangunan diambil berdasarkan arah alur pada jalan kawasan. Lalu untuk ntuk mewujudkan konsep sirkulasi yang mudah bagi pengunjung ketika berada di dalam objek rancangan maka harus memberikan visual yang berbeda pada setiap fasilitas sehingga memiliki identitas yang akan mempermudah pengunjung dalam mencari ruang-ruang yang ada.
- Tatanan massa menyesuaikan dengan kontur yang ada pada lahan.
- Konsep material yang digunakan pada eksterior bangunan yaitu dengan menggunakan material berupa beton ekspos dan kayu . karena beton dan juga kayu memberikan kesan alami. Sehingga bangunan yang ada selaras dengan lingkungan alami yang ada berupa pepohonan, rerumputan, dan tanaman hijau. Dan juga menggunakan material transparan dan translucent di beberapa bagian guna untuk memasukkan pencahayaan alami pada bangunan.

4.2. Eksplorasi Teknis

4.2.1. Diagram pendukung Performance Requirement 1,2,3



Gambar 4. 5 Diagram Aktivitas dan Fasilitas

Dokumentasi Pribadi, 2020

Gambar 4. 6 Diagram Fungsi dan Jenis Tanaman yang digunakan

Dokumentasi Pribadi, 2020

5.2.3. Detail Vegetasi

Gambar 5. 1 Penjelasan Jenis Vegetasi yang digunakan

Dokumentasi Pribadi, 2020

BAB 5

DESAIN

5.1. Eksplorasi Formal

5.1.1. Siteplan

Gambar 5. 2 Siteplan

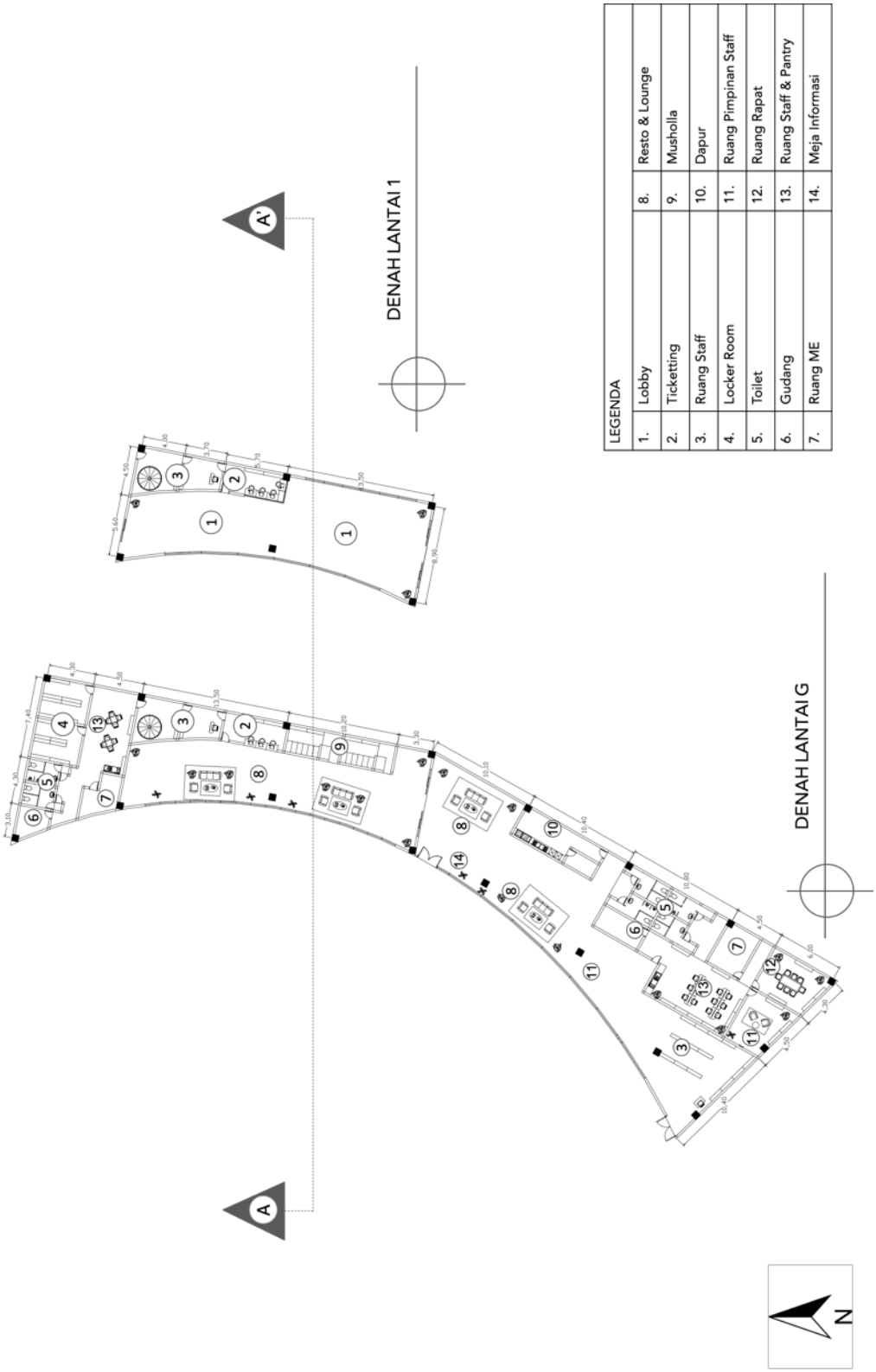
Dokumentasi Pribadi, 2020

5.1.2. Layout

Gambar 5. 3 Layout

Dokumentasi Pribadi, 2020

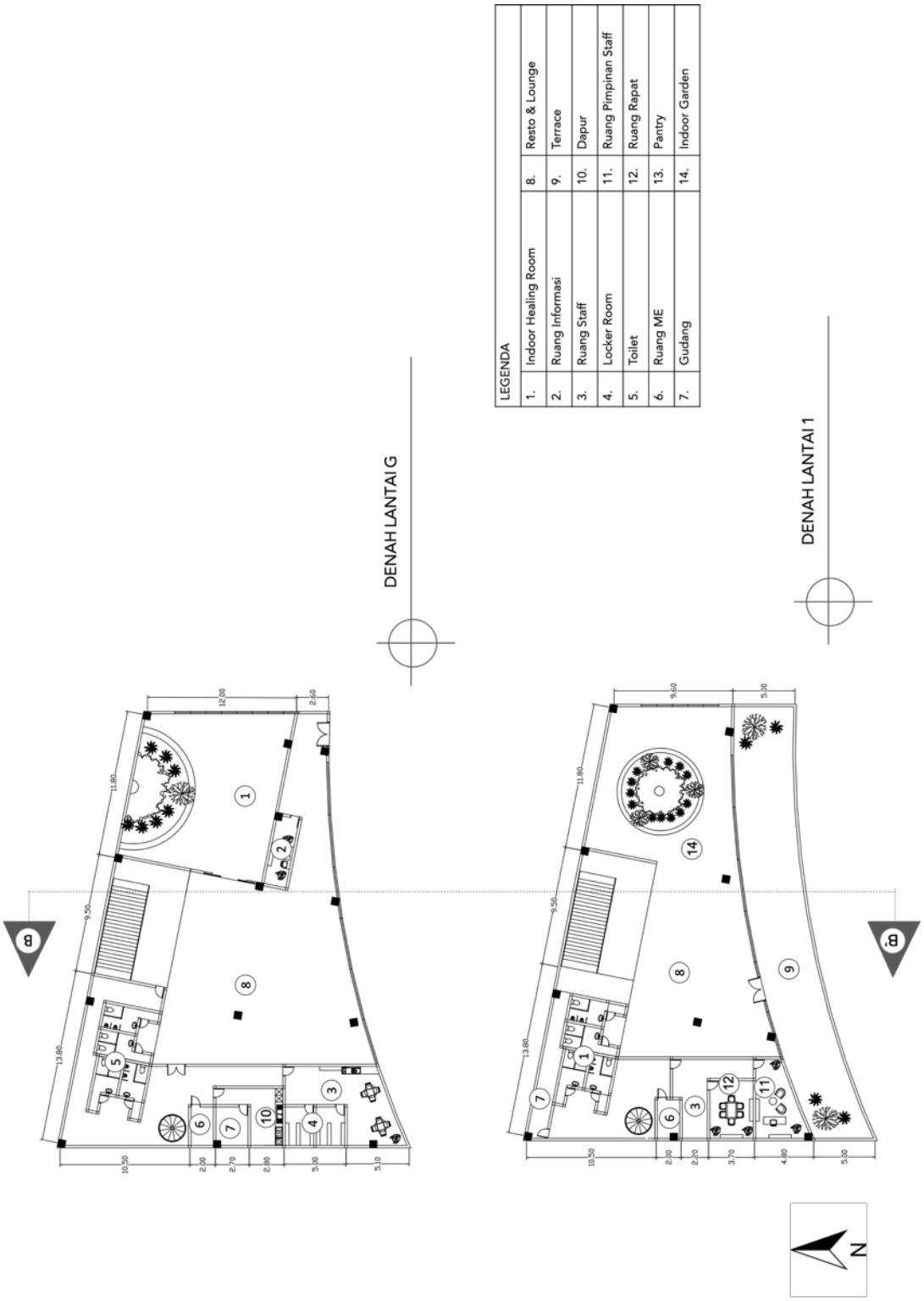
5.1.3. Denah Massa 1



Gambar 5. 4 Denah Massa 1

Dokumentasi Pribadi, 2020

5.1.3. Denah Massa 2



Gambar 5. 5 Denah Massa 2

Dokumentasi Pribadi, 2020

5.1.4. Tampak

Gambar 5. 6 Tampak Selatan dan Tampak Timur Bangunan

Dokumentasi Pribadi, 2020

5.1.5. Potongan

Gambar 5. 7 Potongan A-A' dan Potongan B-B' Bangunan

Dokumentasi Pribadi, 2020

5.1.6. Perspektif

Gambar 5. 8 Perspektif Rancangan

Dokumentasi Pribadi, 2020

5.1.7. Interior & Eksterior

5.1.7.1. Lobby & Entrance

Gambar 5. 9 Suasana Entrance pada Rancangan

Dokumentasi Pribadi, 2020

Gambar 5. 10 Suasana Interior Lobby

Dokumentasi Pribadi, 2020

Gambar 5. 11 Suasana Interior Lobby & Locket

Dokumentasi Pribadi, 2020

Healing Concept

Warna hijau dari pepohonan serta rumput dan warna-warni tanaman berbunga, material alami pada eksterior maupun interior bangunan

Pada saat ketika pengunjung datang langsung dapat melihat bangunan dengan eksterior kayu serta batu alam yang dikelilingi banyak pepohonan hijau. Dengan adanya hal ini diharapkan pengunjung dapat merasakan kesan lebih dekat dengan alam. Lalu, pada bagian Lobby pengunjung dapat melihat gambaran

suasana fasilitas yang akan dikunjungi saat berada di lobby ketika akan membeli tiket melalui dinding kaca yang menghadap langsung ke arah bawah. Hal ini memberi kesan terbuka terhadap pengunjung. Aktivitas yang terjadi pada bangunan ini adalah aktivitas penerimaan yang meliputi *parking area, locket, lobby, entrance.*

5.1.7.2. Bamboo Track

Gambar 5. 12 Suasana Bamboo Track dan Diagram Penjelasan Fasilitas

Dokumentasi Pribadi, 2020

Pada fasilitas *bamboo track* ini menerapkan *healing environment* yang akan menyebabkan pengunjung dapat merasakan relaksasi yaitu melalui reaksi tubuh yang ditangkap oleh indera pendengaran dan penglihatan. Berdasarkan warna hijau pada pohon bamboo serta rumput dapat menghadirkan suasana harmonis, teduh, santai, menyejukkan, menyegarkan, dan menenangkan. Serta warna coklat dalam *wood track* menghadirkan suasana hangat, tenang, bersahabat, kebersamaan,

Sentosa. Untuk suara alam yang dapat dirasakan pada fasilitas ini adalah suara gesekan daun bamboo dengan angin yang memberikan suasana tenang dan menciptakan rasa kesejahteraan.

5.1.7.2. Playground

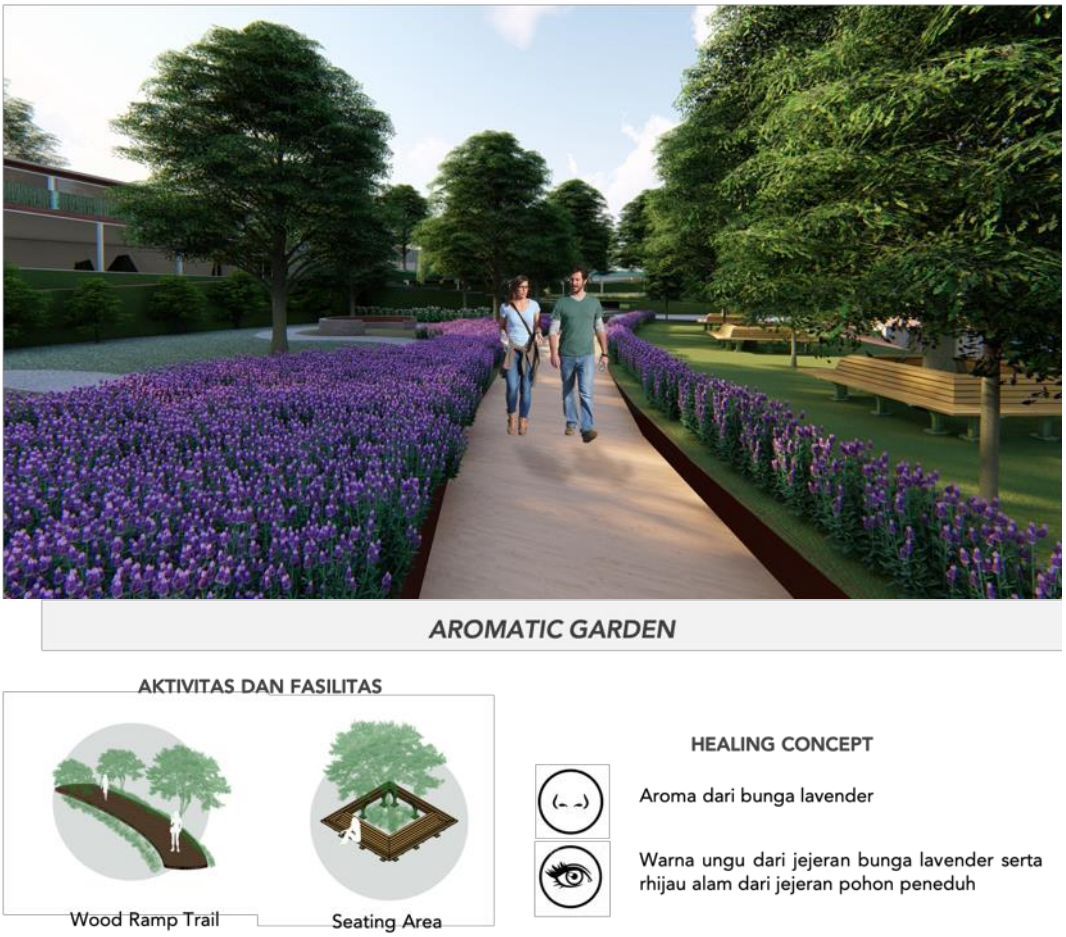
Gambar 5. 13 Suasana Playground dan Diagram Penjelasan Fasilitas

Dokumentasi Pribadi, 2020

Pada fasilitas *Playground* ini menerapkan *healing environment* yang akan menyebabkan pengunjung dapat merasakan relaksasi yaitu melalui reaksi tubuh yang ditangkap oleh indera pendengaran dan penglihatan. Berdasarkan warna hijau pada rumput serta pohon-pohon peneduh di sekitar dapat menghadirkan suasana harmonis, teduh, santai, menyejukkan, menyegarkan, dan menenangkan. Untuk suara alam yang dapat dirasakan di fasilitas ini adalah suara gesekan daun pohon

peneduh dengan angina yang memberikan suasana tenang dan menciptakan rasa kesejahteraan. Serta berasal dari suara gemericik air dari pond yang dapat menenangkan pikiran dan membangkitkan perasaan dekat dengan alam.

5.1.7.3. Aromatic Garden



Gambar 5. 14 Suasana Aromatic Garden dan Diagram Penjelasan Fasilitas

Dokumentasi Pribadi, 2020

Pada fasilitas *aromatic garden ini* ini menerapkan *healing environment* melalui indera penciumann dan penglihatan. Ketika pengunjung berjalan melalui fasilitas ini maka pengunjung akan dapat merasakan relaksasi yaitu aroma wangi yang dihasilkan bunga lavender yang lembut sehingga dapat memberikan kesan tenang. Serta melihat deretan bunga lavender berwarna ungu serta pepohonan berjajar berwarna hijau yang dapat menghadirkan suasan asantai dan menenangkan serta dekat dengan alam.

5.1.7.4. Picnic Area & Plaza

Gambar 5. 15 Suasana picnic area & plaza dan Diagram Penjelasan Fasilitas

Dokumentasi Pribadi, 2020

Pada fasilitas *picnic area and plaza* ini menerapkan *healing environment* melalui indera pendengaran dan penglihatan. Ketika pengunjung berjalan melalui fasilitas ini maka pengunjung akan dapat merasakan relaksasi yaitu melalui suara gesekan daun pohon di sekitar yang terkena angina, suara aliran air alami yang mengalir pada *pond* di sebelahnya. Serta melihat pohon yang berjajar serta rumput berwarna hijau yang dapat menghadirkan suasan asantai dan menenangkan serta dekat dengan alam..

5.1.7.5. Picnic Area & Playground

Gambar 5. 16 Suasana picnic area & playground dan Diagram Penjelasan Fasilitas

Dokumentasi Pribadi, 2020

Pada fasilitas *picnic area and playground* ini menerapkan *healing environment* melalui indera pendengaran, penglihatan, dan penciuman. Ketika pengunjung berada di fasilitas ini maka pengunjung akan dapat merasakan relaksasi yang dapat membuat yaitu melalui suara gesekan daun pohon di sekitar yang terkena angin, suara aliran air alami yang mengalir pada *pond* di sebelahnya, serta melihat pohon yang berjajar serta rumput berwarna hijau , dan dapat mencium aroma dari tanaman pandanwangi yang dapat menghadirkan suasan asantai dan menenangkan. Serta dapat merasa lebih dekat dengan alam

5.1.7.6. Picnic Area

Gambar 5. 17 Suasana Picnic Area dan Diagram Penjelasan Fasilitas

Dokumentasi Pribadi, 2020

Pada fasilitas *picnic area* ini menerapkan *healing environment* melalui indera pendengaran dan penglihatan. Ketika pengunjung berada di fasilitas ini maka pengunjung akan dapat merasakan relaksasi yaitu melalui suara gesekan daun pohon di sekitar yang terkena angin, suara aliran air alami yang mengalir pada *pond* di sebelahnya, serta melihat pohon yang berjajar serta rumput berwarna hijau yang dapat menghadirkan suasan asantai dan menenangkan yang membuat merasa lebih dekat dengan alam

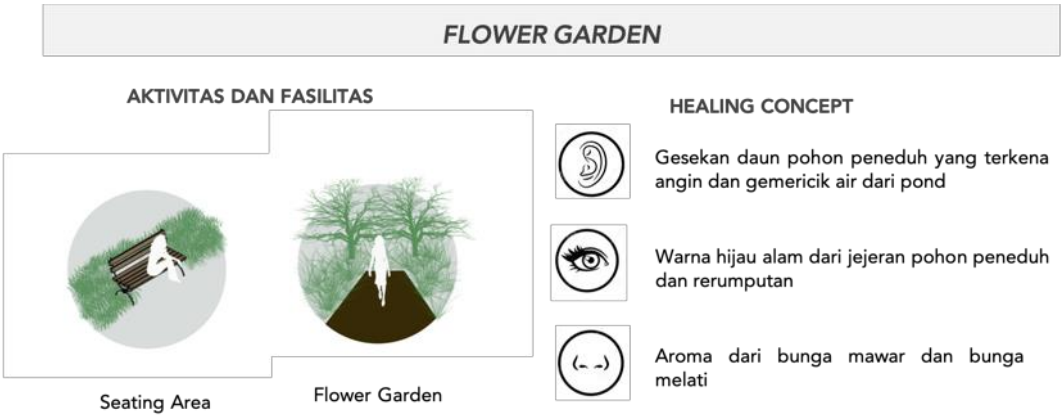
5.1.7.7. Flower Garden

Gambar 5. 18 Suasana Flower Garden

Dokumentasi Pribadi, 2020

Gambar 5. 19 Perspektif Mata Burung Suasana Flower Garden

Dokumentasi Pribadi, 2020



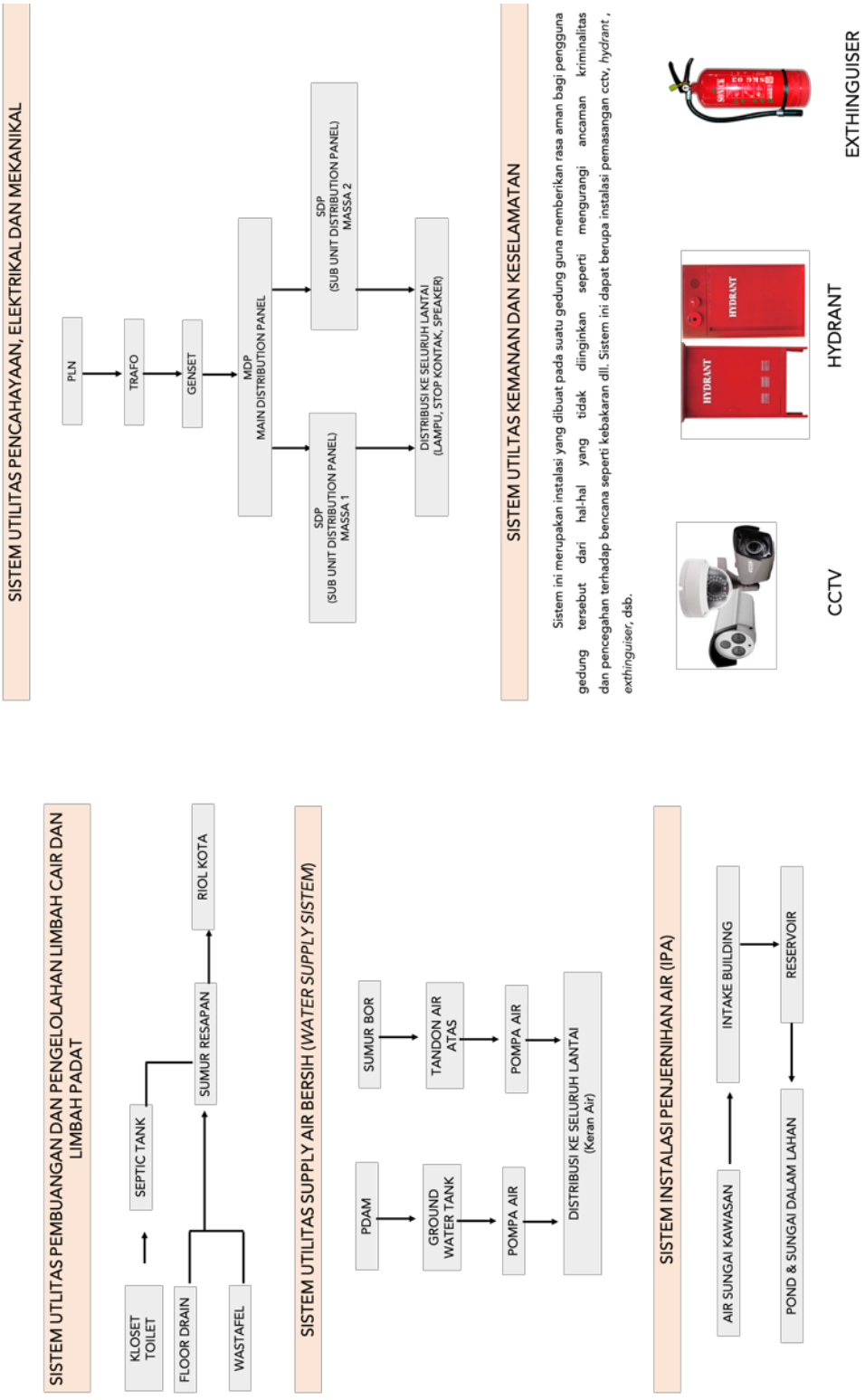
Gambar 5. 20 Diagram Penjelasan Fasilitas Flower Garden

Dokumentasi Pribadi, 2020

Pada fasilitas *Flower garden* ini menerapkan *healing environment* melalui indera pendengaran, penglihatan, dan penciuman. Ketika pengunjung berjalan maupun berada melalui fasilitas ini maka pengunjung akan dapat merasakan relaksasi yaitu melalui suara gesekan daun dari pepohonanyang terkena, suara aliran air alami yang mengalir pada *pond* di sebelahnya, serta melihat pohon yang berjajar serta rumput berwarna hijau dan warna-warni berbagai jenis bunga diantaranya Hortensia, mawar, melati, dan lilyday. Pada taman ini bunga mawar dan bunga melati menghasilkan aroma yang dapat menghadirkan suasan asantai dan menenangkan. Selain itu bangku yang terdapat pada tengah taman merupakan spot untuk foto.

5.2. Eksplorasi Teknis

5.2.1. Utilitas



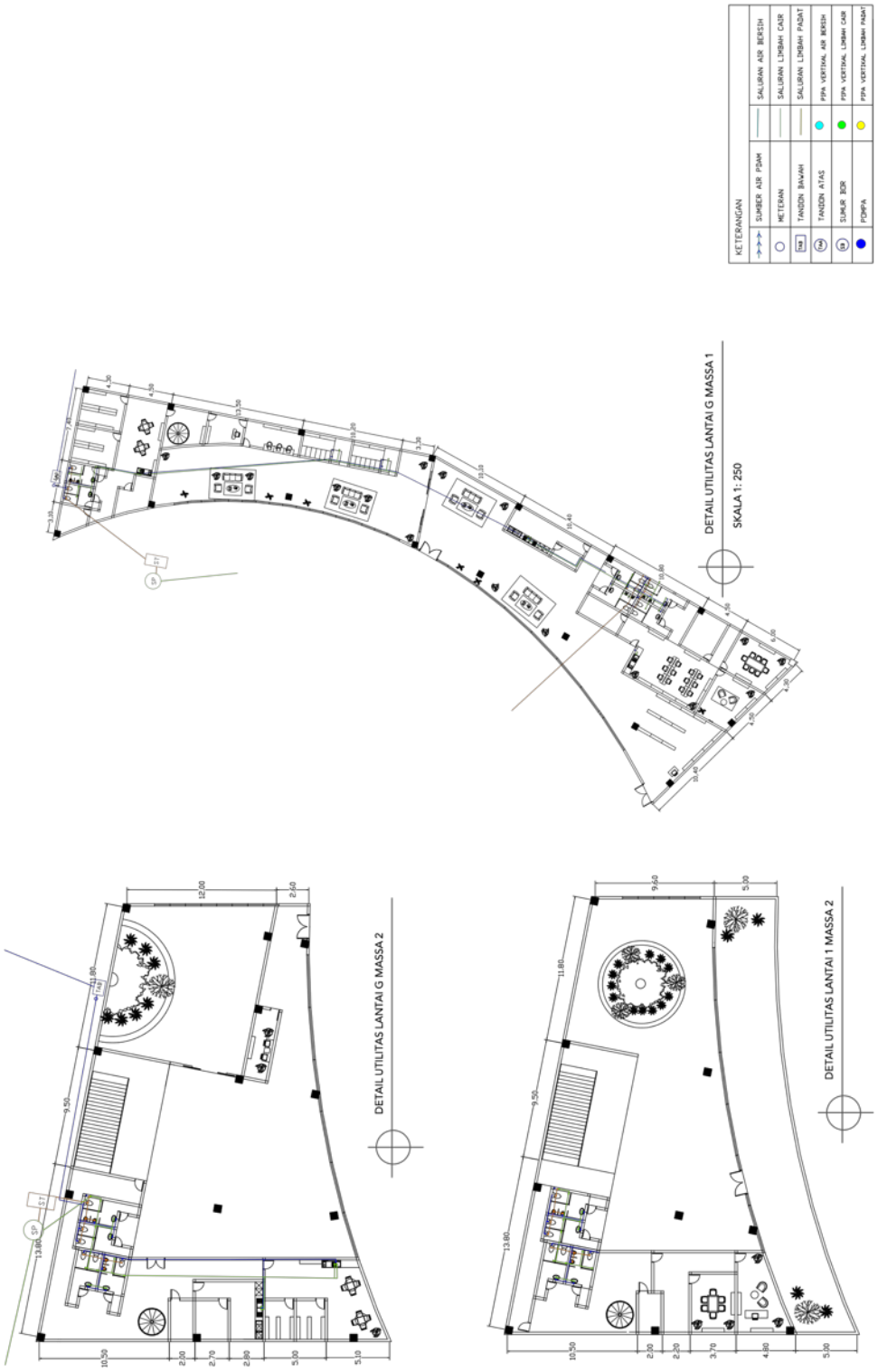
Gambar 5. 21 Diagram Penjelasan Utilitas Pada Rancangan

Dokumentasi Pribadi, 2020

5.2.1.1 Utilitas Air Bersih, *Black Water, Grey Water*, & IPA

Gambar 5. 22 Rencana Utilitas Air Bersih, Black Water, Grey Water, & IPA

Dokumentasi Pribadi, 2020



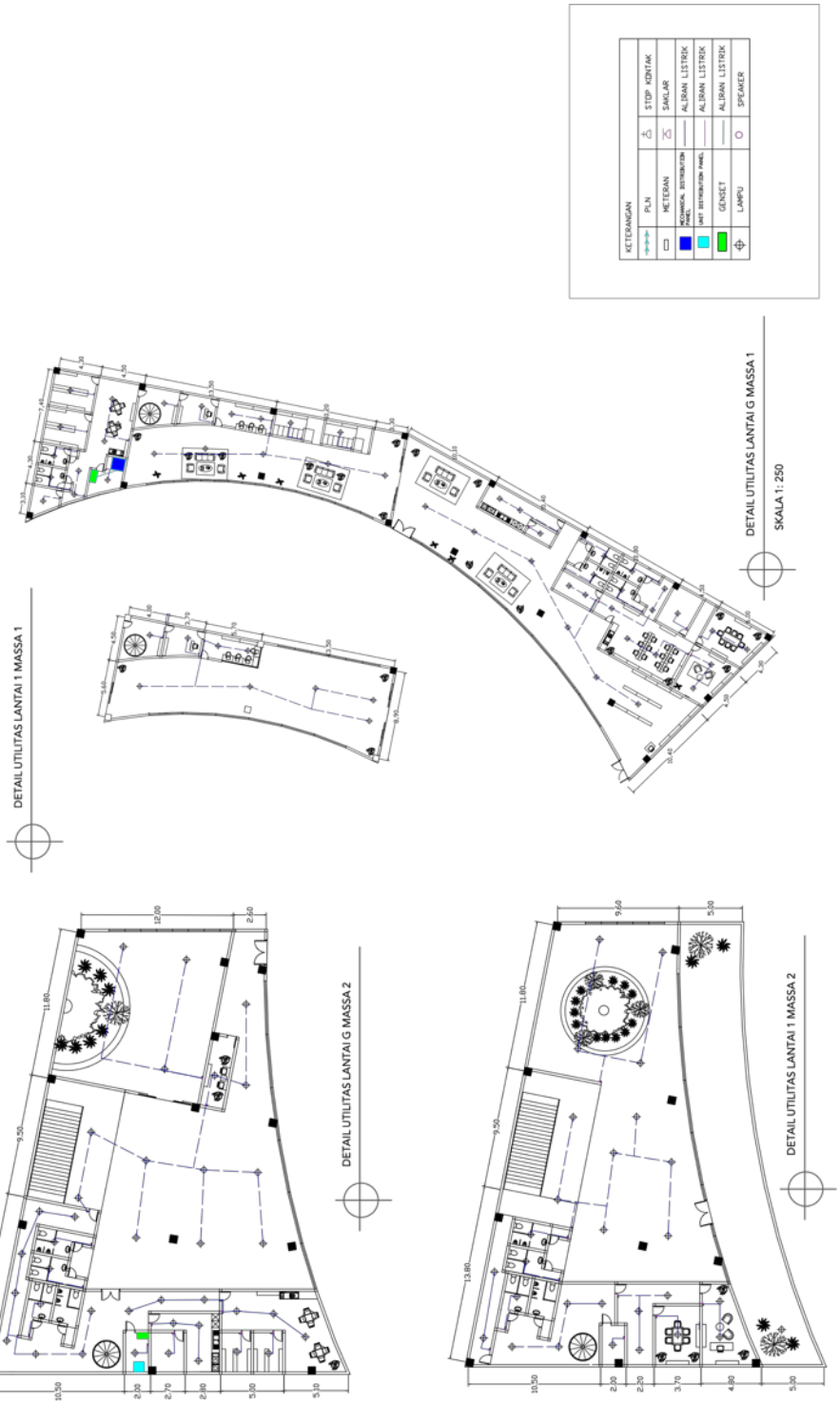
Gambar 5. 23 Rencana Utilitas Air Bersih, Black Water, Grey Water, & IPA pada Massa

Dokumentasi Pribadi, 2020

5.2.1.2 Utilitas Elektrikal

Gambar 5. 24 Rencana Utilitas Elektrikal

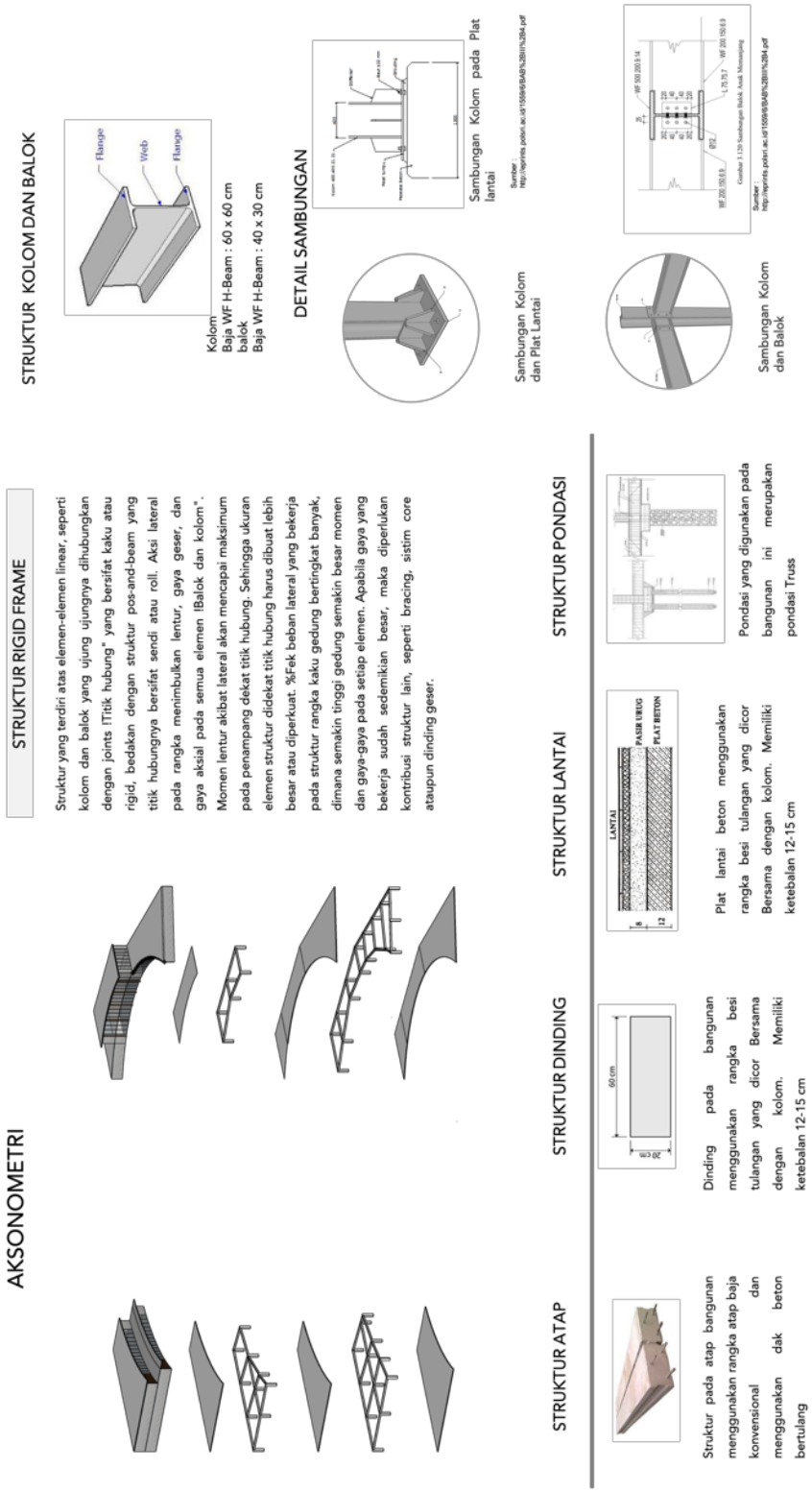
Dokumentasi Pribadi, 2020



Gambar 5. 25 Rencana Utilitas Elektrikal pada Massa

Dokumentasi Pribadi, 2020

5.2.2. Struktur



Gambar 5. 26 Penjelasan Detail Struktur

Dokumentasi Pribadi, 2020

5.2.3. Material

Gambar 5. 27 Penjelasan Detail Material

Dokumentasi Pribadi, 202

BAB 6

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa banyak masyarakat yang berada di perkotaan mengalami stres. Kegiatan sehari-hari yang dilakukan berturut-turut seperti bekerja, kuliah, hingga sekolah dapat menyebabkan bosan dan jenuh yang dapat memungkinkan akan berlanjut mengalami stress. Tentu hal tersebut dapat terjadi karena beberapa faktor seperti jadwal yang padat, kurangnya *refreshing,* adanya tuntutan dari lingkungan, kemacetan, dan lain-lain.

Konsep desain yang akan digunakan dalam perancangan ini menggunakan konsep desain *healing environment.* Karena salah satu konsep desain yang menempatkan faktor lingkungan dalam porsi besar adalah konsep *Healing Environment*. Arsitektur tidak bisa menyembuhkan, tetapi dapat menyediakan lingkungan yang mendukung orang dalam menghadapi stres atau gejala lain dari penyakit (Hesta, 2008 dalam Bloemberg dkk, 2009). Dari pertimbangan dan analisis sebelumnya maka diambil kesimpulan bahwa objek rancang yang dipilih adalah *Healing Leisure Park.*

Dalam *Healing Leisure Park.* dirancang dapat menjadi tempat untuk menghilangkan stres serta dengan menghadirkan suasana tenang, nyaman, dan santai dalam bangunan baik di ruang dalam maupun ruang luar yang mewadahi aktivitas penghilang stres bagi pengguna yang datang. Dapat berupa fasilitas yang mewadahi aktivitas berbeda dari kegiatan rutin para pengunjungnya. Serta merancang tatanan massa, ruang, sirkulasi, dan lansekap yang dapat menghadirkan suasana tenang, nyaman, dan santai baik di dalam ruangan maupun luar ruangan yang dapat menyatu dengan alam yang masih alami pada tapak.

DAFTAR PUSTAKA

Anwar, F. (2017, April 12). *Ini Sebabnya Hidup di Perkotaan Rentan Memicu Stres.* Diambil kembali dari DetikHealth

https://health.detik.com/berita-detikhealth/d-3473095/ini-sebabnya-hidup-di-perkotaan-rentan-memicu-stres

Artanti, D. (2016, Oktober 4). *Cara Mengatasi Stres Terbaik : Kembali Ke Alam !* Diambil kembali dari phinemo:

https://phinemo.com/cara-mengatasi-stres-terbaik-kembali-ke-alam/

Chiarra, Josep dan John C., (1980), *Time Saver Standarts For Building Type*, McGraw-Hill Book Company, Singapura.

Duerk, Donna P. (1993). *Architectural Programming: Information Management for Design.* New York: ITP Company

Fauziah, F. (2017, Juli 27). *Astaga, Ternyata Ini 5 Alasan Masyarakat di Kota Besar Mudah Depresi!* Diambil kembali dasri Sociolla:

https://journal.sociolla.com/lifestyle/alasan-mudah-depresi

Hasudungan, dll. 2017. Penerapan konsep healing garden pada pusat rehabilitasi narkoba di batu

Joseph, N. (2017, Mei 17). *4 Manfaat Menikmati Alam untuk Meredakan Stress.* Diambil kembali dari hellosehat :

https://hellosehat.com/hidup-sehat/psikologi/menikmati-alam-untuk-meredakan-stress/

Jovanovic, J., Lazaridis, K., & Stefanovic, V. (2006). *Theoretical approaches to problem of occupational stress. Acta Facultatis Medicae Naissensis, 23(3), 163-169.*

Mirajanatin, Herlinda P.; Sutikno, Fauzul R.; Sari, Nindya. (2013) *Kajian Potensi Pariwisata Perkotaan di Kota Malang Berdasarkan Stakeholder*

Neufert, E. (1996). *Data Arsitek Jilid 1 Edisi kedua*. Jakarta : Erlangga.

Neufert, E. (1996). *Data Arsitek Jilid 2 Edisi kedua*. Jakarta : Erlangga

Perbowo, Warih Suryo; Singgih, Edi Pramono; Asrori, Mohammad. 2016. *Resor Dan Spa Kesehatan Dengan Pendekatan Konsep Healing Environment Di Kawasan Pemandian Air Hangat Cumpleng, Tawangmangu*

Ralie,Z. (2018, Juli 22). *Hasil Survey Tingkat Stres Orang Indonesia Terendah di Dunia.* Diambil kembali dari BeritaTagar

https://beritagar.id/artikel/gaya-hidup/hasil-survei-tingkat-stres-orang-indonesia-terendah-di-dunia

Ramadhani,R. (2011, Agustus 13). *Makna Ruang*

Diambil kembali dari Wordpress

https://arsitekturbicara.wordpress.com/2011/08/13/makna-ruang/

Rio. (2016, Oktober 4). *Apa Manfaat Mendekatkan Diri ke Alam? Ini Kata Psikolog!* Diambil kembali dari blibli :

https://www.blibli.com/friends/blog/apa-manfaat-mendekatkan-diri-ke-alam-ini-kata-psikologi/

Romadhani, Ikvan; Suryawan, Wawan Ardiyan. 2017. *Desain Ruang Relaksasi untuk Stres di Perkotaan dengan Penerapan Biophilic Design*.

Surbakti E.P. 2008. *Stres Dan Koping Lansia Pada Masa Pensiun Dikelurahan Pardomuan Kec. Siantar Timur Kotamadya Pematangsiantar*

Wirawan. 2012. Menghadapi Stres dan Depresi. Jakarta: Platinum

Unknown. *Peraturan Zonasi Rencana Tata Kota Malang.* Diambil kembali dari rencanamalangkota :

https://rencanamalangkota.wordpress.com/ketentuan-pengendalian/peraturan-zonasi/

Unknown. *Peraturan Zonasi Rencana Tata Kota Malang.* Diambil kembali dari rencanamalangkota :

https://rencanamalangkota.wordpress.com/ketentuan-pengendalian/peraturan-zonasi/Unknown.

White, Edward T. (1983). *Site Analysis : Diagramming Information for Architectural Design.* Florida: Architectural Media.

Hakim, R. 2012. Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap. Jakarta: Bumi Aksara.