



TUGAS AKHIR - RA.141581

HEALING ARCHITECTURE: SLOW LIVING SPACE SEBAGAI RUANG PUBLIK PEREDA STRES

**ADINDA APRILIA KIRANA RUSPANDI
0811144000042**

**Dosen Pembimbing
Angger Sukma Mahendra ST., MT.**

**Departemen Arsitektur
Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2018**



TUGAS AKHIR - RA.141581

HEALING ARCHITECTURE: SLOW LIVING SPACE SEBAGAI RUANG PUBLIK PEREDA STRES

**ADINDA APRILIA KIRANA RUSPANDI
0811144000042**

**Dosen Pembimbing
Angger Sukma Mahendra ST., MT.**

**Departemen Arsitektur
Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2018**

LEMBAR PENGESAHAN

**HEALING ARCHITECTURE: SLOW LIVING SPACE
SEBAGAI RUANG PUBLIK PEREDA STRES**



Disusun oleh :

ADINDA APRILIA KIRANA RUSPANDI
NRP : 0811144000042

Telah dipertahankan dan diterima
oleh Tim penguji Tugas Akhir RA.141581
Departemen Arsitektur FADP-ITS pada tanggal 05 Juli 2018
Nilai : AB

Mengetahui

Pembimbing


Angger Sukma M., S.T., M.T.
NIP. 198203022008121002

Kaprodi Sarjana


Defry Agatha Ardianta, ST., MT.
NIP. 198008252006041004



LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

N a m a : Adinda Aprilia Kirana Ruspandi

N R P : 08111440000042

Judul Tugas Akhir : Healing Architecture: Slow Living Space Sebagai Ruang Publik Pereda Stres


Periode : Semester Gasal/Genap Tahun 2017 / 2018

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 mahasiswa/orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik yang akan dijatuhkan oleh pihak Departemen Arsitektur FADP - ITS.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan kesadaran yang penuh dan akan digunakan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan Tugas Akhir RA.141581

Surabaya, 28 Juni 2018

Yang membuat pernyataan



Adinda Aprilia Kirana Ruspandi

NRP. 08111440000042

KATA PENGANTAR

Segala puji kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan HidayahNya sehingga penulisan tugas akhir arsitektur dengan judul “Healing Architecture: Slow Living Space Sebagai Ruang Publik Pereda Stres” yaitu sebuah ruang publik untuk meredakan stres masyarakat Serpong akibat fast paced life.

Tulisan ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan dukungan dari banyak pihak yang terlibat langsung maupun tidak langsung, untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Angger Sukma Mahendra, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing dan dosen koordinator 2
2. Bapak Defry Agatha Ardianta, S.T., M.T. selaku dosen koordinator 1
3. Keluarga penulis: Mama, Papa, Kakak-kakak (Tiara dan Amanda), Adik (Diyo), serta kucing kesayangan (Munchkin, Waffle dan Lol) yang telah memberikan dukungan secara moril dan materiil.
4. Teman teman “Bercanda :D” (Riza, Dedes, Aling, Bella, Tiara, Jejen dan Wepe) yang selalu memberikan informasi, masukan dan dukungan agar penulis tetap semangat.
5. Seluruh member BTS khususnya Jeon Jungkook yang selalu menjadi sumber semangat kepada penulis disaat penulis sedang jenuh.

Dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini penulisan menyadari bahwa masih banyak terdapat kekurangan dan kesalahan. Untuk itu, masukan berupa saran dan kritik yang membangun dari pembaca sangatlah diharapkan guna perbaikan sekaligus penambahan wawasan, ide, dan kreatifitas bagi penulis.

Akhir kata, semoga tugas ini bermanfaat dan berguna serta mempermudah wawasan bagi para pembaca dan dapat menjadi contoh bagi penulisan – penulisan tugas lainnya khususnya mata kuliah Tugas Akhir Arsitektur selanjutnya.

Surabaya, 28 Juni 2018

Penulis

ABSTRAK

Healing Architecture: Slow Living Space Sebagai Ruang Publik Pereda Stres

Oleh

Adinda Aprilia Kirana Ruspandi

NRP : 0811144000042

Fast Paced Life atau biasa disebut dengan hidup-serba-cepat adalah gaya hidup dengan aktivitas padat dan terus menerus. Orang-orang dengan *Fast Paced Life* cenderung melakukan seluruh aktivitas dengan cepat. *Fast Paced Life* dapat mendorong stimulasi berlebih dan *overscheduling*, yang menjadi stres kronis yang menyebabkan emosi dan kebiasaan yang tidak stabil.

Usulan objek desain adalah ruang publik yang dapat meredakan stress masyarakat Serpong akibat *fast paced life*. Peranan bangunan ruang publik adalah membantu penyembuhan dari sisi psikologis atau pengobatan non medis yang menggunakan pendekatan prinsip-prinsip desain yang diterapkan pada objek. Dengan harapan, arsitektur yang hadir dapat menurunkan tingkat stress masyarakat dengan *fast paced life* setelah masyarakat tersebut singgah dan menikmati arsitektur tersebut.

Dengan fungsi bangunan sebagai ruang publik pereda stress akibat *fast paced life* maka diterapkan pendekatan *healing architecture* dan *slow living* pada obyek desain. *Healing architecture* merupakan sebuah pendekatan dimana tujuan utama dari penggunaannya adalah untuk membantu menyembuhkan pengguna dengan konsep pembentukan lingkungan perawatan yang memadukan aspek fisik serta psikologis pasien di dalamnya yang bertujuan untuk mempercepat proses penyembuhan. Sedangkan *slow living* merupakan sebuah gaya hidup yang dengan tempo lambat dan lebih mengutamakan kualitas waktu. Gaya hidup tersebut bertolak belakang dengan gaya hidup *fast paced life*. Kategori dari *slow living* akan dimasukkan kedalam obyek desain sebagai jenis-jenis kegiatan yang dapat dilakukan pengguna di dalam obyek desain. Obyek desain menggunakan pola lingkaran sebagai acuan dalam proses mendesain. Sebuah eksperimen menunjukkan bahwa *curve* atau melengkung dapat memperlambat tempo kecepatan manusia saat berjalan. Oleh karena itu lingkaran dipilih menjadi pola acuan saat mendesain karena semua sisi lingkaran merupakan *curve* atau melengkung. Obyek desain akan menggabungkan karakteristik *community mall* dan ruang publik. *Community mall* terdiri dari beberapa massa bangunan yang dihubungkan dengan jalan setapak. Karakteristik ini lah yang akan diterapkan pada obyek desain.

Kata kunci: ruang publik, *fast paced life*, *healing architecture*

ABSTRACT

Healing Architecture: Slow Living Space as Stress Reliever Public Space

By

Adinda Aprilia Kirana Ruspandi

NRP : 0811144000042

Fast Paced Life or commonly known as instant lifestyle is dense with activity and continuously. People with Fast Paced Life tends to do the whole activity quickly. Fast Paced Life can encourage excess stimulation and overscheduling, which became chronic stress that causes emotions and habits are not stable.

Proposal of design objects is a public space that can relieve stress due to fast paced Serpong community life. The role of the building's public spaces is to help healing from the psychological side or the treatment of a non medical approach that uses the principles of design are applied to the object. With hope, who attended architecture can reduce the level of stress the community with fast paced life after the stopover community and enjoy the architecture.

With the function of the building as a stress reliever public space due to the fast paced life then applied the approach of healing architecture and slow living in object design. Healing architecture is an approach where the primary purpose of their use is to help heal the user with the formation of the concept of environmental care that combines physical and psychological aspects of patients in it that It aims to speed up the healing process. While slow living is a lifestyle with a slow tempo and prefer the quality of time. The lifestyle in contrast to the fast paced life style of life. Category of slow living will incorporated into the design of the object as the type of activities that the user can do in object design. Object design pattern using the circle as a reference in the process of designing. An experiment showed that a curve or curved can slow down the tempo of human speed when running. Therefore the circle is chosen as the reference when designing the pattern because all sides of the circle is a curve or curved. Object design will combine the characteristics of the mall (community mall) and public spaces. Community mall consists of some mass building connected by footpaths. These characteristics will be applied to the object design.

Keyword: public space, fast paced life, healing architecture

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN	
KATA PENGANTAR _____	i
ABSTRAK _____	ii
DAFTAR ISI _____	iv
DAFTAR GAMBAR _____	vii
DAFTAR TABEL _____	x
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang _____	1
1.2 Isu dan Konteks Desain _____	1
1.2.1 Isu _____	1
1.2.1.1 Gaya Hidup _____	2
1.2.1.2 Gaya Hidup di Kota Besar _____	2
1.2.1.3 Fenomena Gaya Hidup <i>Fast Paced Life</i> _____	3
1.2.1.4 Dampak Dari <i>Fast Paced Life</i> _____	4
1.2.1.5 Respon Terhadap Isu _____	5
1.2.1.6 Sequence atau Urut-Urutan _____	5
1.2.2 Konteks Desain _____	7
1.2.2.1 <i>Fast Paced Life</i> di Kawasan Serpong _____	7
1.2.2.2 <i>Slow Living</i> Sebagai Penyelesaian dari <i>Fast Paced Life</i> _____	7
1.2.2.2.1 <i>Slow Living</i> _____	7
1.2.2.2.2 <i>Slow Living</i> Sebagai Penyelesaian Isu _____	8
1.3 Permasalahan dan Kriteria Desain _____	9
1.3.1 Permasalahan Desain _____	9
1.3.2 Kriteria Desain _____	10
BAB 2 PROGRAM DESAIN	
2.1 Rekapitulasi Program Ruang _____	11
2.1.1 Aktivitas yang Dilakukan _____	11

2.1.1.1	Aktivitas <i>Slow Living</i>	11
2.1.1.1	Aktivitas Manajemen Stres	11
2.1.2	Fasilitas Penunjang Aktivitas	12
2.1.3	Zonifikasi Ruang	13
2.1.4	Organisasi Ruang	13
2.1.5	Besaran Ruang	14
2.2	Deskripsi Tapak	15
2.2.1	Kriteria Lahan	15
2.2.2	Tapak & Lingkungan	16
2.2.2.1	Batasan Lahan	17
2.2.2.2	Fungsi Sekitar Lahan	17
2.2.3	Kajian Lingkungan	17
2.2.3.1	Aksesibilitas	17
2.2.3.2	Iklim	18
2.2.3.3	Sirkulasi Kendaraan	18
2.2.3.4	Kepadatan Lalu Lintas	18
2.2.4	Dokumentasi Lokasi Lahan	19
2.2.5	Kajian Peraturan dan Data Pendukung	20
2.2.5.1	Peraturan Kawasan	20
2.2.5.2	Peraturan KDB, KLB, KDH, dan GSB	20
BAB 3 PENDEKATAN DAN METODA DESAIN		
3.1	Pendekatan Desain	21
3.1.1	<i>Healing Architecture</i>	21
3.1.1.1	<i>Healing Garden</i>	22
3.1.2	<i>Slow Living</i>	23
3.2	Metoda Desain	25
3.2.1	<i>Sequences</i>	25
3.2.2	<i>Hybrid Architecture</i>	26
BAB 4 KONSEP DESAIN		
4.1	Eksplorasi Formal	29
4.1.1	Penerapan Pendekatan	29
4.1.1.1	Penerapan <i>Healing Architecture</i>	29

4.1.1.2 Penerapan <i>Slow living</i>	31
4.1.2 Penerapan Metoda	32
4.2 Eksplorasi Teknis	37
4.2.1 Struktur	37
4.2.2 Material	38
BAB 5 DESAIN	
5.1 Eksplorasi Formal	39
5.1.1 Siteplan	39
5.1.2 Layout Plan	40
5.1.3 Denah	40
5.1.3.1 Denah Bangunan A	41
5.1.3.2 Denah Bangunan B	41
5.1.3.3 Denah Bangunan C	42
5.1.3.4 Denah Bangunan D	42
5.1.3.5 Denah Bangunan E	42
5.1.4 Tampak	43
5.1.5 Potongan	44
5.1.6 Perspektif	45
5.1.6.1 Eksterior	45
5.1.6.2 Interior	47
5.2 Eksplorasi Teknis	49
5.2.1 Utilitas Air Bersih	49
5.2.2 Utilitas Air Kotor & Sanitasi	50
5.2.3 Utilitas Listrik & Lampu	51
5.2.4 Utilitas AC	52
5.2.5 Utilitas Hydrant	53
5.2.6 Struktur	54
BAB 6 KESIMPULAN	57

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Ilustrasi ungkapan “waktu adalah uang”	1
Gambar 1.2 Ilustrasi kegiatan orang dengan <i>Fast Paced Life</i>	3
Gambar 1.3 Peta Gading Serpong dan BSD	6
Gambar 2.1 Stress Management	11
Gambar 2.2 Zonifikasi Ruang	13
Gambar 2.3 Organisasi Ruang	13
Gambar 2.4 Lokasi site	15
Gambar 2.5 Dimensi ukuran site	16
Gambar 2.6 View sekitar site	17
Gambar 2.7 Fungsi sekitar site	17
Gambar 2.8 Kepadatan lalu lintas di depan site	18
Gambar 2.9 Dokumentasi lokasi lahan sebelah utara	19
Gambar 2.10 Dokumentasi lokasi lahan sebelah timur	19
Gambar 2.11 Dokumentasi lokasi lahan sebelah selatan	19
Gambar 2.12 Dokumentasi lokasi lahan sebelah barat	19
Gambar 4.1 Shelter dan pergola pada jalan setapak	30
Gambar 4.2 Water playground dan amphitheatre	30
Gambar 4.3 Water feature sebagai view di obyek desain	31
Gambar 4.4 Ruang dengan konsep Mindful Living	31
Gambar 4.5 Ruang dengan konsep Slow Food	31
Gambar 4.6 Ruang dengan konsep Slow Book	32
Gambar 4.7 Tahapan Ekletik pada obyek desain	32
Gambar 4.8 Tahapan zonifikasi pada obyek desain	33
Gambar 4.9 Tahapan manipulasi (repetisi) pada obyek desain	33
Gambar 4.10 Hasil dari tahapan manipulasi (repetisi) pada obyek desain	34
Gambar 4.11 Sirkulasi pejalan kaki (walkways) pada obyek desain	34
Gambar 4.12 Penataan massa bangunan	35
Gambar 4.13 Diagram slow food pada bangunan	35
Gambar 4.14 Diagram slow book pada bangunan	36

Gambar 4.15 Atrium sebagai akses penghubung	36
Gambar 4.16 Perspektif obyek desain	37
Gambar 4.17 Struktur beton pada obyek desain	37
Gambar 4.18 Konsep material bangunan	38
Gambar 5.1 Siteplan	39
Gambar 5.2 Layout Plan	40
Gambar 5.3 Denah bangunan A (restaurant)	41
Gambar 5.4 Denah bangunan B (health & beauty center)	41
Gambar 5.5 Denah bangunan C (book store)	42
Gambar 5.6 Denah bangunan D (tea & coffee shop)	42
Gambar 5.7 Denah bangunan E (street food vendor)	42
Gambar 5.8 Tampak Bangunan	43
Gambar 5.9 Potongan	44
Gambar 5.10 Perspektif mata burung	45
Gambar 5.11 Perspektif mata burung	45
Gambar 5.12 Perspektif mata normal	46
Gambar 5.13 Visualisasi cafe	47
Gambar 5.14 Visualisasi market & restaurant	47
Gambar 5.15 Visualisasi gym	48
Gambar 5.16 Visualisasi book store	48
Gambar 5.17 Utilitas air bersih basement	49
Gambar 5.18 Utilitas air bersih lantai 1	49
Gambar 5.19 Utilitas air bersih lantai 2 & 3	50
Gambar 5.20 Utilitas air kotor & sanitasi lantai 1	50
Gambar 5.21 Utilitas air kotor & sanitasi lantai 2 & 3	51
Gambar 5.22 Utilitas listrik & lampu lantai 1	51
Gambar 5.23 Utilitas listrik & lampu lantai 2 & 3	52
Gambar 5.24 Utilitas AC lantai 1	52
Gambar 5.25 Utilitas AC lantai 2 & 3	53
Gambar 5.26 Utilitas hydrant lantai 1	53
Gambar 5.27 Utilitas hydrant lantai 2 & 3	54
Gambar 5.28 Struktur bangunan A	54

Gambar 5.29 Struktur bangunan B	55
Gambar 5.30 Struktur bangunan C	55
Gambar 5.31 Struktur bangunan D	55

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Fasilitas Penunjang Aktivitas yang Ada pada Obyek Desain	12
Tabel 2.2 Besaran Ruang yang Dibutuhkan	14
Tabel 2.3 Kriteria Lahan Menurut Parameter Obyek Desain dan Pendekatan Desain	16
Tabel 2.4 Peraturan KDB, KLB, KDH, GSB	20
Tabel 4.1 Kriteria & konsep desain	29
Tabel 4.2 Kriteria Healing Garden	29

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berawal dari fenomena globalisasi, dimana segala informasi masuk kedalam dan keluar negeri, membuat standard hidup seseorang menjadi berubah. Perubahan tersebut disebabkan dari berbagai faktor, contohnya adalah faktor pekerjaan, faktor pendidikan, dan sebagainya. Semakin lama standar kebutuhan hidup seseorang semakin meningkat, sehingga orang tersebut akan berusaha keras dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.



Gambar 1.1 Ilustrasi ungkapan “waktu adalah uang”

Globalisasi menjadi salah satu faktor utama orang-orang di kota besar memiliki gaya hidup serba cepat. Dan pada era globalisasi ini muncul ungkapan “waktu adalah uang”. Begitu pentingnya waktu, mereka menyamakan waktu dengan uang. Ungkapan tersebut bisa memberikan dampak positif dan negatif. Orang yang salah mengartikan ungkapan tersebut akan benar-benar mengagungkan waktu. Mereka tidak mau menghabiskan waktu mereka pada kegiatan yang menurut mereka tidak penting. Dan mereka akan melakukan semua kegiatan dengan cepat dan instan sehingga seringkali mereka melewatkan sebuah proses.

1.2 Isu dan Konteks Desain

1.2.1 Isu

Fast paced life merupakan sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang berarti hidup serba cepat atau hidup dengan tempo cepat. Istilah ini biasa

digunakan dalam gaya hidup masyarakat urban yang selalu menuntut untuk melakukan kegiatan dengan cepat.

1.2.1.1 Gaya Hidup

Gaya hidup mengacu pada suatu pola konsumsi yang mencerminkan pilihan seseorang terhadap berbagai hal serta bagaimana menghabiskan waktu dan uangnya, Kasali (dalam Mandey, 2009: 93). Gaya hidup secara luas sebagai cara hidup yang diidentifikasi oleh bagaimana orang menghabiskan waktu mereka (aktivitas) apa yang mereka anggap penting dalam lingkungannya (ketertarikan) apa dan apa yang mereka pikirkan tentang diri mereka sendiri dan dunia sekitarnya (pendapat), Setiadi (dalam Habibi, 2007: 3). Gaya hidup mempengaruhi perilaku seseorang dan pada akhirnya menentukan pilihan-pilihan konsumsi seseorang.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa gaya hidup lebih menggambarkan perilaku seseorang, yaitu bagaimana seseorang hidup menggunakan uangnya dan memanfaatkan waktu yang dimilikinya. Gaya hidup sering kali digambarkan melalui kegiatan, minat, dan opini seseorang. Gaya hidup seseorang biasanya tidak permanen.

1.2.1.2 Gaya Hidup di Kota Besar

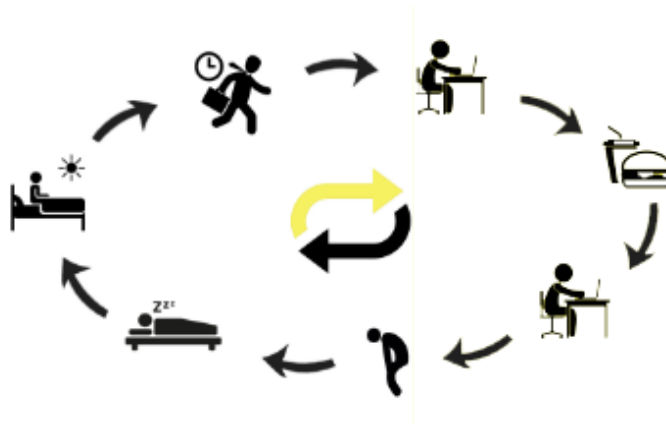
Fenomena sosial yang terjadi di sekeliling kita memang tidak akan pernah habis untuk dikaji, salah satunya adalah gaya hidup masyarakat kota. Di Indonesia sendiri terdapat beberapa kota dengan jumlah penduduk yang cukup padat.

Berbeda dengan kehidupan di desa, kehidupan di kota lebih kompetitif dalam hal gaya hidup. Persaingan masyarakat kota lebih terasa jika dibandingkan masyarakat desa yang lebih mengutamakan toleransi dan lebih cepat puas diri tanpa ada hasrat untuk mencapai kehidupan yang lebih baik. Dengan gerak yang super cepat, kehidupan kota memaksa kita orang-orang yang tinggal di kota untuk ikut larut dalam kecepatan perubahannya. Karena kebudayaan yang super cepat di kota membuat

waktu terasa lebih cepat. Kaum pekerja, wiraswasta hingga mahasiswa pun terasa lebih cepat menghabiskan waktu di pagi hari dengan rutinitasnya masing masing.

1.2.1.3 Fenomena Gaya Hidup *Fast Paced Life* (hidup-serba-cepat)

Fast Paced Life atau biasa disebut dengan hidup-serba-cepat adalah gaya hidup dengan aktivitas padat dan terus menerus. Setelah melakukan suatu kegiatan langsung mengerjakan kegiatan lainnya tanpa henti. Biasanya gaya hidup ini dialami oleh usia produktif yang sudah bekerja. Orang orang dengan *Fast Paced Life* cenderung melakukan seluruh aktivitas dengan cepat. Contohnya mereka akan melakukan aktivitas A dan aktivitas B tanpa jeda, dan juga kegiatan kegiatan selanjutnya.



Gambar 1.2 Ilustrasi kegiatan orang dengan *Fast Paced Life*

Fast Paced Life tidak hanya dialami oleh orang orang yang sudah bekerja saja. Orang yang masih duduk di bangku sekolah pun bisa mengalami *Fast Paced Life*. Jadwal sekolah yang padat dari pagi sampai sore, kemudian les atau ekstrakurikuler setelah pulang sekolah. Saat malam hari mengerjakan PR lalu tidur dan pagi sekali harus berangkat sekolah, dan begitu seterusnya.

Mereka seakan-akan dikejar oleh waktu. Mereka terlalu sibuk dengan kegiatan dan tidak memberikan diri mereka sendiri untuk “hidup”. Tidak hanya itu, orang orang dengan *Fast Paced Life* juga

cenderung menikmati makanan cepat saji karena waktu yang dibutuhkan cukup singkat. Orang-orang dengan *Fast Paced Life* akan melakukan semua kegiatan dengan cepat dan instan sehingga seringkali mereka melewatkan sebuah proses. Padahal sebuah proses itu sangat penting. Melewati proses merupakan salah satu cara untuk menikmati kehidupan yang kita lewati.

1.2.1.4 Dampak Dari *Fast Paced Life*

Fast Paced Life dapat mendorong stimulasi berlebih dan overscheduling, yang menjadi stres kronis yang menyebabkan emosi dan kebiasaan yang tidak stabil. Dari data Riset Kesehatan Dasar atau Riskesdas 2013, menunjukkan sekitar 16 juta orang atau sekitar 6% penduduk Indonesia mengalami gangguan mental emosional seperti cemas, depresi, dan psikosomatik. Menurut Ketua Umum Pengurus Pusat Perhimpunan Dokter Spesialis Kedokteran Jiwa Indonesia (PDSKJI) ini, lingkungan yang dinamis, gaya hidup kaum urban yang serba cepat, masalah pemanasan global, sebagian hal umum yang bisa memicu seseorang mengalami kecemasan.

Masalah Kesehatan yang terkait dengan *Fast Paced Life*:

- a. Lingkungan kerja hari ini mengharuskan karyawan bekerja lebih dari 12 jam sehari (*overworked*) setiap hari dan terkadang bahkan di akhir pekan. Hal ini menyebabkan orang tetap lelah dan juga menimbulkan banyak tekanan pada tubuh mereka.
- b. Minum berlebihan, merokok dan pola tidur tidak teratur adalah beberapa masalah yang terkait dengan gaya hidup *Fast Paced Life*.
- c. Tekanan kerja yang berlebihan dapat menyebabkan banyak masalah kesehatan bagi individu. Kebiasaan makan yang buruk adalah masalah lain yang disebabkan oleh cepatnya kehidupan.
- d. Mudah tersinggung, kurang tidur, tidak sabar dan cemas adalah beberapa masalah umum yang terkait dengan laju kehidupan yang cepat saat ini.

- e. Kesehatan mental (stres dan depresi) adalah aspek kesehatan lainnya yang terkena dampak negatif dari *Fast Paced Life*.

Hari ini seseorang tidak bisa menghindari laju kehidupan yang cepat untuk bertahan, menjadi sukses dan juga menikmati hidup. Tapi seseorang harus mengambil tindakan pencegahan yang diperlukan untuk meminimalkan risiko kesehatan yang terkait dengan laju kehidupan yang cepat saat ini. Mengambil langkah kecil untuk menghilangkan stres akan membantu kehidupan menjadi lebih baik dan lebih sehat bagi orang-orang yang menjalani gaya hidup *Fast Paced Life*.

1.2.1.5 Respon Terhadap Isu

Stress, cemas, depresi, *behavior* dan *mood disorders* merupakan dampak psikologis dari gaya hidup *Fast Paced Life*. Oleh karena itu tempat untuk menghilangkan dampak psikologis dari *Fast Paced Life* sangat diperlukan. Orang-orang dengan *Fast Paced Life* juga melakukan kegiatan mereka dengan cepat dan singkat sehingga mereka tidak merasakan sebuah proses. Menurut mereka kegiatan yang mereka lakukan cukup praktis dan efektif. Untuk memunculkan rasa dari sebuah proses pada sebuah bangunan dibutuhkan *sequence* yang diterapkan pada bangunan.

1.2.1.6 Sequence atau Urut-Urutan

Menurut H.K. Ishar (1992 : 110-121) urutan atau *sequence* adalah suatu peralihan atau perubahan pengalaman dalam pengamatan terhadap komposisi. Urut-urutan yang baik peralihan atau perpindahan ini mengalir dengan baik, tanpa kejutan yang tak terduga, tanpa perubahan yang mendadak. Tujuan penerapan prinsip urutan seperti dalam arsitektur adalah untuk membimbing pengunjung ke tempat yang dituju dan sebagai persiapan menuju klimaks.

Dalam suatu karya arsitektur yang baik terdapat :

- a. Urut-urutan dalam segi keindahan bentuk (ada proses menuju klimaks)

- b. Urut-urutan dalam fungsi
- c. Urut-urutan dalam struktur (Urut-urutan ini saling berkaitan secara logis dan terorganisir dengan baik.)

Urut-urutan atau peralihan/perpindahan ini mengalir dengan baik, tanpa kejutan yang tak diduga, tanpa perubahan yang mendadak. Tujuan penerapan prinsip urut-urutan dalam arsitektur adalah untuk membimbing pengunjung ketempat yang dituju dan sebagai persiapan menuju klimaks. Urut-urutan pengalaman meliputi persiapan (approach), pengalaman utama (progression) dan akhiran (ending). Dalam pengalaman utama pengunjung merasakan apa yang dilihat/dialami setelah masuk. Pada pengakhiran pengunjung berhenti dan istirahat maka diperlukan pedoman orientasi atau klimaks.

Urut-urutan dapat bersifat formal dan non formal. Urut-urutan formal biasanya terdapat dalam bangunan simetris dengan keseimbangan formal, sumbu yang lurus. Persiapan dan pengarahan bersifat jelas sehingga kejutan mendadak/dramatis tidak terjadi. Di kedua sisi sumbu terletak pengarahan yang dengan sadar membimbing menuju pengakhiran. Pada umumnya urut-urutan formal ideal diterapkan pada bangunan besar dan megah, bangunan monumental yang dibangun untuk perkumpulan sosial, masyarakat agama, pemerintahan atau untuk orang banyak.

Urut-urutan non formal bersifat romantis, lebih pribadi, sumbunya sering berbelok-belok atau patah-patah, sehingga bentuknya lebih bebas, tidak simetris sesuai dengan keseimbangan non formal. Persiapannya menuju klimaks lebih halus dan samar pada akhirnya terjadi kejutan yang merupakan klimaks.

1.2.2 Konteks Desain

1.2.2.1 Fenomena *Fast Paced Life* di Kawasan Serpong



Gambar 1.3 Peta Gading Serpong dan BSD

Pemilihan lokasi perancangan di Kawasan Serpong dikarenakan pengamatan terhadap karakter masyarakat di daerah tersebut yang sesuai dengan isu yang diangkat. Kawasan Serpong, Tangerang merupakan kota satelit yang mendukung pertumbuhan ibukota Jakarta. Pertumbuhan

infrastruktur di kawasan Serpong yang cukup pesat membuat kawasan Serpong menjadi tujuan bisnis baru. Dengan munculnya perkantoran perkantoran maka akan banyak pula pegawai yang bekerja di kantor tersebut. Sehingga semakin banyak pula orang-orang dengan gaya hidup *Fast Paced Life* dan dampaknya akan semakin banyak orang-orang yang mengalami stress, cemas, depresi, *behavior* dan *mood disorders*.

Tidak hanya orang-orang usia produktif saja yang dengan gaya hidup *Fast Paced Life* tetapi orang-orang yang masih duduk di bangku sekolah juga bisa. Apalagi banyak sekolah swasta dan sekolah dengan standar internasional di kawasan Serpong yang menerapkan sistem *full day school*, yaitu sekolah selama 8 jam sehari.

1.2.2.2 *Slow Living* Sebagai Penyelesaian dari *Fast Paced Life*

1.2.2.2.1 *Slow Living*

Filosofi *slow living* bukan berarti melakukan segala sesuatu dengan kecepatan seekor siput. Melainkan melakukan sesuatu dengan kecepatan yang benar. Menikmati setiap jam dan menit daripada hanya menghitungnya. Melakukan segala hal sebaik mungkin untuk meningkatkan produktivitas kerja, bukan secepat mungkin. Gerakan hidup yang lebih lambat atau *slow movement* mulai dikenal pada tahun 1986 di Roma, Italia. Dimulai dari Carlo Petrini yang memprotes pembukaan gerai makanan sajian instan di

ibukota Italia tersebut. Seiring waktu gerakan ini berkembang menjadi subkultur di berbagai area hidup, dari gerakan *slow food*, *slow parenting*, hingga *slow career*. Bisa dibilang, gerakan untuk meningkatkan produktivitas kerja ini merupakan antitises dari gaya hidup serbacepat yang mulai dirasakan setelah revolusi industri.

Hal ini merupakan revolusi budaya yang melawan anggapan bahwa lebih cepat selalu lebih baik. Filosofi *slow living* bukan berarti melakukan segala sesuatu dengan kecepatan seekor siput. Melainkan melakukan sesuatu dengan kecepatan yang benar. Menikmati setiap jam dan menit daripada hanya menghitungnya. Melakukan segala hal sebaik mungkin untuk meningkatkan produktivitas kerja, bukan secepat mungkin. Kualitas di atas kuantitas, baik dari segi pekerjaan, makanan, sampai pengasuhan.

1.2.2.2.2 Slow Living Sebagai Penyelesain Isu

Sebuah bangunan dengan konsep *slow living* didalamnya dirasa cukup efisien untuk mewadahi orang-orang dengan gaya hidup *fast paced life*. Apabila orang-orang dengan gaya hidup *fast paced life* masuk ke dalam bangunan tersebut mau tidak mau mereka akan “mengurangi kecepatan” pada aktivitas mereka.

Slow Architect merupakan sebuah firma arsitek yang berada di Beijing, China. Mereka mengemukakan sebuah pernyataan mengenai *Slow Living*. Semua proyek yang mereka desain menerapkan konsep *Slow Living* pada bangunannya. Mereka berharap desain mereka akan memberi orang kesempatan untuk menikmati "lambat", dan merasakan sedikit waktu luang. Laju kehidupan saat ini semakin cepat, tapi selalu ada keinginan "lambat" tersembunyi di hati setiap orang. Mereka percaya ini "lambat" adalah apa yang membuat orang merasa bahagia dan kaya, dan memiliki kesempatan untuk merasakan lebih banyak dalam kehidupan mereka. Oleh karena itu, mereka berharap bisa mengintegrasikan "lambat" ini ke dalam desain mereka, sehingga

dalam kehidupan nyata orang-orang dengan gaya hidup *Fast Paced Life* dapat menemukan spiritual "lambat", bahkan jika hanya sebentar.

1.3 Permasalahan dan Kriteria Desain

1.3.1 Permasalahan Desain

Dapat dirumuskan permasalahan desain utama dari latar belakang isu yang telah dijelaskan di atas ialah bagaimana menghadirkan objek arsitektural yang dapat membantu menghilangkan rasa stres pada diri seseorang akibat gaya hidup *Fast Paced Life* melalui kegiatan-kegiatan yang mampu menghilangkan stres dengan konsep *Slow Living*.

Selain permasalahan utama tersebut, terdapat beberapa permasalahan desain lainnya yang juga penting untuk diperhatikan. Permasalahan desain tersebut dibagi dalam tiga faktor, yaitu:

a. Faktor Pengguna

Bagaimana pengguna dapat memanfaatkan bangunan untuk menghilangkan stres dengan fasilitas yang sudah disediakan. Dan bagaimana pengguna dapat merasakan "lambat" pada bangunan tersebut.

b. Faktor Fungsi Bangunan

Bagaimana menciptakan suasana kondusif dan nyaman dalam bangunan sehingga dapat menghilangkan stres pengguna bangunan tersebut. Dan bagaimana dapat menghadirkan fungsi bangunan yang mewadahi pengguna dalam menghilangkan stres akibat *fast paced life*.

c. Faktor Tapak

Bagaimana mendesain bentuk massa & tapak bangunan yang dapat membantu menghilangkan stres dan memiliki sirkulasi yang baik.

1.3.2 Kriteria Desain

Untuk menjawab permasalahan diatas maka kriteria desain adalah sebagai berikut:

1. Pengguna harus merasakan lambat saat berada di obyek desain
2. Bangunan harus menyediakan fasilitas yang dapat meredakan stres akibat Fast Paced Life.
3. Tapak harus memiliki sirkulasi yang baik.

BAB 2

PROGRAM DESAIN

2.1 Rekapitulasi Program Ruang

2.1.1 Aktivitas yang Dilakukan

2.1.1.1 Aktivitas Slow Living

Slow food dapat diterapkan kedalam restoran dan kafe yang ada di dalam objek desain. *Slow books* dapat diterapkan pada ruang baca atau toko buku yang akan ada di dalam objek desain. Sedangkan *mindful living* akan diterapkan ke seluruh objek desain yang mana pengguna dapat merasakan "lambat", dan merasakan sedikit waktu luang diantara kehidupan yang serba cepat. Mindful living juga dapat diterapkan dengan cara kontemplasi atau yoga dengan begitu pengunjung dapat menikmati waktu mereka dengan tenang dan menghilangkan stres.

2.1.1.2 Aktivitas Manajemen Stres

Manajemen stres adalah tentang mengambil alih pemikiran, emosi, jadwal, lingkungan, dan cara menghadapi masalah yang menyebabkan stres. Ada banyak cara meluangkan waktu untuk bersenang senang dan relaksasi dengan aktivitas seperti pada gambar berikut.



Gambar 2.1 Stress Management

Aktivitas - aktivitas tersebut dapat dihadirkan pada bangunan dengan menyesuaikan aktivitas tersebut dengan fungsi bangunan. Dengan hadirnya aktivitas aktivitas tersebut pada obyek desain, diharapkan pengunjung dapat meredakan stres akibat fast paced life pada obyek desain.

2.1.2 Fasilitas Penunjang Aktivitas

Tabel 2.1 Fasilitas Penunjang Aktivitas yang Ada pada Obyek Desain

Cara Menghilangkan Stres	Aktivitas yang Terjadi		Fasilitas Arsitektural
Slow Living	Mindful Living	Meditasi	Health & Beauty Center
		Yoga	Health & Beauty Center
	Slow Food	Makan	Restaurant
		Market	Restaurant
	Slow Book	Membaca buku	Book Store
Menejemen Stres	Jalan jalan		Park
	Meluangkan waktu di alam		Park
	Berinteraksi dengan teman		Everywhere
	Olahraga		Health & Beauty Center
	Berendam		Health & Beauty Center
	Menyalakan lilin beraroma		Health & Beauty Center
	Menikmati secangkir kopi atau teh		Coffee and Tea Shop
	Massage		Health & Beauty Center
	Membaca buku		Book Store
	Mendengarkan musik		Amphitheatre
	Menonton film		Amphitheatre

Sumber : hasil analisa

Dari uraian diatas mengenai aktivitas yang dapat dilakukan di obyek desain didapatkan berbagai macam aktivitas pereda stres. Aktivitas tersebut dibagi menjadi 2 kategori menghilangkan stres yaitu dengan slow living dan menejemen stres. Kemudian dari aktivitas cara menghilangkan stres dapat disimpulkan fasilitas arsitektural apa yang mampu merespon dan mawadahi aktivitas tersebut.

2.1.3 Zonifikasi Ruang

Zonifikasi ruang atau zoning merupakan pembagian area secara umum berdasarkan jenis aktivitas yang dilakukan pengguna. Misalnya area yang diperuntukkan aktivitas dengan privasi tinggi akan semakin jauh dari area untuk umum (publik). Penentuan zoning dalam bangunan dibagi menjadi 3, yaitu:

1. Privat

Zona yang memerlukan ketenangan yang tinggi dan tingkat kebisingan rendah. Dipilih area yang paling terhindar dari kebisingan jalan dan lingkungan sekitar. Maka dipilih area ini adalah area yang jauh dari jalan umum/penduduk.

2. Semi Publik

Area digunakan sebagai area transisi antara publik dan private. Dipilih area yang memiliki kebisingan dan lalu lintas kegiatan sedang. Perancang memilih area ini berada di tengah-tengah lahan perancangan.

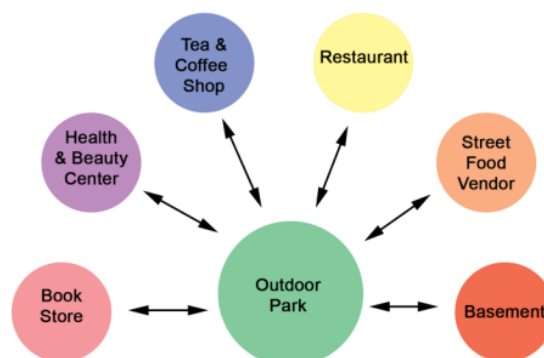
3. Publik

Zona ini merupakan wadah dari aktivitas umum yang digunakan sebagai ruang interaksi. Area yang paling dekat dengan kebisingan jalan dan kepadatan lalu lintas kegiatan sekitar.

<u>Zona Publik</u>	<u>Zona Semi Publik</u>	<u>Zona Privat</u>
-Taman	-Restaurant	-Coffee Shop
-Aphitheatre		-Health & Beauty Center
-Gedung Parkir		-Book Shop

Gambar 2.2 Zonifikasi Ruang

2.1.4 Organisasi Ruang



Gambar 2.3 Organisasi Ruang

2.1.5 Besaran Ruang

Tabel 2.2 Besaran Ruang yang Dibutuhkan

No.	Nama Ruang	Kapasitas (Unit/Orang)	Standar (m ²)	Total Luas (m ²)
1.	Restaurant			
	• Market	100x2	2/orang	400
	• Area Makan	100x5	1,8/orang	900
	• Dapur	100x5	0,5/orang	250
	• Sirkulasi		30%	465
2.	Coffee & Tea Shop			
	• Dine Area	6 unit	85	510
	• Storage	6 unit	15	90
	• Sirkulasi		30%	180
3.	Health & Beauty Center			
	• Spa & Massage	30 orang	5	150
	• Yoga Studio	30 orang	5	150
	• Sirkulasi		30%	90
4.	Book Store			
	• Book Store	5000 unit	10/1000 vol	50
	• Area Baca	30 orang	3/orang	90
	• Storage	asumsi		25
	• Sirkulasi		30% area	43,5
	• Ruang Karyawan	asumsi		15
5.	Amphitheatre			
	• Auditorium	150 orang	0,6	90
	• Panggung	10 orang	0,9	90
	• Sirkulasi		30%	54
6.	Kantor Pengelola	asumsi		50
7.	Parkir Basement	100 unit	25/unit	2500
8.	Toilet	30 unit	16/unit	480
9.	ATM Center	asumsi		25
10.	Ruang Kelistrikan			300
11.	Shaft			30
12.	Ruang Ibadah			25

Sumber : Data Arsitek dan hasil analisa

- **Luas lahan** : 12.274 m²
- **Luas bangunan** : 7052,5 m²
- **RTH** : 5221,5 m²

2.2 Deskripsi Tapak

2.2.1 Kriteria Lahan

Untuk menentukan lahan yang sesuai dengan isu dan respon dibutuhkan kriteria lahan yang sesuai dengan kriteria rancang. Oleh karena itu penulis menentukan beberapa kriteria lahan yang dirasa dibutuhkan untuk menunjang rancangan, yaitu:

- Lokasi lahan mudah diakses dengan kendaraan atau berjalan kaki.
- Lokasi lahan tidak berada di tempat dengan tingkat pencemaran udara dan suara yang tinggi.
- Lahan berada di daerah dengan *fast paced life* yang cukup tinggi atau dekat dengan perkantoran dan pusat bisnis.



Gambar 2.4 Lokasi site

Ada dua lahan yang dipilih oleh penulis, yaitu lahan yang ditandai dengan warna biru dan oranye. Penulis memilih kedua lahan tersebut dikarenakan lokasi yang cukup strategis. Kedua lahan tersebut akan dibandingkan dengan parameter terhadap pendekatan desain dan metoda desain yang diterapkan pada rancangan sehingga penulis dapat menentukan lahan mana yang lebih sesuai dengan kriteria lahan dan rancang.

Tabel 2.3 Kriteria Lahan Menurut Parameter Obyek Desain dan Pendekatan Desain

Parameter			Site 1	Site 2
Objek Desain	Ruang Publik	Site mudah diakses	★★	★
		Sirkulasi kendaraan baik	★★★★	★★★★
Pendekatan	Healing Architecture	Tingkat pencemaran udara rendah	★★★★	★
		View sekitar site baik	★	★★★★
	Slow Living	Lokasi site tenang	★★★★	★★
		Site berada di dekat perkantoran dan pusat bisnis	★★★★	★★
		Jumlah	15	12

Sumber : hasil analisa

2.2.2 Tapak & Lingkungan



Gambar 2.5 Dimensi ukuran site

Lokasi lahan yang dipilih oleh penulis adalah site 1. Karena menurut parameter yang digunakan, poin pada site 1 lebih banyak memenuhi parameter yang sudah ditentukan untuk objek desain.

Site tersebut berada di Jalan BSD Raya Utama dengan luas kurang lebih 12.274 m². Site tersebut berbentuk trapesium dengan jarak pada masing masing sisinya, yaitu:

- a. Sisi A 59,34 m
- b. Sisi B 174,55 m

- c. Sisi C 77,28 m
- d. Sisi D 181,17 m

2.2.2.1 Batasan Lahan



Gambar 2.6 View sekitar site

Utara : Jalan, lahan kosong dan Expindo Center
 Timur : Jalan raya dan Foresta Bussiness Loft
 Selatan: Jalan dan Bursa Mobil BSD
 Barat : Jalan dan lahan kosong

2.2.2.2 Fungsi Sekitar Lahan



Gambar 2.7 Fungsi sekitar site

Fungsi dari bangunan di sekitar lokasi lahan ditandai dengan kode warna, yaitu:

- Bidang hijau : permukiman
- Bidang biru : perkantoran
- Bidang ungu : bisnis
- Bidang oranye : gedung pertemuan
- Bidang merah : lokasi site

2.2.3 Kajian Lingkungan

2.2.3.1 Aksesibilitas

Untuk mencapai site tersebut, pengunjung dapat menggunakan kendaraan pribadi, taksi, ataupun kendaraan berbasis online. Kendaraan umum seperti angkutan umum tidak tersedia di kawasan tersebut.

2.2.3.2 Iklim

Iklim di Tangerang Selatan adalah tropis. Tangerang Selatan adalah kota dengan curah hujan yang signifikan. Bahkan di bulan terkering terdapat banyak hujan. Suhu di Tangerang Selatan rata-rata 27.3 °C. Dalam setahun, curah hujan rata-rata adalah 2328 mm. Bulan terkering di Tangerang Selatan adalah Juli. Suhu tertinggi di Tangerang Selatan mencapai 34°C pada siang hari dan pada malam hari suhu terendah mencapai 24°C.

2.2.3.3 Sirkulasi Kendaraan

Lokasi site yang dikelilingi jalan memungkinkan untuk semua kendaraan dapat melewati seluruh bagian jalan yang ada di sekitar lahan. Jalan yang paling banyak dilalui kendaraan bermotor adalah jalan yang berada di timur site. Jalan yang berada di bagian utara, selatan dan barat site relatif sedikit dilewati kendaraan bermotor.

2.2.3.4 Kepadatan Lalu Lintas

Jalan BSD Raya Utama merupakan jalan dengan 3 lajur selebar kurang lebih 12 meter. Jalan tersebut menghubungkan antara wilayah Gading Serpong dengan BSD. Walaupun jalan tersebut dilalui banyak kendaraan dari Gading Serpong maupun BSD, jalan tersebut tidak pernah terjadi kemacetan karena penumpukan kendaraan.



Gambar 2.8 Kepadatan lalu lintas di depan site

2.2.4 Dokumentasi Lokasi Lahan



Gambar 2.9 Dokumentasi lokasi lahan sebelah utara



Gambar 2.10 Dokumentasi lokasi lahan sebelah timur



Gambar 2.11 Dokumentasi lokasi lahan sebelah selatan



Gambar 2.12 Dokumentasi lokasi lahan sebelah barat

2.2.5 Kajian Peraturan dan Data Pendukung

2.2.5.1 Peraturan Kawasan

Lokasi lahan yang dipilih berada di kecamatan Serpong, Tangerang Selatan, Kecamatan Serpong berbatasan langsung dengan kabupaten Tangerang yang ada di sebelah barat. Semua peraturan mengenai wilayah Serpong tertuang pada Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Tangerang Selatan Tahun 2011 – 2031.

Menurut pasal 17 ayat 2 kecamatan Serpong merupakan zona PPK II. PPK II memiliki fungsi sebagai kegiatan pemerintahan, pelayanan umum, perdagangan dan jasa skala pelayanan regional dan nasional serta perumahan kepadatan sedang. Kota Tangerang Selatan ditetapkan termasuk dalam Kawasan Strategis Nasional Jabodetabekpunjur.

Dan dalam pasal 57 ayat 1 dijelaskan bahwa kawasan Bumi Serpong Damai merupakan kawasan *Central Bussiness District* (CBD) yang berada di Serpong. Karena lokasi tersebut merupakan kawasan CBD, banyak masyarakat dengan *fast paced life* di kawasan tersebut.

2.2.5.2 Peraturan KDB, KLB, KDH, dan GSB

Tabel 2.4 Peraturan KDB, KLB, KDH, GSB

KDB (Koefisien Dasar Bangunan) luas lantai dasar bangunan gedung : luas kaveling	Maksimal 70%
KLB (Koefisien Lantai Bangunan) luas keseluruhan lantai bangunan gedung : luas kaveling	Maksimal 8
KDH (Koefisien Dasar Hijau) luas ruang terbuka atau penghijauan : luas tanah perencanaan	Minimal 10%
GSB (Garis Sempadan Bangunan) setengah dari lebar jalan	6 meter

Sumber: Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Tangerang Selatan Tahun 2011 – 2031.

BAB 3

PENDEKATAN DAN METODA DESAIN

3.1 Pendekatan Desain

Pendekatan yang digunakan dalam obyek desain ini adalah *Healing Architecture* dan *Slow Living*. Fungsi dari obyek desain adalah ruang publik pereda stres akibat *fast paced life*. *Healing architecture* berfungsi untuk membantu menyembuhkan pengguna baik secara fisik maupun psikologis. Sedangkan *slow living* merupakan sebuah gaya hidup yang dengan tempo lambat dan lebih mengutamakan kualitas waktu. Gaya hidup tersebut bertolak belakang dengan gaya hidup *fast paced life*.

3.1.1 *Healing Architecture*

Healing architecture merupakan sebuah pendekatan dimana tujuan utama dari penggunaannya adalah untuk membantu menyembuhkan pengguna, dimana penerapan *healing environment* merupakan salah satu konsep pembentuk lingkungan perawatan yang memadukan aspek fisik serta psikologis pasien di dalamnya yang bertujuan untuk mempercepat proses penyembuhan.

Murphy (2008) menjelaskan terdapat tiga pendekatan yang digunakan dalam mendesain *healing environment*, yaitu alam, indra dan psikologis.

1. Alam

Unsur alam yang ditempatkan ke dalam pengobatan pasien dapat membantu menghilangkan stres yang diderita pasien.

2. Indra

Pendekatan konsep *healing environment* dari aspek indra dapat diukur dari kebisingan ruang, bentuk ruang, warna, skala, tekstur, penghawaan, dan pencahayaan.

3. Psikologis

Perawatan pasien yang diberikan memperhatikan terhadap pilihan, kebutuhan dan nilai-nilai yang menuntun pada keputusan klinis pasien.

Setelah pendekatan *healing architecture* dikaitkan dengan isu yang dibahas, maka ditentukan fungsi ruang publik yang sesuai dengan kebutuhan. Pendekatan *healing architecture* ini dapat diterapkan pada ruang luar atau lansekap bangunan yang akan di desain. Ruang luar tersebut tidak hanya berfungsi sebagai taman saja tetapi bisa menjadi media untuk menghilangkan stress. Dan seringkali penyebutan taman yang difungsikan sebagai pereda stres disebut *healing garden*.

3.1.1.1 Healing Garden

Ulrich (1999) mengusulkan istilah *healing garden* ini mengacu pada berbagai fitur taman yang memiliki kemampuan untuk mendorong restorasi dari stres dan juga memiliki efek positif lainnya pada pasien, staf dan pengunjung.

Menurut Stigsdotter & Grahn (2002) taman yang bersifat healing memiliki kriteria-kriteria tersendiri yang harus dicapai untuk dapat digunakan dan tepat sasaran. Poin-poin tersebut diantaranya adalah:

- a. *Feeling of security* : pengunjung dapat merasakan ketenangan, bebas dari kepenatan dan tekanan yang dialami.
- b. *Understanding user groups and their needs* : desain dari healing garden harus sesuai dengan kebutuhan pengguna atau user.
- c. *Offering different types of activities* : kebutuhan tiap pengguna berbeda beda, sehingga beberapa aktivitas sebagai pendukung pereda stress dapat diterapkan menjadi tanpa adanya intervensi antara masing masing kegiatan.
- d. *Different rooms* : *healing garden* harus dapat menstimulasi pengguna agar persepsi pengguna dengan maksud dari *healing garden* sejalan.

- e. *Basic characteristics for rest and activity* : fitur dasar di lingkungan kita yang memberikan kualitas ini mempengaruhi lingkungan yang membuatnya lebih atraktif atau tidak menarik.
- f. *Privacy and social interaction : healing garden* memiliki unsur – unsur privasi berbeda sesuai target fungsi penyembuhan dan menjadi wadah pengunjung untuk berinteraksi.
- g. *Surrounding and views* : perancangan harus memerhatikan lingkungan sekitar tapak.

3.1.2 *Slow Living*

Slow living merupakan gaya hidup yang mengharuskan orang untuk melakukan suatu kegiatan dengan tempo kecepatan yang benar dan tidak terburu buru. Konsep gaya hidup ini akan menjadi pendekatan yang diterapkan pada bangunan. Isu yang terjadi adalah *fast paced life* atau hidup serba cepat yang menyebabkan berbagai masalah psikologis, maka penyelesaian untuk isu tersebut adalah dengan menerapkan konsep *slow living* atau hidup dengan tempo lambat (tidak terburu buru). Dengan harapan pengunjung atau user dapat menikmati "lambat", dan merasakan sedikit waktu luang sehingga bangunan tersebut berfungsi sebagai pereda stres (*stress reliever*) untuk pengguna.

Menurut sebuah komunitas *Footprint Choice* (www.slowmovement.com), *slow movement* terbagi menjadi 7 kategori yaitu:

1. *Slow Living (mindful living)*

Mindful living adalah cara hidup yang mendorong orang untuk merasa tenang saat berhubungan dengan saat sekarang dan tidak melakukan kegiatan dengan tempo yang terlalu cepat.

2. *Slow Cities*

Tradisi dan cara tradisional dalam melakukan sesuatu sangat dijunjung. Kota-kota ini berdiri melawan jalur cepat, homogenisasi dunia yang begitu sering terlihat di kota-kota lain di seluruh dunia. *Slow city* memiliki sedikit lalu lintas, sedikit kebisingan, sedikit keramaian.

3. *Slow Travel*

Salah satu elemen yang menentukan dari *slow travel* adalah kesempatan untuk menjadi bagian kehidupan lokal dan terhubung ke daerah tersebut dan masyarakatnya. *Slow travel* juga berkaitan dengan budaya.

4. *Slow Food*

Slow food muncul karena makanan cepat saji yang semakin banyak. Komponen penting dari gerakan *Slow Food* adalah untuk mengetahui tentang asal-usul dan rasa makanan, dan ini agar kita memiliki hubungan dengan makanan yang kita makan. Ini bertujuan untuk menimbulkan apresiasi terhadap makanan dan kesenangan dalam memproses dan mengonsumsi makanan.

5. *Slow Schools*

Slow schools membahas tentang koneksi pengetahuan dan pembelajaran - pembelajaran yang sesungguhnya. Ini tentang menjalani hidup yang terampil - tidak membahayakan - dan menghormati semua makhluk hidup dan tidak hidup. Pendidikan yang lamban adalah konsep 'literasi ekologis'.

6. *Slow Books*

Slow books adalah tentang mendapatkan kembali cinta membaca buku-buku. Ada banyak manfaat membaca secara teratur; pengurangan tingkat stres, peningkatan kreativitas, inspirasi dan motivasi, hiburan dan tawa yang baik, serta perspektif yang lebih luas dan pikiran yang lebih terbuka.

7. *Slow Money*

Pengertian dari *slow money* termasuk berbelanja secara lokal dan menjual secara lokal. Jika kita mendukung komunitas lokal kita akan memberikan uang kita ke masyarakat setempat dan menguntungkan usaha dari masyarakat setempat.

Dari ketujuh kategori tersebut ada beberapa kategori yang dapat diterapkan kedalam desain bangunan. *Mindful living*, *slow food* dan *slow*

books dirasa dapat diterapkan dalam konsep bangunan. Slow food dapat diterapkan kedalam restoran dan kafe yang ada di dalam objek desain. Slow books dapat diterapkan pada ruang baca atau toko buku yang rencananya akan ada di dalam objek desain. Sedangkan mindful living akan diterapkan ke seluruh objek desain yang mana pengguna dapat merasakan "lambat", dan merasakan sedikit waktu luang diantara kehidupan yang serba cepat.

3.2 Metoda Desain

3.2.1 Sequences

Metoda rancang dengan menggunakan *sequence* dicetuskan oleh Bernard Tschumi di dalam bukunya yang berjudul *Notations: Diagrams and Sequences*. Metoda rancang ini diterapkan pada desain bangunan dikarenakan isu yang diangkat mengenai *fast paced life* yaitu hidup serba cepat. Di dalam *fast paced life* banyak proses yang terlewat sehingga *sequence* yang diterapkan pada bangunan nantinya dapat memberikan sebuah proses secara berurutan yang dapat dirasakan oleh pengguna.

Setiap sekuen dalam arsitektur mencakup atau menyiratkan setidaknya tiga hubungan, yaitu:

1. *Transformational sequence* (sekuen transformasi)

Sekuen transformasi bisa dideskripsikan sebagai alat atau sebuah prosedur. Sekuen ini merupakan hubungan secara internal yang mana berhubungan dengan metoda kerja. Sekuen transformasi kemudian menjadi objek teoritisnya sendiri, sepanjang prosesnya menjadi hasilnya, sementara jumlah transformasi paling sedikit sama dengan hasil transformasi akhir. Sekuen transformasi cenderung mengandalkan penggunaan perangkat, atau aturan transformasi, seperti rotasi kompresi dan transferensi

2. *Spatial sequence* (sekuen spasial)

Sekuen ini merupakan hubungan secara eksternal yang mana berhubungan dengan penjajaran ruang aktual. Sekuen spasial dapat dengan jelas menunjukkan perbedaan bentuk geometris, keduanya

dapat juga berbeda berdasarkan dimensi saja, sambil mempertahankan bentuk geometri yang sama.

3. *Programmatic sequence* (sekuen program)

Sosial dan simbolik konotasi membentuk sekuen program. Sekuen ini merupakan hubungan secara eksternal yang berhubungan dengan program (kejadian dan kegiatan). Ada 3 kategori di dalam program, yaitu:

- a. *Indifference* (pengabaian) : sekuen kegiatan dan sekuen ruang dapat tidak bergantung satu sama lain. Strategi *indifference* di mana pertimbangan formal tidak bergantung pada kepentingan utilitarian
- b. *Reciprocity* (timbang balik) : sekuen ruang dan sekuen kegiatan dapat menjadi saling menginterpretasi dan saling melengkapi satu sama lain. Strategi *reciprocity* di mana setiap sekuen benar-benar memperkuat yang lain.
- c. *Conflict* (konflik) : sekuen kegiatan dan sekuen ruang saling bertentangan dan kontradiksi. Strategi *conflict* di mana setiap sekuen selalu melanggar logika internal yang lain.

Orang-orang dengan *Fast Paced Life* melakukan kegiatan mereka dengan cepat dan singkat sehingga mereka tidak merasakan sebuah proses. Oleh karena itu untuk memunculkan rasa dari sebuah proses pada sebuah bangunan dibutuhkan *sequence* yang diterapkan pada objek desain. Ruang luar atau lansekap pada objek desain akan menerapkan *sequence* agar pengguna bisa lebih menikmati objek tersebut. Perletakan program ruang juga akan menerapkan *sequence* agar proses tersebut muncul dan bisa dirasakan oleh pengguna.

3.2.2 Hybrid Architecture

Konsep Hibrid merupakan salah satu metode perancangan dalam sebuah karya Arsitektur yang muncul di era Post Modern. Charles Jenks mengatakan bahwa Hibrid adalah sebuah metode untuk menciptakan sesuatu

dengan pola-pola lama (sejarah), namun dengan bahan dan teknik baru. Tahapan metode Hibrid adalah sebagai berikut:

1. Eklektik atau quotation

Eklektik artinya menelusuri dan memilih perbendaharaan bentuk dan elemen Arsitektur dari masa lalu yang dianggap potensial untuk diangkat kembali. Sedangkan *quotation* adalah mencuplik elemen atau bagian dari suatu karya Arsitektur yang telah ada sebelumnya.

2. Manipulasi dan modifikasi

Beberapa teknik manipulasi yaitu:

- a. Reduksi atau simplifikasi

Reduksi adalah pengurangan bagian-bagian yang dianggap tidak penting. Simplifikasi adalah penyederhanaan bentuk dengan cara membuang bagian-bagian yang dianggap tidak atau kurang penting.

- b. Repetisi

Repetisi artinya pengulangan elemen-elemen yang di-quotationkan, sesuatu yang tidak ada pada referensi.

- c. Distorsi

Distorsi merupakan perubahan bentuk dari bentuk asalnya dengan cara misalnya dipuntir (rotasi), ditekuk, dicembungkan, dicekungkan dan diganti bentuk geometrinya.

- d. Disorientasi

Disorientasi adalah perubahan arah (orientasi) suatu elemen dari pola atau tatanan asalnya.

- e. Disporsisi

Disporsisi adalah perubahan proporsi tidak mengikuti sistem proporsi referensi (model).

- f. Dislokasi

Dislokasi adalah perubahan letak atau posisi elemen di dalam model referensi

3. Penggabungan (kombinasi atau unifikasi)

Penggabungan atau penyatuan beberapa elemen yang telah dimanipulasi atau dimodifikasi ke dalam desain yang telah ditetapkan ordernya.

Pada obyek desain tahapan eklektik akan mengadopsi konsep ruang publik pada umumnya dan akan dikombinasikan dengan konsep bangunan komersial. Pada tahapan manipulasi, pemolaan pada tapak akan dilakukan pengulangan atau repetisi. Elemen elemen tersebut kemudian akan diterapkan pada obyek desain.

3.3 Karakteristik Pejalan Kaki di Jalan Melengkung

Courtine dan Schieppati (2003a dan 2003b) sebuah eksperimen menunjukkan bahwa ketika manusia berjalan di jalur melengkung, kecepatan rata-rata tubuh menurun. Mereka menunjukkan bahwa, rata-rata kecepatan secara signifikan lebih rendah ketika berjalan di jalan melengkung daripada jalan lurus dalam kondisi berjalan normal. Salah satu alasannya adalah ketidakseimbangan dalam tubuh, kepala dan kaki selama penggerak balik.

Berdasarkan temuan eksperimental oleh Hicheur dan Berthoz (2005), manusia pola penggerak mereka beradaptasi mempertimbangkan percepatan sentrifugal ketika berjalan di jalan melengkung. Setelah diverifikasi, mengurangi kecepatan dapat menyediakan bingkai yang lebih stabil bagi tubuh untuk mengarahkan ke jalan yang melengkung. Tidak hanya percepatan sentrifugal, tetapi juga asymmetries dan ketidakseimbangan dalam batang tubuh, kaki dan kepala juga dapat diminimalkan oleh penurunan kecepatan sepanjang jalan melengkung sebagai hasil eksperimental oleh Hicheur et al. (2005) dan Noboru et al. (2001). (*Experimental Study on Pedestrian Walking Characteristics through Angled Corridors*)

BAB 4

KONSEP DESAIN

4.1 Eksplorasi Formal

Tabel 4.1 Kriteria & konsep desain

Kriteria	Konsep
Pengguna harus merasakan lambat saat berada di obyek desain	Tersedianya buffer di banyak titik pada lansekap obyek desain
	Jalan setapak dibuat berkelok kelok untuk memperlambat tempo pengguna saat berjalan
Bangunan harus menyediakan fasilitas yang dapat meredakan stres akibat <i>Fast Paced Life</i> .	Fungsi bangunan ditentukan dari kegiatan <i>stress management</i> dan <i>slow living</i>
Tapak harus memiliki sirkulasi yang baik.	Terdapat jalan keluar-masuk di setiap sisi tapak untuk menuju ke area obyek desain.
	Sirkulasi pejalan kaki mudah dipahami oleh pengguna

Sumber : hasil analisa

4.1.1 Penerapan Pendekatan

4.1.1.1 Penerapan Healing Architecture

Tabel 4.2 Kriteria Healing Garden

Kriteria Healing Garden	
Feeling of security	Ketenangan & Privasi
Different rooms	
Privacy and social interaction	
Understanding user groups and their needs	Sesuai Dengan
Offering different types of activities	Kebutuhan Pengguna
Basic characteristics for rest and activity	View
Surrounding and views	

1. Ketenangan & Privasi



Gambar 4.1 Shelter dan pergola pada jalan setapak

Shelter yang tersebar di berbagai titik dapat digunakan oleh pengguna untuk sekedar duduk atau berbincang, shelter tersebut dapat memberikan efek privasi bagi pengguna.

Jalan setapak dengan naungan serta tanaman disepanjang jalan akan memberikan efek ketenangan bagi pengguna. Tanaman serta naungan juga berperan sebagai pembatas sebuah ruang yang akan memberikan efek privasi untuk pengguna.

2. Sesuai Dengan Kebutuhan Pengguna



Gambar 4.2 Water playground dan amphitheatre

Amphitheatre dapat digunakan sebagai tempat pertunjukan musik dan teater. Tidak sebatas tempat pertunjukan musik dan teater tetapi amphitheatre dapat digunakan berbagai kegiatan sesuai kebutuhan.

Splash fountains merupakan sebuah water park dengan ketinggian air yang hanya mencapai mata kaki. Fitur ini dapat digunakan untuk semua umur dan cukup populer dikalangan masyarakat urban saat musim panas.

3. View



Gambar 4.3 Water feature sebagai view di obyek desain

Kolam dengan jembatan pada taman akan menambah estetika pada taman tersebut. Komponen air lainnya seperti water fountain juga menambah estetika dan efek ketenangan untuk pengguna.

4.1.1.2 Penerapan Slow Living

1. Mindful Living



Gambar 4.4 Ruang dengan konsep Mindful Living

Health & Beauty Center yang menggabungkan yoga studio, gym, spa & massage dapat memberikan fasilitas relaksasi dan kontemplasi untuk pengguna.

2. Slow Food



Gambar 4.5 Ruang dengan konsep Slow Food

Restaurant pada obyek desain akan digabungkan dengan pasar. Pengguna dapat memilih bahan makanan sesuai dengan keinginan mereka yang kemudian diolah menjadi sebuah hidangan.

3. Slow Book



Gambar 4.6 Ruang dengan konsep Slow Book

Toko buku dengan area membaca yang nyaman untuk meningkatkan minat baca pengguna. Pengguna dapat membeli buku dan kemudian menuju area membaca dan menghabiskan waktu sambil membaca buku.

4.1.2 Penerapan Metode

Proses dari penerapan metode *sequences* dan *Hybrid Architecture* yang digunakan pada obyek desain dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Ekletik (*Hybrid Architecture*)



Ruang Publik pada umumnya yang berbentuk ruang terbuka (eksternal public space)

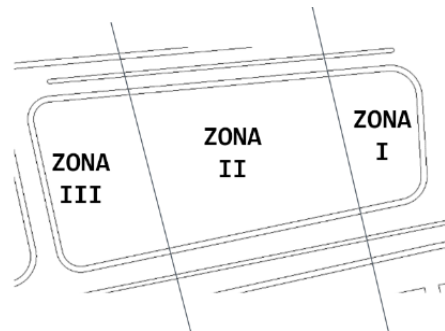


Shopping Mall yang merupakan bangunan komersil.



Gambar 4.7 Tahapan Ekletik pada obyek desain

2. Zonifikasi (*Sequences*)



- ZONA I : Plaza
Amphitheatre
Street Food Vendor
- ZONA II : Restaurant
Market
Food Court
- ZONA III: Cafe
Book Store
Health & Beauty Centre

Gambar 4.8 Tahapan zonifikasi pada obyek desain

Tapak dibagi menjadi 3 zona sesuai dengan tingkat kebisingan dan keramaian seperti berikut:

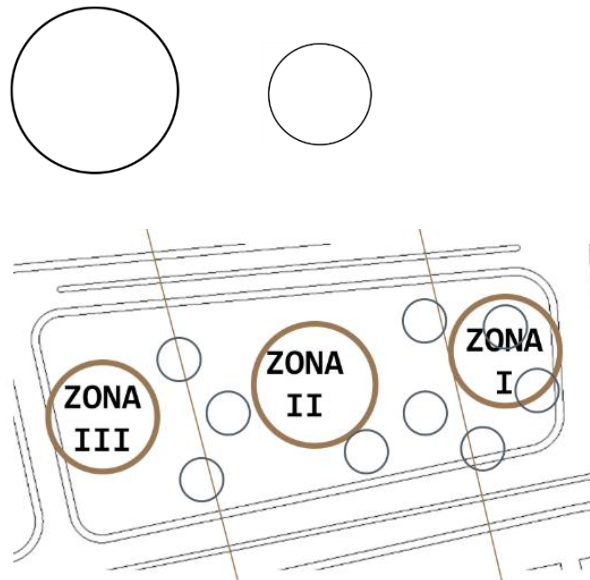
ZONA I : Zona Publik dengan tingkat kebisingan +++

ZONA II : Zona Semi Publik dengan tingkat kebisingan ++

ZONA III : Zona Private dengan tingkat kebisingan +

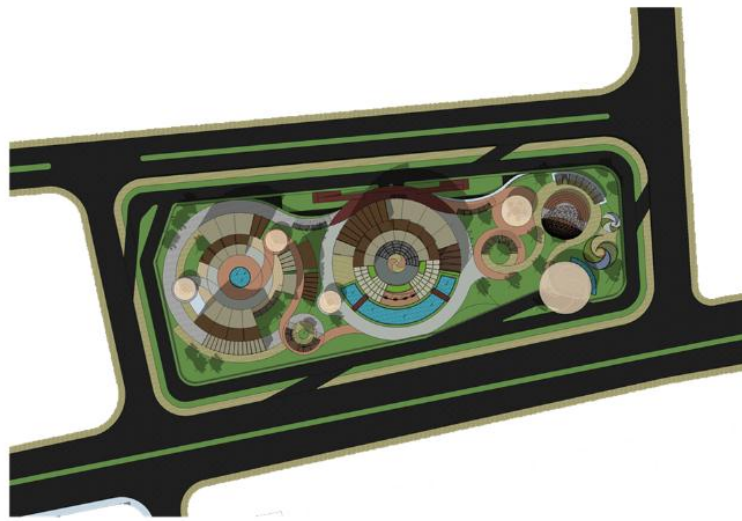
3. Manipulasi (*Hybrid Architecture*)

- Repetisi



Gambar 4.9 Tahapan manipulasi (repetisi) pada obyek desain

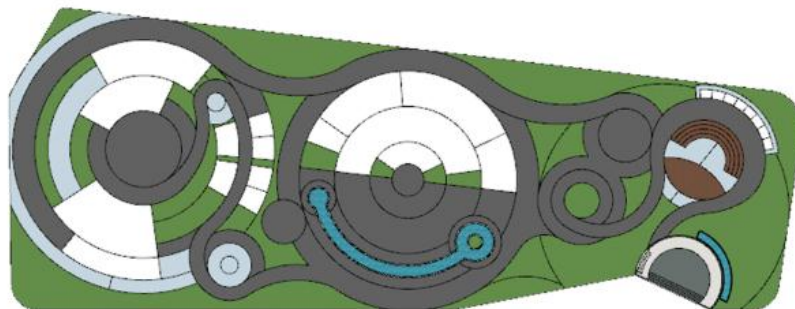
Lingkaran sebagai bentuk dasar pemolaan pada tapak. Pola lingkaran diletakkan di ketiga zona dengan sumbu yang sejajar.



Gambar 4.10 Hasil dari tahapan manipulasi (repetisi) pada obyek desain

Pola lingkaran kecil diletakkan di spot spot tertentu yang digunakan untuk menentukan spot buffer pada ruang luar.

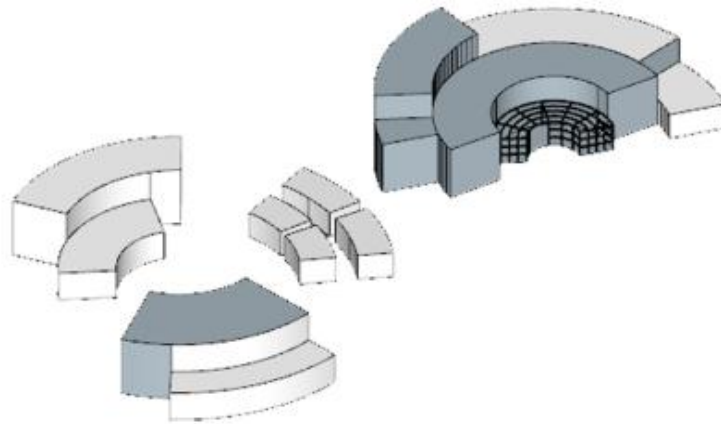
4. Sirkulasi (*Sequences*)



Gambar 4.11 Sirkulasi pejalan kaki (walkways) pada obyek desain

Jalur sirkulasi berbentuk curve karena curve memperlambat kecepatan manusia saat berjalan. Lebar *walkways* bervariasi antara 3 meter sampai 5 meter. Walkways dibuat lebar agar pengguna tidak bertabrakan dengan pengguna lainnya sehingga pengguna tersebut merasa adanya privasi. Jalan yang lebar juga membuat pengguna memperlambat tempo berjalan mereka dibanding dengan jalan yang sempit.

5. Sekuen Transformasi (*Sequences*)

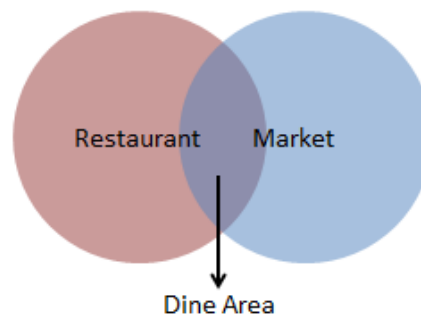


Gambar 4.12 Penataan massa bangunan

Penataan massa bangunan berdasarkan zonifikasi ruang. Dari publik hingga privat.

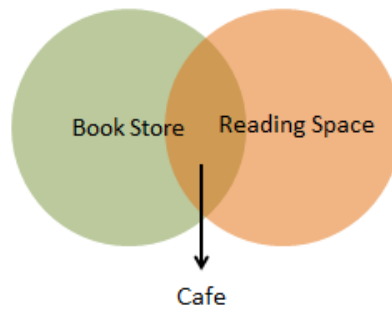
6. Sekuen Program (*Sequences*)

- Reciprocity (timbang balik)



Gambar 4.13 Diagram slow food pada bangunan

Pengguna bisa membeli segala macam bahan pangan dan kemudian diolah oleh juru masak restaurant tersebut. Restaurant dan market berada pada satu ruang dan area makan sebagai penghubung antara dapur restaurant dan market.



Gambar 4.14 Diagram slow book pada bangunan

Pengguna yang telah membeli buku di book store dapat langsung membaca di ruang baca. Pada ruang baca tersebut, terdapat cafe untuk pengguna. Pengguna bisa membaca buku yang mereka beli dan menghabiskan waktu mereka di ruang baca, mereka juga dapat membeli minuman pada cafe yang ada di ruang baca.

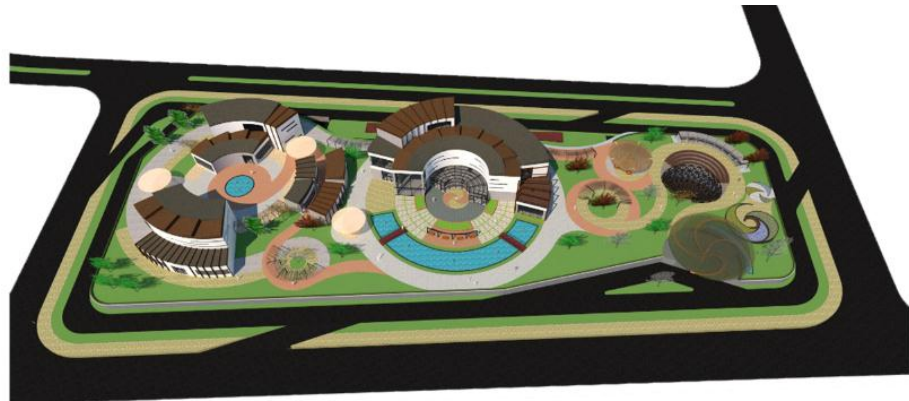
7. Sekuen Spasial (*Sequences*)



Gambar 4.15 Atrium sebagai akses penghubung

Selain sebagai akses penghubung antar bangunan, atrium juga berfungsi sebagai sarana penerus, pengumpul dan pendistribusi pergerakan pejalan kaki. Atrium merupakan ruang publik yang dapat diakses oleh siapapun. Pada obyek desain atrium akan diletakkan didalam bangunan utama yaitu bangunan restaurant serta penghubung antar bangunan.

8. Unifikasi (*Hybrid Architecture*)

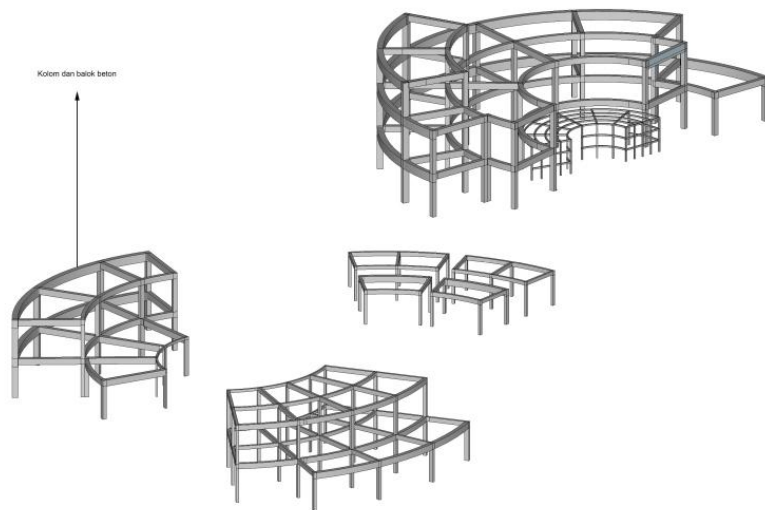


Gambar 4.16 Perspektif obyek desain

Semua tahapan dari metoda desain digabungkan sehingga membentuk seperti obyek desain diatas.

4.2 Eksplorasi Teknis

4.2.1 Struktur



Gambar 4.17 Struktur beton pada obyek desain

Struktur bangunan menggunakan struktur beton dikarenakan bentuk bangunan merupakan radial. Struktur beton dapat dibentuk sesuai keinginan dan kebutuhan. Sedangkan struktur baja merupakan hasil pabrikan dan sulit untuk digunakan pada bangunan berbentuk radial.

4.2.2 Material



Gambar 4.18 Konsep material bangunan

Material dinding pada obyek desain adalah bata ringan yang dikombinasikan dengan kaca. Fasad dari obyek desain akan di dominasi oleh kaca agar memberikan kesan luas dan tidak terbatas. Bangunan yang terlalu tertutup akan memberikan kesan yang sangat privat oleh sebab itu penggunaan material kaca diharapkan dapat mencerminkan fungsi bangunan sebagai ruang publik. Sedangkan lantai bangunan menggunakan tiles dan timber. Timber digunakan pada lantai bagian luar bangunan agar memberikan kesan natural.

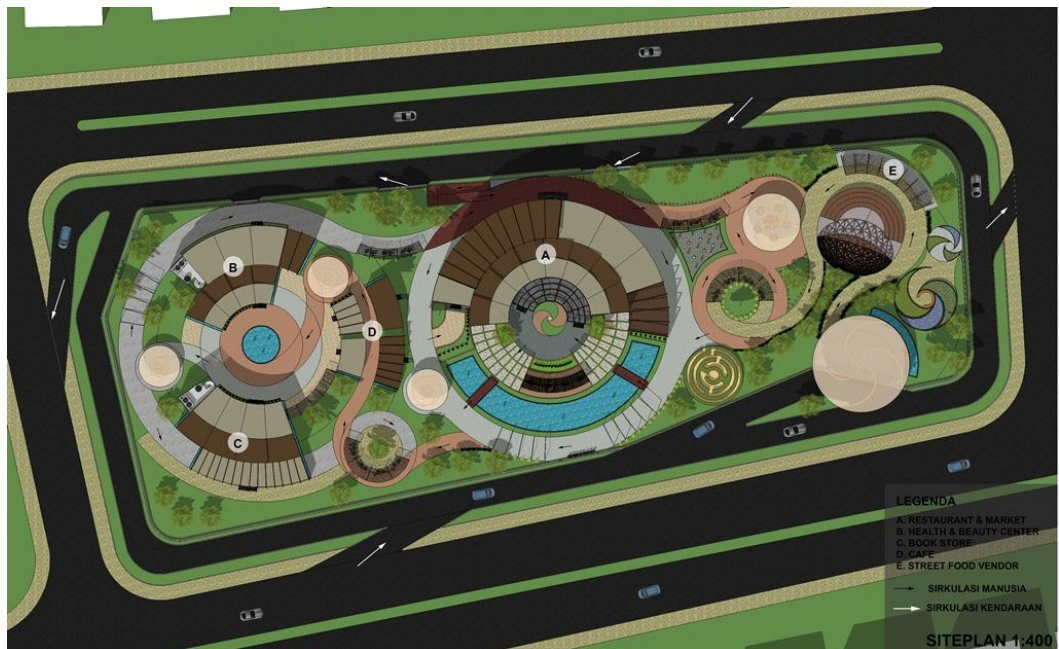
BAB 5

DESAIN

5.1 Eksplorasi Formal

Eksplorasi formal dihasilkan dari penerapan pendekatan *Healing Architecture* dan *Slow Living* serta penerapan metoda desain *Hybrid Architecture* dan *Sequence*. Kriteria dari pendekatan menentukan fungsi dari tiap massa bangunan dan aktivitas apa yang terjadi pada obyek desain. Sedangkan metoda desain menjadi acuan dalam proses mendesain dari mulai tapak hingga terbentuk menjadi bangunan.

5.1.1 Siteplan

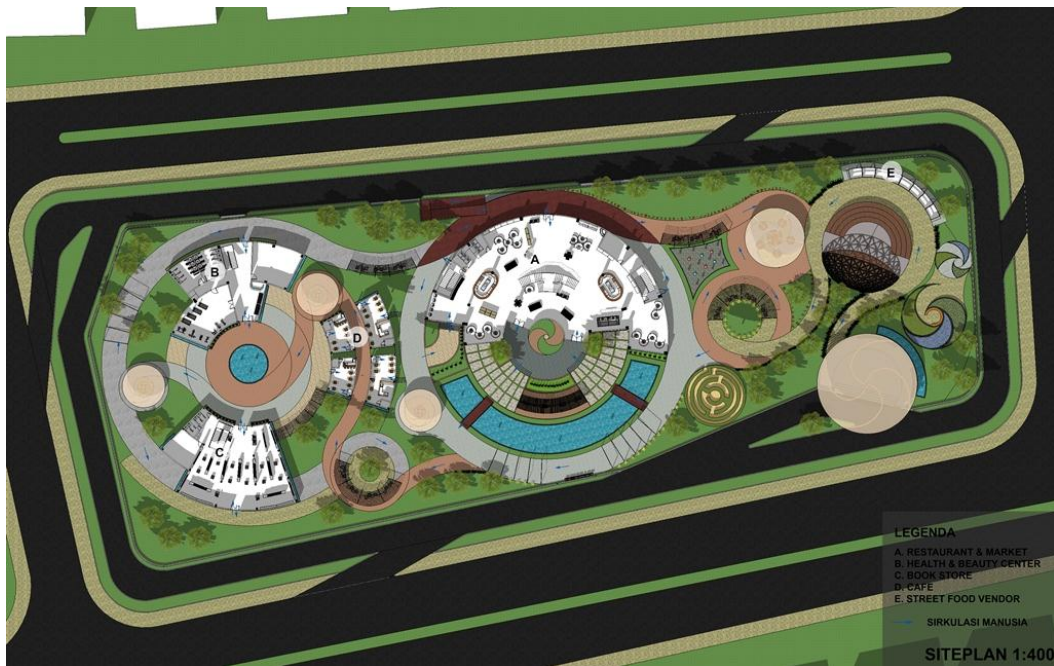


Gambar 5.1 Siteplan

Siteplan menunjukkan bagaimana sirkulasi kendaraan yang akan masuk atau keluar lokasi site. Kendaraan yang ingin masuk ke lokasi site bisa masuk dari arah timur dan barat. Sedangkan kendaraan yang ingin keluar dari lokasi site bisa keluar dari arah utara dan selatan.

Siteplan juga menunjukkan fungsi dari tiap tiap bangunan. Bangunan A merupakan Restaurant & Market. Bangunan B merupakan Health & Beauty Center. Bangunan C merupakan Book Store. Bangunan D merupakan Cafe. Sedangkan bangunan E merupakan Streer Food Vendor.

5.1.2 Layout Plan



Gambar 5.2 Layout plan

Layout plan menunjukkan sirkulasi dari pengguna. Tanda panah berwarna menunjukkan alur dari jalan setapak yang bisa dilewati pengguna. Layout plan juga menunjukkan pintu masuk bangunan yang dapat dilalui pengunjung dari luar.

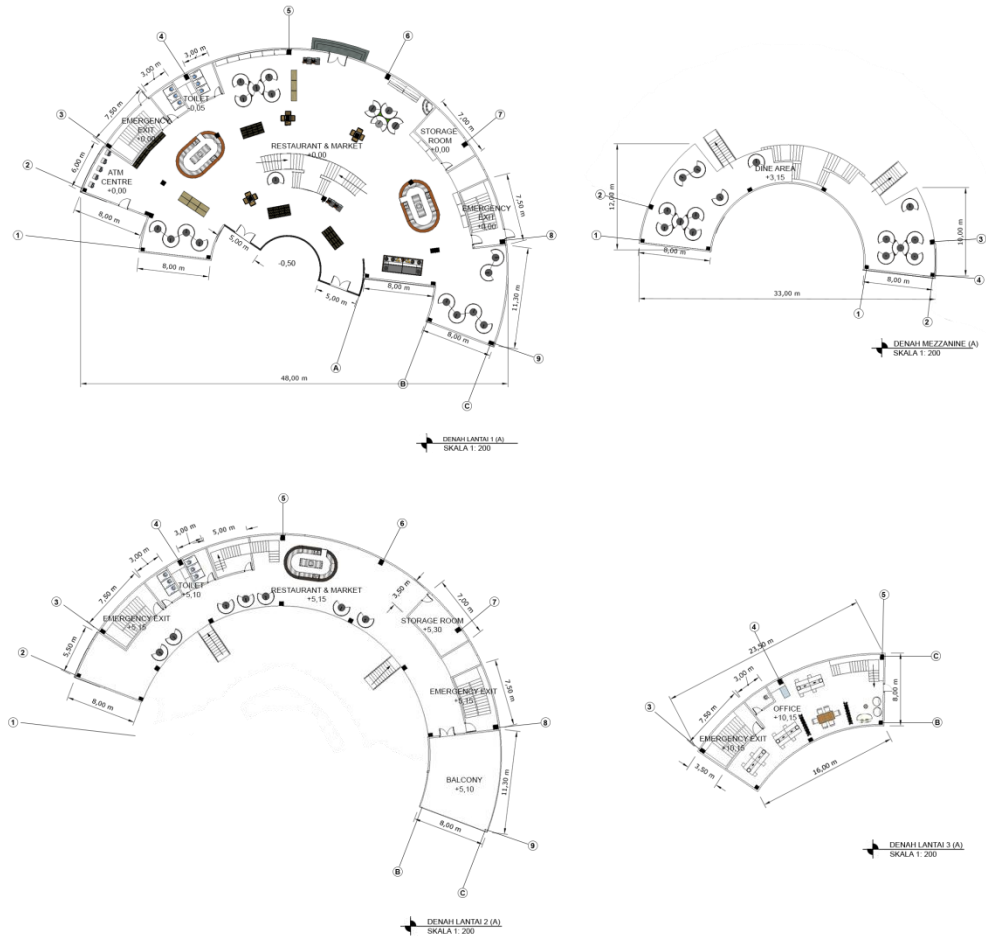
5.1.3 Denah

Denah bangunan menginformasikan mengenai dimensi tiap bangunan dan ruangan yang ada di dalam bangunan. Tidak hanya itu, denah bangunan juga menginformasikan ketinggian tiap lantai bangunan serta jenis ruang yang ada di dalam bangunan.

Denah dari obyek desain dibagi berdasarkan massa bangunan. Tiap bangunan tersebut memiliki jumlah lantai 1 sampai 3 lantai. Tetapi, pada bangunan A yang merupakan Restaurant & Market terdapat mezanin diantara lantai 1 dan 2. Mezanin di bangunan A berfungsi sebagai lantai perantara. Jarak antara lantai 1 dan lantai 2 adalah 5 meter, jarak yang terlalu tinggi akan membuat pengguna merasa lelah saat menaiki tangga. Sehingga, mezzanin

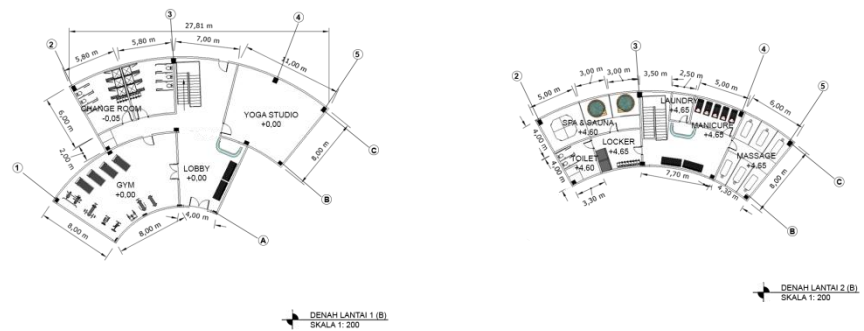
tersebut bisa menjadi tempat istirahat temporer serta tambahan ruang untuk bangunan tersebut.

5.1.3.1 Denah Bangunan A



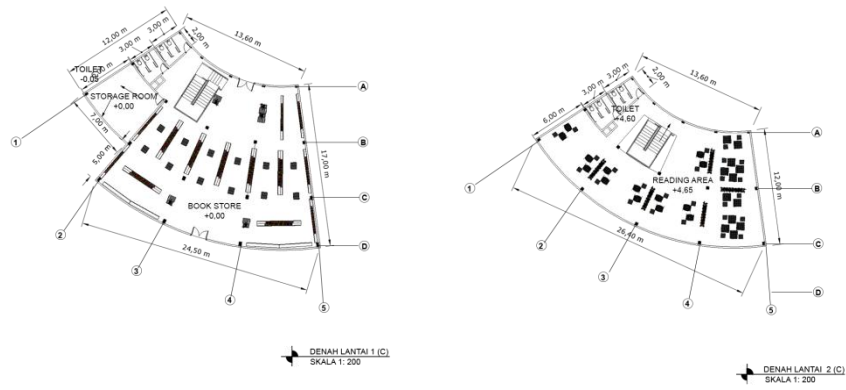
Gambar 5.3 Denah bangunan A (restaurant)

5.1.3.2 Denah Bangunan B



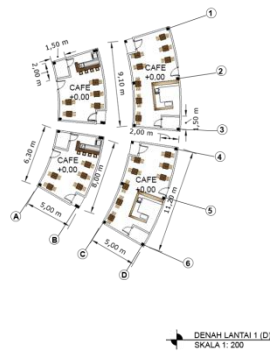
Gambar 5.4 Denah bangunan B (health & beauty center)

5.1.3.3 Denah Bangunan C



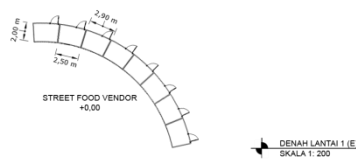
Gambar 5.5 Denah bangunan C (book store)

5.1.3.4 Denah Bangunan D



Gambar 5.6 Denah bangunan D (tea & coffee shop)

5.1.3.5 Denah Bangunan E



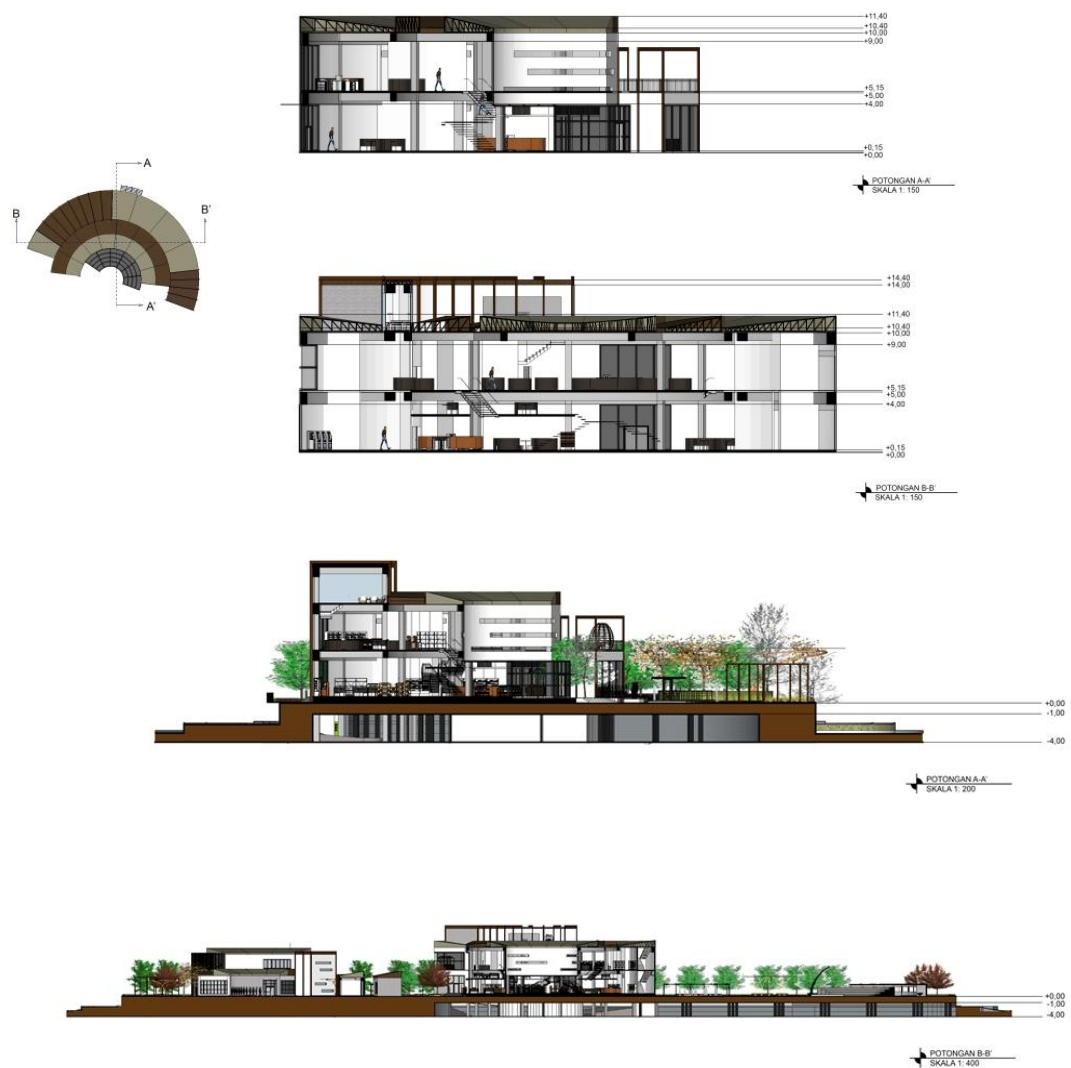
Gambar 5.7 Denah bangunan E (street food vendor)

5.1.4 Tampak



Gambar 5.8 Tampak bangunan

5.1.5 Potongan



Gambar 5.9 Potongan

Potongan pada gambar diatas menginformasikan mengenai ketinggian tiap lantai bangunan, balok dan atap. Gambar tersebut juga memperlihatkan letak basement yang berada dibawah bangunan serta kedalaman basement dari titik 0 yang merupakan taman dari tapak tersebut. Potongan juga menampilkan suasana di dalam bangunan pada tiap lantai.

5.1.6 Perspektif

5.1.6.1 Eksterior



Gambar 5.10 Perspektif mata burung



Gambar 5.11 Perspektif mata burung



Gambar 5.12 Perspektif mata normal

5.1.6.2 Interior



Gambar 5.13 Visualisasi cafe



Gambar 5.14 Visualisasi market & restaurant



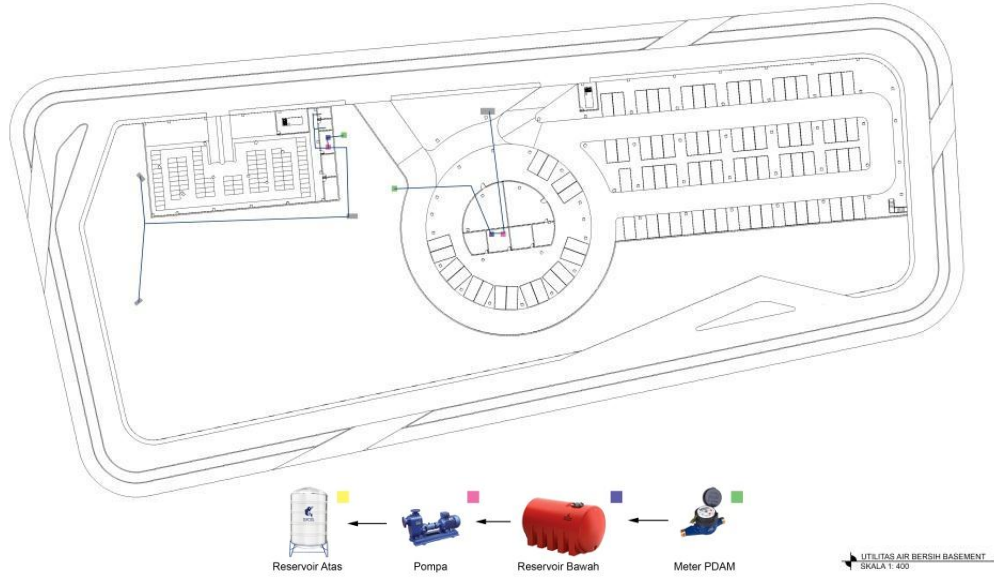
Gambar 5.15 Visualisasi gym



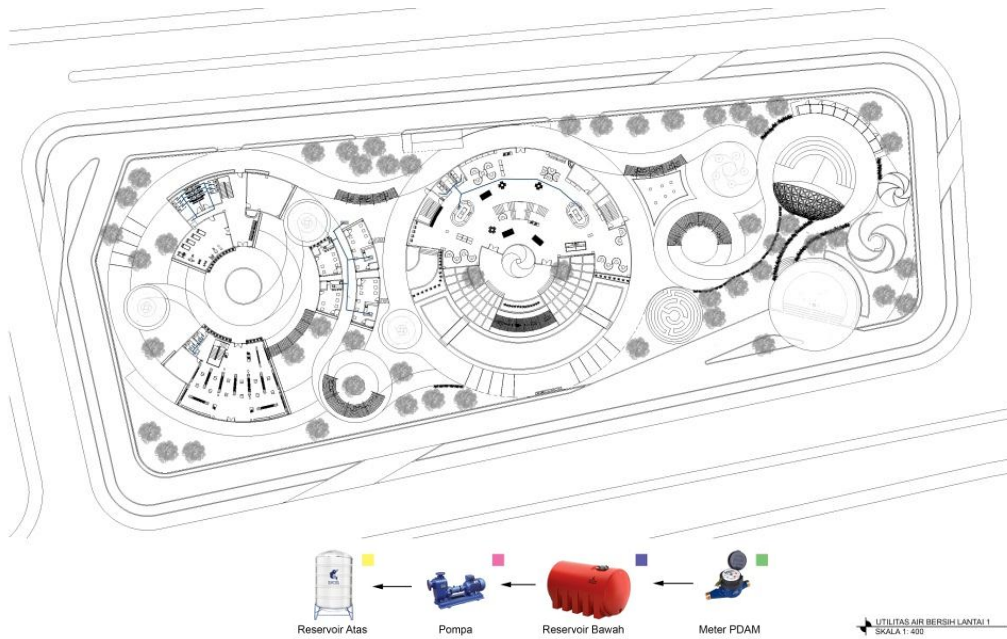
Gambar 5.16 Visualisasi book store

5.2 Eksplorasi Teknis

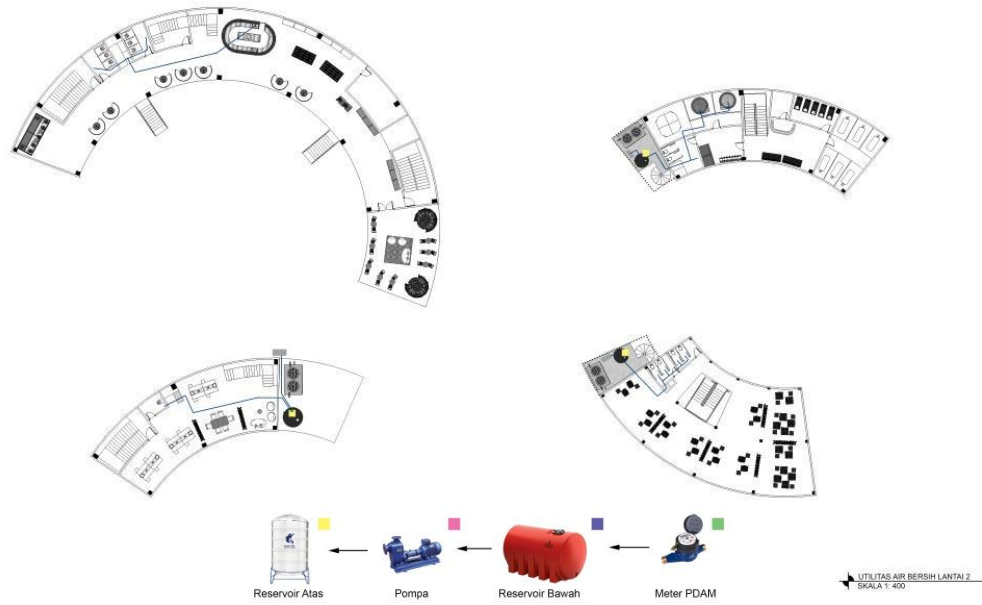
5.2.1 Utilitas Air Bersih



Gambar 5.17 Utilitas air bersih basement

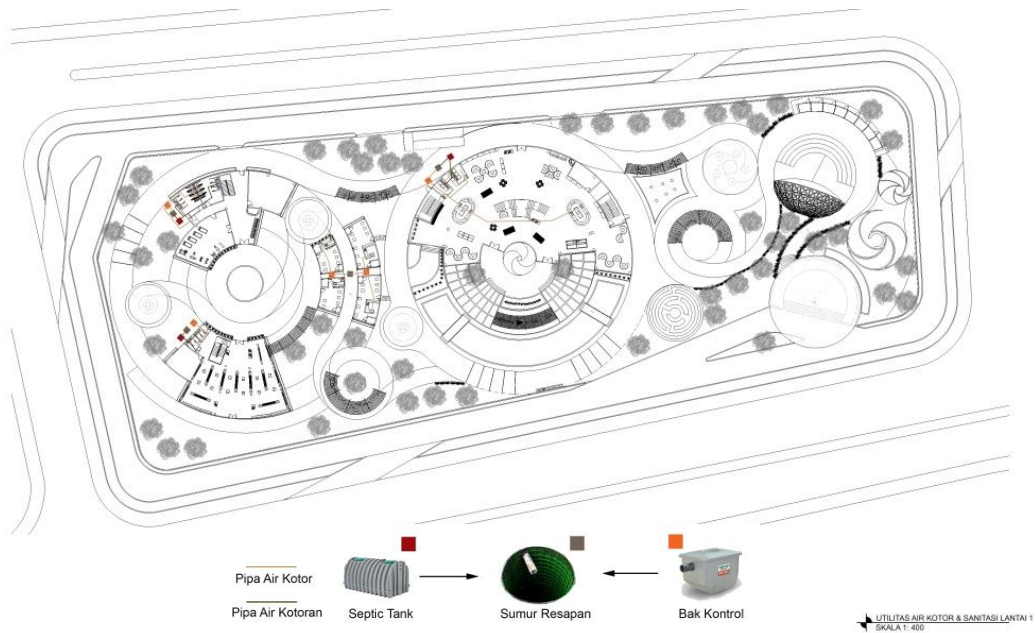


Gambar 5.18 Utilitas air bersih lantai 1

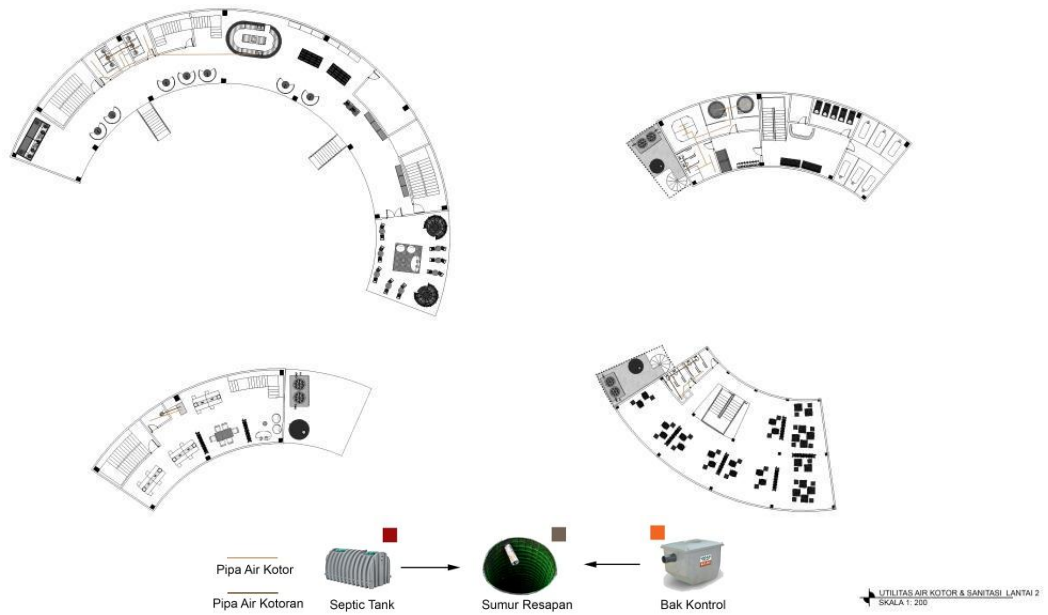


Gambar 5.19 Utilitas air bersih lantai 2 & 3

5.2.2 Utilitas Air Kotor & Sanitasi

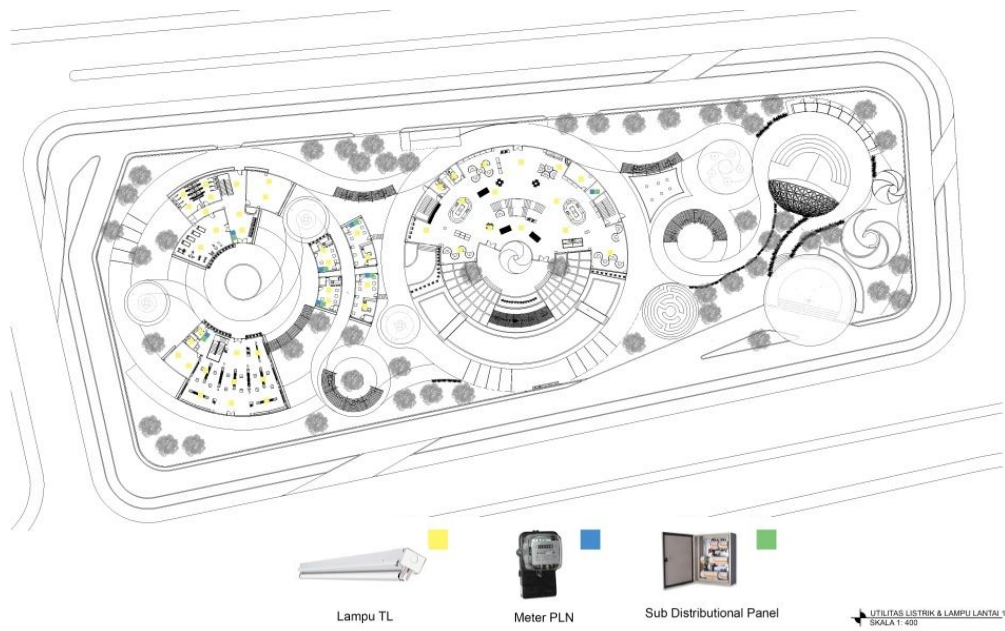


Gambar 5.20 Utilitas air kotor & sanitasi lantai 1

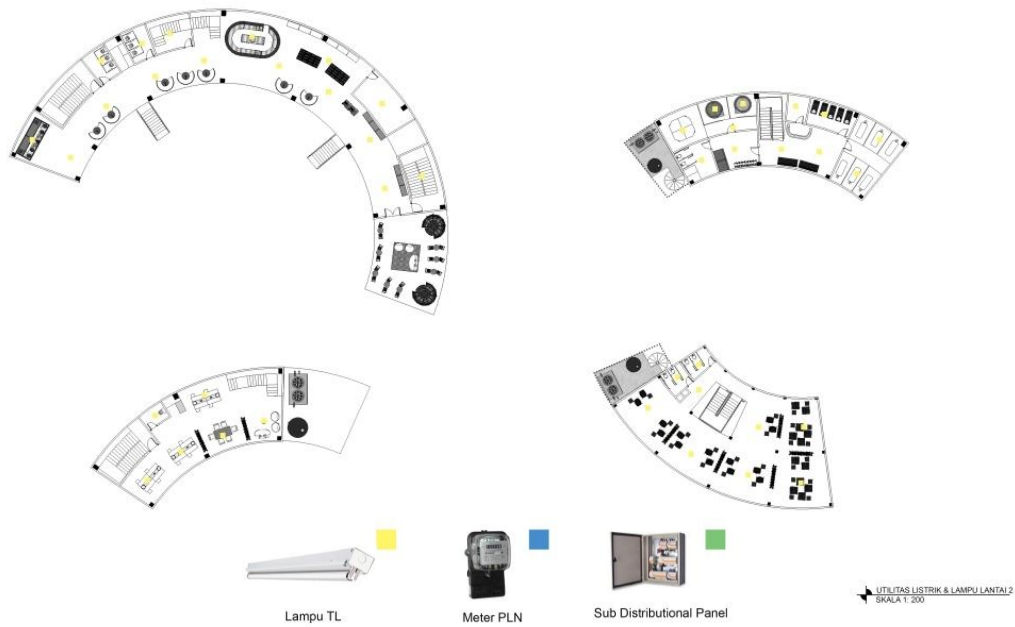


Gambar 5.21 Utilitas air kotor & sanitasi lantai 2 & 3

5.2.3 Utilitas Listrik & Lampu

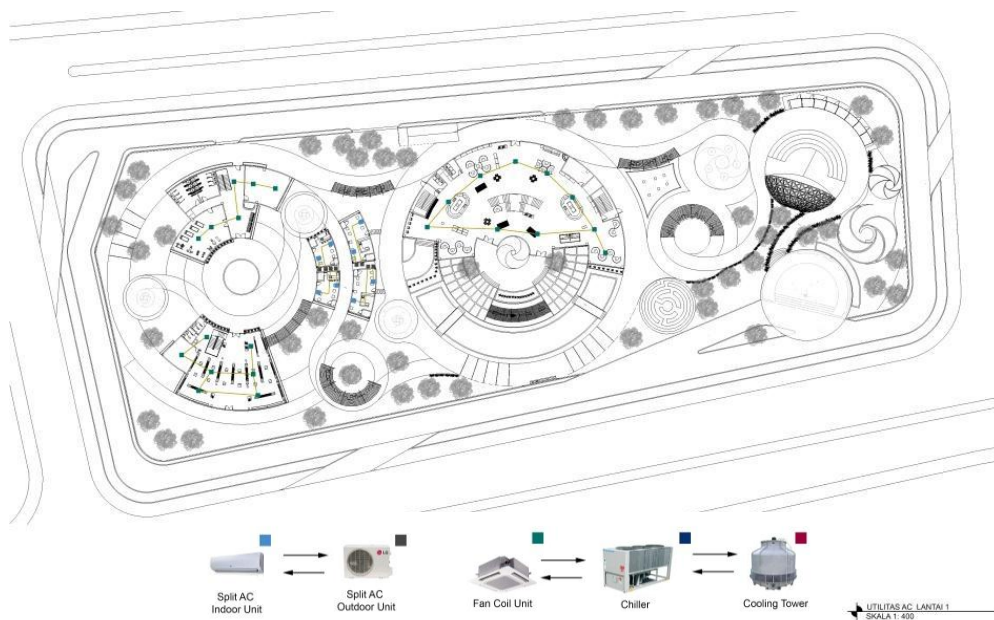


Gambar 5.22 Utilitas listrik & lampu lantai 1

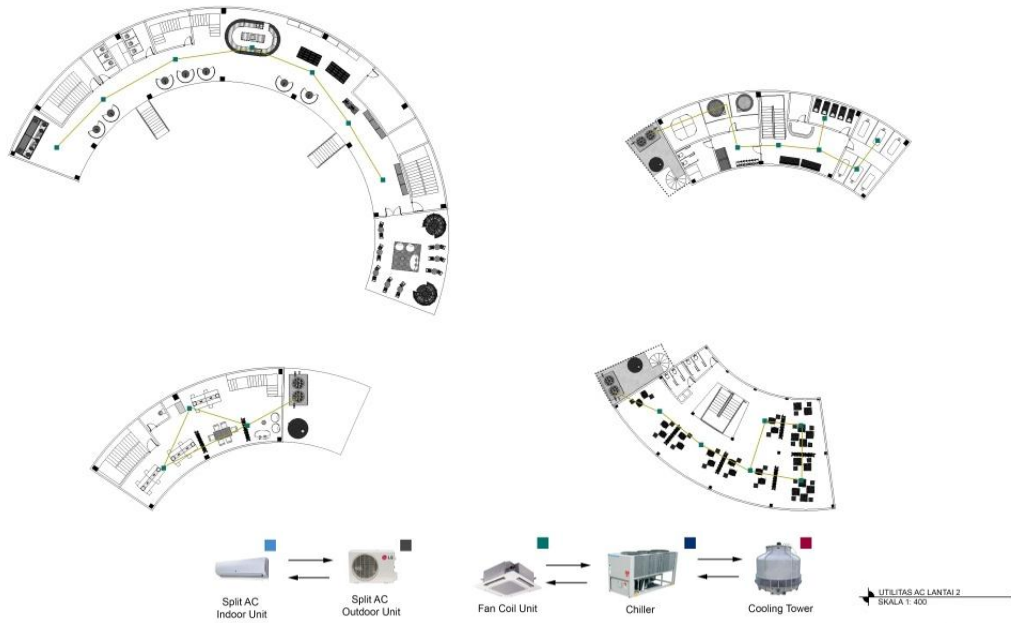


Gambar 5.23 Utilitas listrik & lampu lantai 2 & 3

5.2.4 Utilitas AC

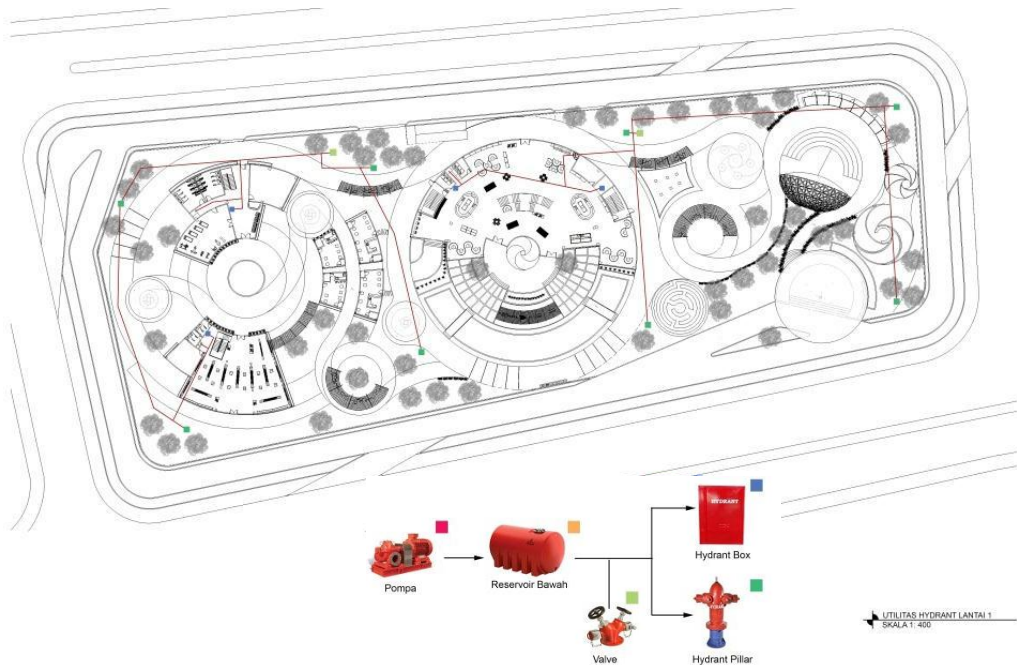


Gambar 5.24 Utilitas AC lantai 1

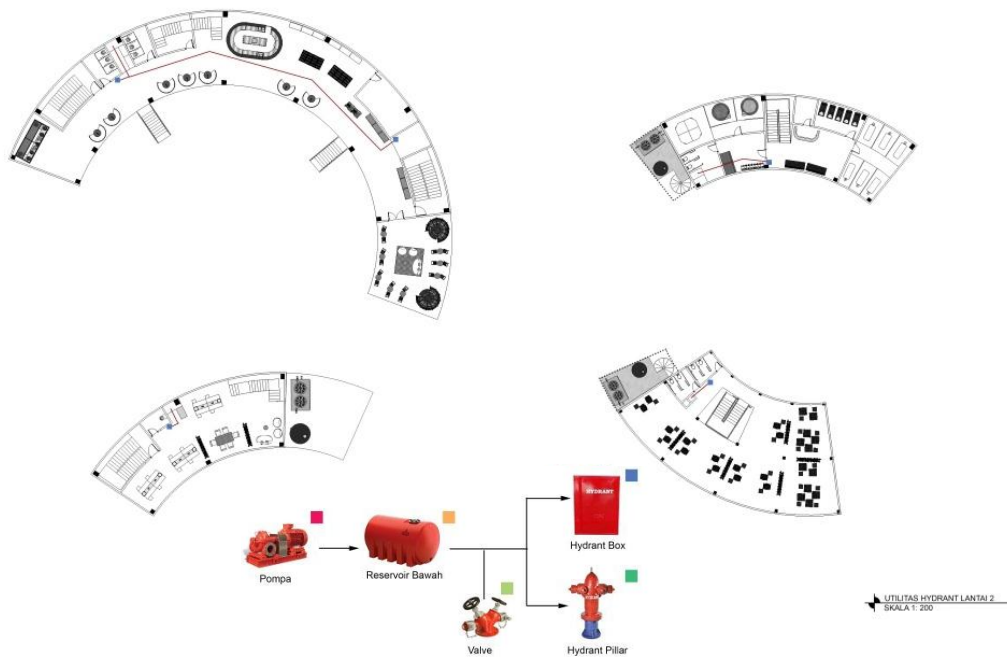


Gambar 5.25 Utilitas AC lantai 2 & 3

5.2.5 Utilitas Hydrant



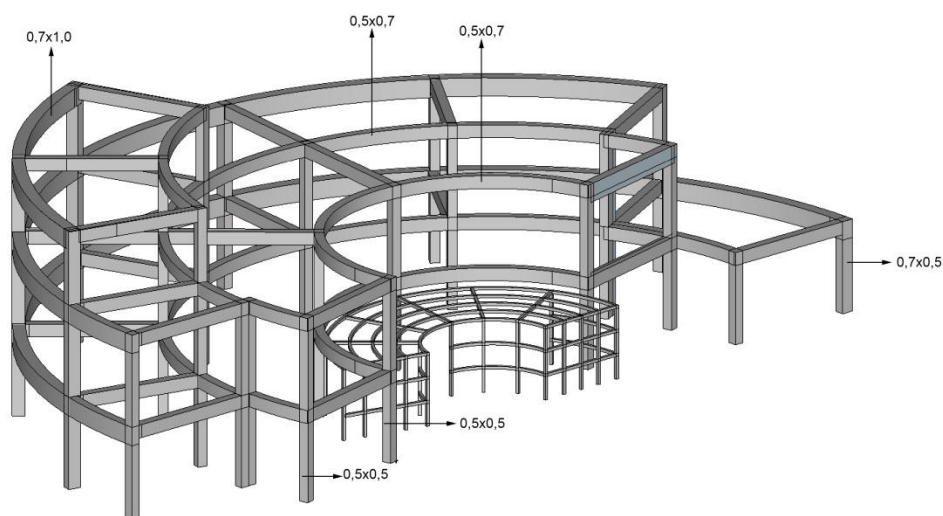
Gambar 5.26 Utilitas hydrant lantai 1



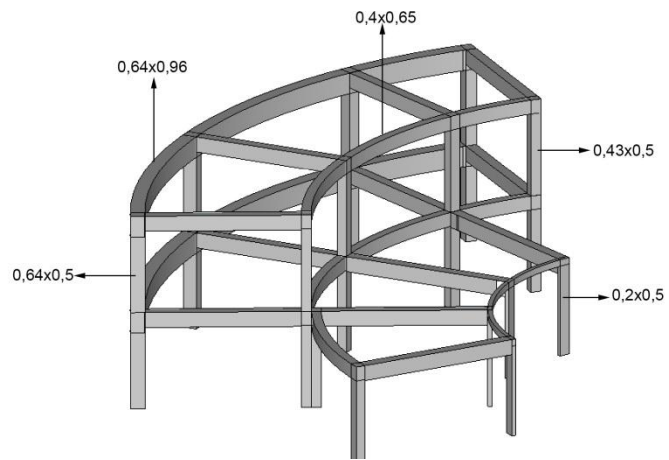
Gambar 5.27 Utilitas hydrant lantai 2 & 3

5.2.6 Struktur

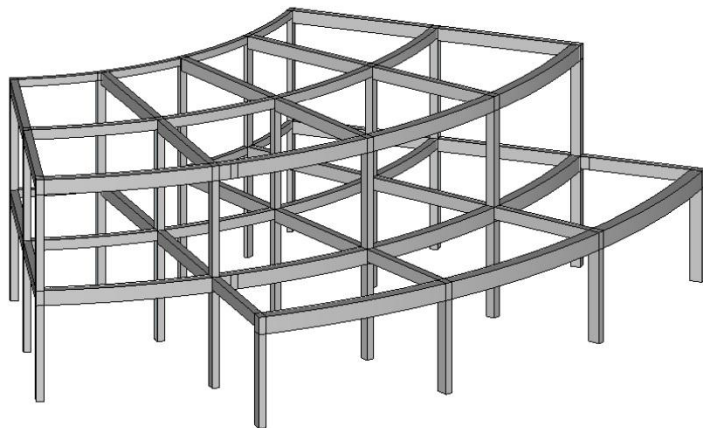
Struktur yang dipakai merupakan kolom dan balok beton. Struktur beton digunakan karena sifatnya yang dapat dibentuk sesuai dengan kebutuhan. Struktur beton juga digunakan untuk bangunan yang tidak memiliki bentang lebar (>15 meter).



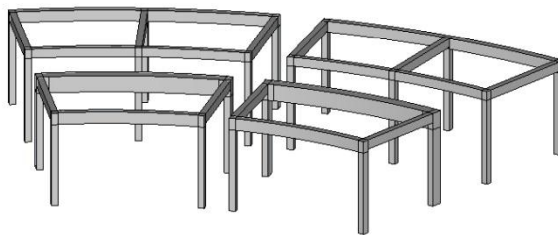
Gambar 5.28 Struktur bangunan A



Gambar 5.29 Struktur bangunan B



Gambar 5.30 Struktur bangunan C



Gambar 5.31 Struktur bangunan D

(halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB 6

KESIMPULAN

Fast Paced Life atau biasa disebut dengan hidup-serba-cepat adalah gaya hidup dengan aktivitas padat dan terus menerus. Setelah melakukan suatu kegiatan langsung mengerjakan kegiatan lainnya tanpa henti. Mereka seakan-akan dikejar oleh waktu. Mereka terlalu sibuk dengan kegiatan dan tidak memberikan diri mereka sendiri untuk “hidup”. *Fast Paced Life* dapat mendorong stimulasi berlebih dan overscheduling, yang menjadi stres kronis yang menyebabkan emosi dan kebiasaan yang tidak stabil.

Oleh karena itu tempat untuk menghilangkan dampak psikologis dari *Fast Paced Life* sangat diperlukan. Sebuah bangunan dengan konsep *slow living* didalamnya dirasa cukup efisien untuk memwadhahi orang-orang dengan gaya hidup *fast paced life*. Apabila orang-orang dengan gaya hidup *fast paced life* masuk ke dalam bangunan tersebut mau tidak mau mereka akan “mengurangi kecepatan” pada aktivitas mereka.

Dapat dirumuskan permasalahan desain utama dari latar belakang isu yang telah dijelaskan di atas ialah bagaimana menghadirkan objek arsitektural yang dapat membantu menghilangkan rasa stres pada diri seseorang akibat gaya hidup *Fast Paced Life* melalui kegiatan-kegiatan yang mampu menghilangkan stres dengan konsep *Slow Living*.

Aktivitas yang dapat dilakukan di objek desain tersebut dibagi menjadi 2 kategori menghilangkan stres yaitu dengan *slow living* dan manajemen stres. Dengan hadirnya aktivitas tersebut pada objek desain, diharapkan pengunjung dapat meredakan stres akibat *fast paced life* pada objek desain.

Pendekatan yang digunakan dalam objek desain ini adalah *Healing Architecture* dan *Slow Living*. *Healing architecture* berfungsi untuk membantu menyembuhkan pengguna baik secara fisik maupun psikologis. Sedangkan *slow living* merupakan sebuah gaya hidup yang dengan tempo lambat dan lebih mengutamakan kualitas waktu. Gaya hidup tersebut bertolak belakang dengan gaya hidup *fast paced life*.

(halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim, (2017), “BSD City Kota Mandiri Terlengkap Dan Tertata”, (<http://hutindopos.indopos.co.id/read/2017/02/27/89119/BSD-City-Kota-Mandiri-Terlengkap-dan-Tertata> diakses 26 September 2017)
- Anonim, (2016), “Gaya Hidup Masyarakat Kota”, (<http://aroganism.blogspot.co.id/2016/01/gaya-hidup-masyarakat-kota.html>, diakses 26 September 2017)
- Anonim, (2014) “Fast Pace Lifestyle = Health Crisis?”, (<http://www.rayur.com/fast-pace-lifestyle-health-crisis.html> diakses pada 3 Oktober 2017)
- Anonim, “Stress Management”, (<https://www.troy.edu/studentcounselingcenter/assets/documents/stressmanagement.pdf> diakses pada 12 November 2017), Troy University.
- Asma, Arinal Haq, & Erwin Sudarma, (2017), “Penerapan Healing Architecture dalam Desain Rumah Sakit”, JURNAL SAINS DAN SENI ITS Vol. 6, No.1, (2017) 2337-3520 (2301-928X Print)
- Carmona, et al, (2003), “Public Places – Urban Spaces, The Dimension of Urban Design”, Architectural press.
- Choices, Footprint, (2017), “Slow Movement”, (<http://www.slowmovement.com> diakses pada 18 Oktober 2017)
- Engel, James F, et al, (1995) “Perilaku Konsumen”, Jilid 2. Terjemahan Drs. Budijanto. Jakarta: Binarupa Aksara.
- Ernst & Peter Neufert, (2000), “Architect’s Data Third Edition”, Wiley-Blackwell.
- Hamilton, D., & Watkins, D. (2009), ‘Evidence-based Design for Multiple Building Types’, New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Hugo Cantona & I Gusti Ngurah Antaryama, (2016), “Penerapan Metode Hybrid Architecture dalam Perancangan Pasar”, JURNAL SAINS DAN SENI ITS Vol. 5, No.2, (2016) 2337-3520 (2301-928X Print)

Levine , Robert V. & Norenzayan, Ara, (1999), “The Pace Of Life In 31 Countries”, *Journal Of Cross-Cultural Psychology*. 178-205

Murphy, Jenna, (2008), “The Healing Environment”, (<http://arch.ttu.edu> diakses pada 16 Oktober 2017)

Nauert, Rick . “Research: Urban Anxiety”, Douglas Mental Health University Institute.

Ningsar & Deddy Erdiono, “Komparasi Konsep Arsitektur Hibrid Dan Arsitektur Simbiosis”, (<https://media.neliti.com/media/publications/58506-ID-komparasi-konsep-arsitektur-hibrid-dan-a.pdf> diakses pada 22 Oktober 2017)

Parkins, Wendy & Craig, Geoffrey, (2006), “Slow Living”. New York. Berg Publishers.

Peraturan Daerah Kota Tangerang Selatan Nomor 15 Tahun 2011. Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Tangerang Selatan Tahun 2011 – 2031.

Shahrad , Azadeh, (2012), “What are the Design Principles of Healing Gardens”, Alnarp. Självständigt arbete vid LTJ-fakulteten, SLU.

Srisusana A., Jolanda & Sartika D., Meydian, (1999). “Estetika Bentuk”, Jakarta. Gunadarma.

Tschumi, Bernard, (2014), “Notation: Diagram & Sequences”, Boston. MIT Press.