TUGAS AKHIR – DA 184801

MINDFUL SPACE: FASILITAS KREASI DAN RELAKSASI DI KAWASAN KUNINGAN

RISA NURACHMAH HARAHAP
08111640000036

Dosen Pembimbing
Defry Agatha Ardianta, S.T., M.T.

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

LAPORAN TUGAS AKHIR – DA.184801

MINDFUL SPACE: FASILITAS KREASI DAN RELAKSASI DI KAWASAN KUNINGAN

RISA NURACHMAH HARAHAP
08111640000036

Dosen Pembimbing
Defry Agatha Ardianta, S.T., M.T.

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

LEMBAR PENGESAHAN

MINDFUL SPACE: FASILITAS KREASI DAN RELAKSASI DI KAWASAN KUNINGAN

Disusun oleh:

RISA NURACHMAH HARAHAP
NRP : 08111640000036

Telah dipertahankan dan diterima
oleh Tim penguji Tugas Akhir (DA 184801)
Departemen Arsitektur FT-SPK ITS pada tanggal 8 Juli 2020
Dengan nilai : AB

Mengetahui

Pembimbing	Koordinator Tugas Akhir
Defry Agatha Ardianta, S.T., M.T.	FX Teddy Badai Samodra, S.T., M.T., Ph.D.
NIP. 19800825200604100 4	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 : Risa Nurachmah Harahap

NRP : 08111640000036

Judul Tugas Akhir : *Mindful Space*: Fasilitas Kreasi dan Relaksasi di Kawasan Kuningan

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, 8 Juli 2020

Yang membuat pernyataan

(RISA NURACHMAH HARAHAP)

NRP. 08111640000036

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas terselesaikannya penyusunan laporan Tugas Akhir yang berjudul "*Mindful Space*: Fasilitas Kreasi dan Relaksasi di Kawasan Kuningan" di Departemen Arsitektur FT-SPK ITS Tahun Ajaran 2019/2020 ini.

Selaras dengan berbagai pihak yang telah memberikan dukungan atas terselesaikannya Tugas Akhir ini, penulis ingin berterima kasih kepada:

1. Bapak Defry Agatha Ardianta, S.T., M.T., selaku dosen pembimbing penulis dalam menyusun Tugas Akhir.
2. Bapak FX Teddy Badai Samodra, S.T. M.T. Ph.D selaku dosen koordinator Tugas Akhir.
3. Ibu Dr. Dewi Septanti, S.pd, S.T, M.T., selaku Kepala Departemen Arsitektur FTSPK ITS.
4. Keluarga dan kerabat tercinta Bapak Abdul Rachman Harahap, Ibu Nurul Arbaiyah, serta Qinara Nurachmah Harahap dan Bagus Setiawan, atas dukungan dan doanya sehingga laporan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
5. Seluruh jajaran dosen dan staff di Departemen Arsitektur ITS, atas segala bantuan yang diberikan kepada penulis selama menempuh perkuliahan.
6. Rekan-rekan satu kelompok bimbingan Tugas Akhir, serta seluruh rekan di Departemen Arsitektur ITS yang telah memberikan masukan dan dukungan dalam pengerjaan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari penulisan laporan Tugas Akhir ini tak luput dari kekurangan dan kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis senantiasa mengharapkan masukan yang bersifat konstruktif demi penyempurnaan laporan Tugas Akhir ini. Akhir kata, semoga Tugas Akhir ini dapat berkontribusi dalam memberikan pemahaman baru terhadap perancangan arsitektur.

Surabaya, 8 Juli 2020

Risa Nurachmah Harahap

MINDFUL SPACE: FASILITAS KREASI DAN RELAKSASI DI KAWASAN KUNINGAN

Nama : Risa Nurachmah Harahap

NRP : 08111640000036

Pembimbing : Defry Agatha Ardianta, S.T., M.T.

ABSTRAK

Seiring perkembangan zaman, kebutuhan hidup manusia akan semakin meningkat sehingga memicu ekspansi pada lingkungan hidupnya. Padatnya penataan kota sebagai tempat berlangsungnya beragam aktivitas, lama-kelamaan akan memberi tekanan tersendiri pada penduduknya. Akibatnya, jika terekspos kondisi ini secara terus-menerus, akan memperburuk kondisi kesehatan, baik secara fisik maupun mental. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut, diusulkan objek arsitektural yang dapat menangani gangguan mental secara informal, yang diakibatkan oleh terpaparnya tekanan kota metropolitan.

Rancangan dimulai melalui pendekatan *Environmental Psychology*, yang dipilih untuk mempelajari relasi antara perilaku manusia dan lingkungan sekitar tapak yang berlokasi di Kuningan, Jakarta Selatan. Kemudian dikaji nilai *Sense of Place* yang dapat membangun ikatan pada suatu tempat, agar pengguna dapat terbebas dari beragam tekanan yang dirasakan sehari-hari. Untuk menanamkan nilai *sense of place* tersebut, digunakan metode *Narrative Architecture*. Dengan menyusun beberapa narasi yang terjadi di tapak, kemudian dikombinasikan dengan narasi yang menjadi solusi penanganan isu, sehingga menghasilkan satu objek yang komprehensif.

Fungsi dan program yang ditetapkan berdasarkan kajian yaitu *Mixed-Use Creative Space*, yang merupakan fasilitas bersifat publik dimana programnya dikembangkan dan disusun sesuai kebutuhan dan minat penduduk sekitar. Selain itu, objek juga menampung berbagai variasi aktivitas yang sifatnya umum sehingga dapat menarik pengunjung dari luar area pula. Beberapa kriteria dan konsep penunjang kemudian ditetapkan untuk mendukung terciptanya fasilitas multiguna yang dapat meningkatkan produktivitas dan kreativitas dalam bekerja, serta mengurangi tekanan mental akibat padatnya kota Jakarta.

Kata Kunci: Gangguan mental, *Environmental Psychology, Sense of Place, Narrative Architecture, Mixed-Used Creative Space*.

MINDFUL SPACE: FACILITY OF CREATION AND RELAXATION IN KUNINGAN AREA

Name : Risa Nurachmah Harahap

ID Number : 08111640000036

Advisor : Defry Agatha Ardianta, S.T., M.T.

ABSTRACT

Along with the changes of time, human needs will keep increasing, therefore triggers expansion in their living environment. The dense arrangement of cities as where activities take place, eventually will add pressure to its citizens. As a result, if this pressure is exposed continuously, will worsen the health condition, both physically and mentally. So, in order to overcome this problem, an architectural object is proposed to handle mental disorders informally, which is caused by the exposure of pressures in a metropolitan city.

The design process is started through *Environmental Psychology* approach, which is chosen to understand the relation between human behavior and the surrounding site, which is located in Kuningan, South Jakarta. Then, *Sense of Place* value is studied in order to create attachment to a place, so the people will be free from the urban tension they receive daily. To add this *Sense of Place* value, *Narrative Architecture* method is chosen. By arranging the context's narration, and combining it with the solution narration, to create a comprehensive object.

The appointed function is *Mixed-Use Creative Space*, which is a public facility where the programs are developed and arranged to match the needs and preferences of citizens. Other than that, the object also accommodates various activities that are general to attract visitors from other areas as well. Design criteria and concepts are then generated to support the creation of mixed-use facility which will improve productivity and creativity in working, while reducing mental pressure of Jakarta's density.

Keywords: Mental disorders, *Environmental Psychology, Sense of Place, Narrative Architecture, Mixed-Used Creative Space.*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN....……..……..i

LEMBAR PERNYATAAN…….....iii

KATA PENGANTAR……..v

ABSTRAK……..……...…vii

DAFTAR ISI……..…....….xi

DAFTAR GAMBAR……..….....…xiii

DAFTAR TABEL……..…….....…..xv

BAB 1 PENDAHULUAN……..…….….1

1.1 Latar Belakang....……..…….…… 1

1.2 Isu dan Konteks Desain ……....…….3

1.3 Permasalahan dan Kriteria Desain.…….…6

1.3.1 Permasalahan Desain..……...……...……6

1.3.2 Kriteria Desain ……..…….……..……7

BAB 2 PROGRAM DESAIN…….……..…….….11

2.1 Rekapitulasi Program Ruang…..……..……...……11

2.1.1 Fungsi Bangunan……....…….……..11

2.1.2 Penggunaan Bangunan…… .....…… 12

2.1.3 Persyaratan terkait Aktivitas dan Ruang …….…….....15

2.1.4 Program Ruang…… .....…… …… 17

2.1.5 Organisasi Ruang …… .....…….……19

2.2 Deskripsi Tapak …….……..20

BAB 3 PENDEKATAN DAN METODE DESAIN …….…….……23

3.1 Pendekatan Desain ……...…….…..23

3.2 Metode Desain...…….…..27

BAB 4 KONSEP DESAIN ……..……..……..…..33

4.1 Eksplorasi Formal…….....34

4.1.1 Konsep Bentuk ……..……...……..……34

4.1.2 Konsep Sirkulasi……..……..….35

4.1.3 Konsep Suasana ……..……...……36

4.1.4 Konsep Program ...…..……...37

4.2 Eksplorasi Teknis ……..……..…….38

4.2.1 Konsep Struktur…….…….38

4.2.2 Konsep Material ……..……...……39

BAB 5 DESAIN …….……...….41

5.1 Eksplorasi Formal…….....41

5.1.1 Site Plan……..……...……..……...…41

5.1.2 Layout Plan……..……..…….42

5.1.3 Denah ……..……...……...…….43

5.1.4 Potongan……..…….....46

5.1.5 Tampak……..…….46

5.1.6 Perspektif……..….….47

5.2 Eksplorasi Teknis …….....52

5.2.1 Aksonometri Struktur..……..…….…52

5.2.2 Aksonometri Material..……..….53

5.2.3 Utilitas Sanitasi……..……..…...……55

5.2.4 Utilitas Elektrikal ……..…….57

BAB 6 KESIMPULAN ……..59

DAFTAR PUSTAKA……..……..….61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Ilustrasi Padatnya Jakarta (google.com)…….……...2
Gambar 1.2 Kawasan Kuningan (google.com) ……..……..3
Gambar 1.3 Kontras Pada Wilayah Kuningan (Dokumentasi Pribadi)……...……..4
Gambar 1.4 Tapak Terpilih (maps.google.com)……...……5
Gambar 1.5 Diagram Isu dan Permasalahan Desain……..…...……7
Gambar 1.6 Perumusan Kriteria Desain……..….....……9
Gambar 2.1 Diagram Sirkulasi ……..……14
Gambar 2.2 Standar Perancangan Ruang Kantor (Architect's Data 2nd Edition).....15
Gambar 2.3 Standar Perancangan Restoran (Architect's Data 2nd Edition)……....16
Gambar 2.4 Persentase Perbandingan Luas Objek Terbangun dan Lahan...……..18
Gambar 2.5 Diagram Relasi antar Program…….…….……..…19
Gambar 2.6 Peta Zonasi Kecamatan Setiabudi (dcktrp.jakarta.go.id)…….....20
Gambar 2.7 Informasi Subblock Tata Ruang (/jakartasatu.jakarta.go.id/)…….....21
Gambar 3.1 Kerangka Pikir……..……..…23
Gambar 3.2 Tabel Analisa Bangunan dan Aktivitas Sekitar…….…..…25
Gambar 3.3 Tabel Analisa Lingkungan Sekitar terhadap Penggunanya……....…26
Gambar 3.4 Narasi Orientasi Setting……...…….…..…28
Gambar 3.5 Narasi Komplikasi Pengguna dan Resolusi Objek……...…….…..…29
Gambar 3.6 Ilustrasi Program Utama……..……30
Gambar 3.7 Ilustrasi Program Pendukung……..……30
Gambar 3.8 Studi Volumetrik……..……...31
Gambar 3.9 Transformasi Desain……..…….……32
Gambar 4.1 Hubungan Kriteria Desain dan Konsep Desain……...33
Gambar 4.2 Konsep Penataan Massa……...….……..34
Gambar 4.3 Konsep Pemisahan Massa……...….……...34
Gambar 4.4 Konsep Levelling……...….……34
Gambar 4.5 Konsep Penyambungan Massa……...….……35
Gambar 4.6 Konsep Variasi Akses……...….……35

Gambar 4.7 Konsep Courtyard……...……...35
Gambar 4.8 Konsep Peleburan Sirkulasi……...……36
Gambar 4.9 Konsep Connecting Bridge……...……36
Gambar 4.10 Konsep Suasana Semi-Outdoor……...……36
Gambar 4.11 Konsep Elemen Air dan Vegetasi……...……..37
Gambar 4.12 Konsep Teras/Viewing Platform……...……...37
Gambar 5.1 Site Plan……..……...……41
Gambar 5.2 Layout Plan……...……42
Gambar 5.3 Denah Lantai Satu……...……...……43
Gambar 5.4 Denah Lantai Dua……...……44
Gambar 5.5 Denah Lantai Tiga……...……...……45
Gambar 5.6 Potongan……...……46
Gambar 5.7 Tampak Timur……...……46
Gambar 5.8 Tampak Selatan…….....……47
Gambar 5.9 Perspektif Eksterior……...……..……47
Gambar 5.10 Perspektif Community Street……..……48
Gambar 5.11 Perspektif Courtyard dan Amphitheater……48
Gambar 5.12 Perspektif Interior Workshop Studio……49
Gambar 5.13 Perspektif Interior Cooking Studio……49
Gambar 5.14 Perspektif Teras Outdoor Lantai 2……50
Gambar 5.15 Perspektif Interior Co-Working Space……..50
Gambar 5.16 Perspektif Interior Design Studio……..51
Gambar 5.17 Perspektif Interior Culinary Center……...51
Gambar 5.18 Perspektif Outdoor Terrace……...52
Gambar 5.19 Aksonometri dan Maket Studi Struktur……52
Gambar 5.20 Potongan Perspektif Detail Struktur Co-Working Space……...53
Gambar 5.21 Potongan Detail Material Fasad……54
Gambar 5.22 Aksonometri Utilitas – Distribusi Air Bersih……55
Gambar 5.23 Aksonometri Utilitas – Distribusi Air Kotor……..56
Gambar 5.24 Aksonometri Utilitas – Distribusi Listrik……..57

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Pengembangan Bidang Fungsi ke Program Ruang……..11
Tabel 2.2 Daftar Program Ruang dan Aktivitas Pengguna……..12
Tabel 2.3 Rekapitulasi Program Ruang ……..17

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era yang modern ini, suatu kota dituntut untuk terus berkembang agar dapat memenuhi kebutuhan penduduk yang jumlahnya selalu meningkat. Kebutuhan tersebut dapat melingkupi aspek lingkungan hidup, teknologi, infrastruktur, pendidikan, kesehatan, dan lainnya. Namun muncul suatu kondisi paradoks dimana seharusnya perkembangan tersebut membawa dampak yang baik, tetapi justru menambah dampak buruk, salah satunya terkait kesehatan penduduk. Tidak hanya kesehatan fisik, perubahan suatu kota juga dapat memengaruhi kesehatan mental penduduknya. Kondisi kota yang dinilai terlalu padat, dapat memicu timbulnya berbagai macam gangguan mental (*Mental Disorders)*.

American Psychiatric Association (2013:20) mengemukakan bahwa gangguan mental adalah suatu sindrom yang ditandai dengan gangguan klinis yang signifikan pada kognisi, regulasi emosi, atau perilaku individu. Berdasarkan penelitian Peen. J (2010), penduduk perkotaan memiliki risiko 21% lebih tinggi untuk terkena gangguan mental dibandingkan penduduk pedesaan. Terdapat berbagai faktor yang dapat memicu hal ini, seperti perubahan kondisi sosial dan gaya hidup masyarakat, ataupun dari perubahan wujud fisik kota tersebut. Aspek inilah yang kemudian dipilih untuk dianalisa lebih lanjut.

Bangunan tinggi yang masif, kendaraan yang terjebak kemacetan, *pedestrian way* yang kurang memadai, pemukiman kumuh, dan kepadatan penumpang pada transportasi publik merupakan beberapa kondisi fisik kota yang menimbulkan tekanan tersendiri pada mental penduduk. Hal-hal tersebut menyebabkan penduduk tidak nyaman bahkan saat berjalan kaki, menyeberang jalan, menggunakan transportasi umum, berkendara pribadi, bekerja, dan sebagainya. Aktivitas tersebut merupakan aktivitas yang dilakukan setiap hari. Sehingga, tekanan pun akan datang secara terus-menerus.

Gambar 1.1 Ilustrasi Padatnya Jakarta

(Sumber: google.com)

Untuk mengatasi tekanan yang kondisinya tidak dapat dikontrol oleh diri sendiri, manusia memerlukan suatu kesempatan untuk beristirahat dan menenangkan diri sebelum melakukan suatu tindakan. Jika gagal melalui fase ini dengan benar, tekanan yang berlebih akan muncul dan dapat memperburuk kondisi mental orang tersebut. Sehingga tidak dapat memberikan kinerja terbaiknya pada aktivitas yang dilakukan. Pada kondisi inilah intervensi arsitektural dapat dilakukan, yaitu dengan menghadirkan suatu ruang untuk sementara melepas hiruk-pikuk kehidupan perkotaan. Sebuah ruang yang dapat digunakan oleh seluruh kalangan masyarakat, tanpa memandang usia, pekerjaan, kondisi sosial, ekonomi, serta permasalahan yang mereka hadapi. Sebuah ruang yang dapat menunjang interaksi sosial suatu kelompok, serta memiliki privasi yang cukup untuk individu yang menginginkan personalisasi sendiri. Sebuah ruang bersifat publik yang menyediakan wadah untuk menampung minat dan kebutuhan penggunanya, serta dapat diinterpretasikan oleh tiap-tiap individunya. Sehingga masyarakat dapat merasakan suasana yang penuh keselamatan dan keamanan, agar bisa menjernihkan pikirannya serta mereduksi tekanan yang dirasakan.

1.2 Isu dan Konteks Desain

Indonesia saat ini sedang marak meningkatkan infrastrukturnya melalui Proyek Strategis Nasional (PSN). Berdasarkan Laporan KPPIP, Indonesia telah menyelesaikan 32 proyek pada tahun 2018 dan 38 proyek pada tahun 2019. Proyek tersebut merupakan proyek dalam bidang infrastruktur yang mayoritas terlaksana di Pulau Jawa. Hal ini menyebabkan beberapa wilayah, terutama DKI Jakarta, mengalami perubahan yang sangat banyak dalam waktu yang terbilang singkat.

Dampak yang ditimbulkan dari fenomena ini pun beragam, salah satunya adalah kondisi kesehatan mental penduduknya. Menurut Riset Kesehatan Dasar tahun 2018, prevalensi gangguan mental emosional di Indonesia rata-rata sebesar 9,8%, dengan responden berupa penduduk berusia 15 tahun keatas. Prevalensi di Provinsi DKI Jakarta sebesar 10,1%. Angka ini menunjukkan peningkatan tinggi karena berdasarkan riset tahun 2013, prevalensi di DKI Jakarta sebesar 5,7%.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dianalisa setting kawasan makro yakni DKI Jakarta. Hal ini disebabkan karena Jakarta merupakan kota metropolitan yang memiliki banyak keberagaman, baik dari wujud fisik bangunannya, hingga kondisi masyarakatnya. Untuk memperkecil pencarian kawasan mikro, ditetapkan beberapa kriteria yang sesuai dengan pendekatan serta metode rancang, antara lain:

1. Keadaan bangunan yang padat dan beragam.
2. Ketidakseimbangan pada pengembangan kawasannya.
3. Digunakan oleh berbagai kalangan pengguna.

Gambar 1.2 Kawasan Kuningan

(Sumber: google.com)

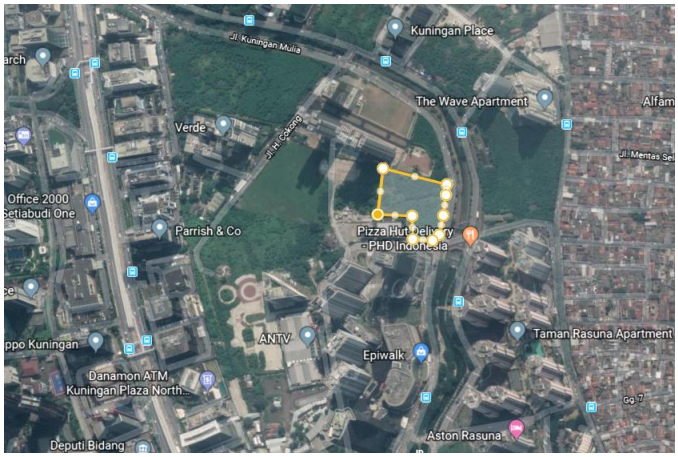
Berdasarkan pencarian, salah satu kawasan yang memenuhi ketiga kriteria tersebut yaitu kawasan Rasuna Epicentrum, Kelurahan Karet Kuningan, Kecamatan Setiabudi, Jakarta Selatan. Kawasan ini merupakan *megasuperblock* terpadu terbesar di Jakarta, dengan luas 56,3 hektar yang terdiri dari hunian, perkantoran, hotel, rumah sakit, tempat ibadah, olahraga, pusat perbelanjaan dan hiburan, serta pendidikan. Selain itu, Kuningan termasuk salah satu bagian dari Segitiga Emas Jakarta, yang merupakan distrik bisnis pusat *(Central Business District)* dimana aktivitas bisnis, keuangan, dan diplomatik terjadi di pusat kota ini.

Gambar 1.3 Kontras Pada Wilayah Kuningan

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Kemudian dilakukan pengamatan pada area spesifik di sekitar Mall Epiwalk, Riverwalk, pedestrian way sepanjang Kali Cideng, sampai Verde Two Apartment, yang terdiri dari perkantoran, perdangangan dan jasa, serta jalur hijau. Terdapat beberapa potensi yang bisa diolah kedalam rancangan, salah satunya terkait dengan keberagaman pengguna dan aktivitas yang ada. Sehingga dapat menghadirkan objek arsitektur dengan variasi program untuk menunjang keberagaman tersebut. Namun, terdapat juga permasalahan berupa tidak meratanya pembangunan pada kawasan tersebut. Perkantoran dan bangunan komersil ditata serapi mungkin, sementara perkampungan dibiarkan kumuh. Akibatnya, terjadi kesenjangan dan kontras yang cukup tinggi, walaupun jaraknya masih relatif dekat.

Fenomena menarik yang ditemukan ialah ketika kebanyakan para pekerja kantor tidak makan siang di kantornya, namun pergi ke pinggir Kali Cideng dimana banyak Pedagang Kaki Lima (PKL) berjualan. Selain itu, mayoritas dari mereka menyewa kamar kos di perkampungan daerah Menteng atau Setiabudi, yang diakses melalui gang kecil diantara bangunan-bangunan yang berdempetan. Mereka telah merasakan berbagai keadaan kota yang kontras. Namun dari banyaknya pengalaman tersebut, mereka tetap tidak menemukan tempat yang mengikat pada diri mereka, dan tetap merasa tertekan pada kondisi tersebut. Fenomena kontras kota inilah yang memicu tekanan dalam kehidupan penduduk perkotaan sehari-hari.



Gambar 1.4 Tapak Terpilih

(Sumber: maps.google.com)

Dari fenomena tersebut, dipetakan titik-titik yang kontrasnya paling terasa, lalu dihubungkan jejaknya. Kemudian dicari titik tengah yang sekiranya dilalui oleh orang-orang saat sedang menjangkau area tersebut atau area sekitarnya. Titik itulah yang dipilih untuk menjadi lokasi tapak. Suatu lahan kosong di persimpangan Jl. Kuningan Mulia, Jl. Taman Rasuna Utara, dan Jl. Epicentrum Tengah. Tapak berseberangan dengan Kali Cide, serta diapit oleh dua bangunan masif berupa Verde Two Apartment dan The Element Marketing Gallery. Karena terletak dipertemuan beberapa kawasan, tapak memiliki banyak akses sehingga lokasinya sangat strategis. Luas lahan yang diambil sekitar 10.000 m².

1.3 Permasalahan dan Kriteria Desain

1.3.1 Permasalahan Desain

Fenomena kontras kota pada konteks dapat diselesaikan dengan mendesain satu objek yang menjembatani perbedaan yang ada untuk menangani tekanan yang dirasakan penduduk. Oleh karena itu, objek arsitektural tidak terbatasi sebagai fasilitas penanganan gangguan mental yang eksklusif. Tetapi bersifat publik agar dapat digunakan oleh berbagai kalangan pengguna, terutama usia 15 tahun ke atas yang merupakan golongan dengan prevelansi gangguan mental tertinggi.

Banyaknya jenis aktivitas dan golongan penduduk di sekitar tapak mengakibatkan banyaknya kebutuhan yang perlu diakomodasi. Namun, satu hal yang diperlukan oleh mayoritas penduduk dan pendatang ialah kebutuhan relaksasi agar terlepas dari beragam tekanan kota Jakarta. Hal ini dapat dilakukan dengan menghadirkan aktivitas lain untuk mengalihkan pikiran dari sumber tekanan tersebut. Jika pengguna dapat berkreasi sesuai minat atau hobinya, mereka akan menjadi lebih rileks sehingga akan lebih produktif dalam aktivitasnya sehari-hari.

Untuk itu, diusulkan fungsi objek berupa bangunan multiguna *(Mixed-Use Creative Space)*, yang bersifat publik, agar dapat mewadahi aktivitas relaksasi dan kreasi sebagai sarana untuk mengurangi tekanan mental. Fungsi utama yang diusulkan berupa *Co-Working Space* dan sentra kuliner, karena merupakan kebutuhan mayoritas pekerja muda yang ada di sekitar tapak. Setelah itu, dilakukan pengamatan untuk mengetahui minat/ hobi yang dapat dijadikan sarana relaksasi. Diperoleh hasil berupa bidang: kreatif, musik, komersil, dan kuliner. Bidang inilah yang kemudian diolah menjadi program yang dapat ditawarkan pada objek.

Namun, diperlukan satu nilai untuk menyatukan keberagaman tersebut, yaitu *Sense of Place*. Menurut Mina Najafi (2011), suatu tempat tidak hanya merupakan elemen penting dalam mengembangkan dan mempertahankan identitas diri dan kelompok, tapi juga berperan penting dalam perilaku manusia serta kesehatan mentalnya. *Sense of Place* bertujuan untuk membentuk ikatan antara tiap-tiap individu yang ada pada suatu tempat, sehingga menjadikan objek tersebut sebagai tempat yang dimiliki oleh setiap individu.

Gambar 1.5 Diagram Isu dan Permasalahan Desain

1.3.2 Kriteria Desain

Berdasarkan buku *Mixed-Use Development Handbook*, bangunan *Mixed-Use* merupakan bangunan yang memiliki beberapa karaksteristik, antara lain:

a. Mewadahi dua atau lebih fungsi dengan perbedaan yang signifikan.
b. Memelihara integrasi, densitas, dan kompatibilitas dari penggunaan lahan.
c. Membentuk komunitas yang *walkable* dengan koneksi berkelanjutan.

Berdasarkan Stephen Carr (1992), 5 kebutuhan utama manusia untuk mencapai kepuasan terhadap suatu ruang publik antara lain:

a. Kenyamanan *(comfort)*
Meliputi faktor lingkungan, kenyamanan, serta kenyamanan sosial-psikologis (privasi, keamanan, dan ketengangan).

b. Relaksasi *(relaxation)*
Meliputi pemenuhan kebutuhan pikiran (psikis) berupa fitur alami agar terlepas dari kecemasan dan kondisi penuh tekanan.

c. Keterlibatan pasif *(passive engagement)*
Meliputi elemen-elemen yang dapat membuat orang menikmati lingkungan sekitar tanpa terlibat interaksi langsung dengan orang lain.

d. Keterlibatan aktif *(active engagement)*
Meliputi elemen-elemen yang dapat membuat orang terlibat langsung dengan pengalaman tempat dan orang lain.

e. Penemuan *(discovery)*
Meliputi elemen-elemen yang menstimulasi keinginan untuk mencoba pengalaman baru yang disediakan dalam sebuah tempat.

Menurut Peter Lloyd, *Creative Space* merupakan tempat yang memicu motivasi dan produktivitas, serta komunikasi dan kolaborasi dalam bidang kreatif.

Menurut Layla McCay (2016), perancangan ruang dapat membantu penanganan gangguan mental, dengan cara menyediakan area-area tertentu, diantaranya:

a. *Green spaces*

   Memberikan akses kepada area hijau terbukti dapat mengurangi kecemasan. Dapat dilakukan dengan menyediakan satu ruang khusus, maupun sekedar akses visual.

b. *Active spaces*

   Memberikan ruang yang mampu mengajak orang untuk berpartisipasi dalam aktivitas tidak hanya memenuhi kebutuhan pengguna, namun juga memberi kesempatan untuk berolahraga dan menjaga kesehatan fisik

c. *Social spaces*

   Memberikan ruang yang mendukung interaksi terbukti mengurangi rasa cemas dan meningkatkan rasa puas pengguna terhadap tempat tersebut.

d. *Safe spaces*

   Memberikan fitur yang menjaga keselamatan fisik *(safety)* dan keamanan psikis *(security)* dengan memberi privasi dan personalisasi akan meningkatkan ikatan antara pengguna dan tempat tersebut.

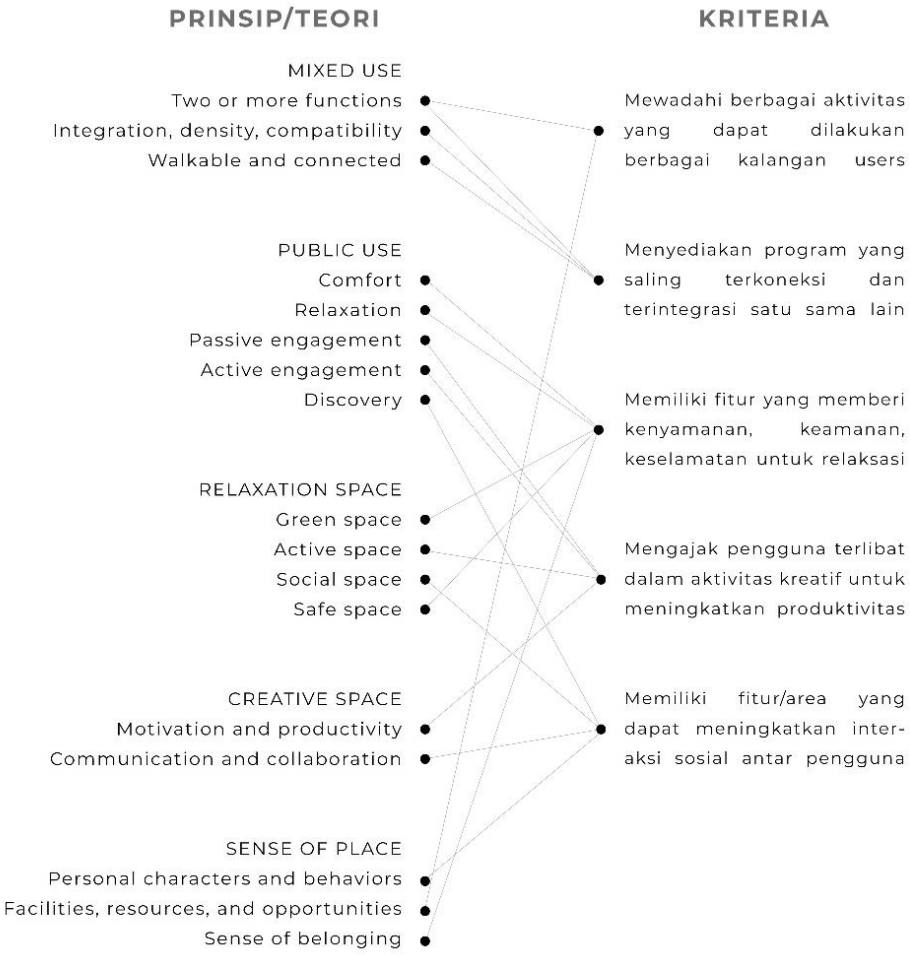
Berdasarkan buku *Environmental Psychology for Design*, beberapa elemen yang memengaruhi terciptanya *Sense of Place*, antara lain:

a. Personal characteristic and behavior

b. Availability of facilities, opportunities, and resources

c. Sense of belonging

Dari beberapa prinsip dan teori tersebut, dilakukan penyilangan untuk menghasilkan kriteria desain yang spesifik agar mencapai tujuan desain .



Gambar 1.6 Perumusan Kriteria Desain

Kriteria desain yang dihasilkan antara lain:

1. Objek mewadahi berbagai aktivitas yang dapat dilakukan berbagai kalangan pengguna.
2. Objek menyediakan program yang saling terkoneksi dan terintegrasi satu sama lain.
3. Objek memiliki fitur yang memberi kenyamanan, keamanan, keselamatan untuk relaksasi.
4. Objek mengajak pengguna terlibat dalam aktivitas kreatif untuk meningkatkan produktivitas.
5. Objek memiliki fitur atau area yang dapat meningkatkan interaksi sosial antar pengguna.

BAB 2

PROGRAM DESAIN

2.1 Rekapitulasi Program Ruang

2.1.1 Fungsi Bangunan

Untuk mengakomodasi kebutuhan dan minat pengguna, fungsi utama berupa *Mixed-Use Creative Space* dan fungsi khusus berupa *co-working space* serta sentra kuliner diekspansi ke beberapa bidang kreatif antara lain: kreatif, musik, komersil, dan kuliner. Hal ini disebabkan karena bidang-bidang tersebut bersifat umum serta diminati oleh pekerja dan penduduk usia 20 tahun ke atas. Sehingga, dapat diolah menjadi fasilitas yang mendukung produktivitas, namun juga memberikan atmosfer yang bersifat bebas tekanan *(stress-free)* sebagai upaya penanganan gangguan mental. Bidang-bidang tersebut lalu dijabarkan menjadi beberapa program utama yang dihadirkan pada objek.

Tabel 2.1 Pengembangan Bidang Fungsi ke Program Ruang

Kategori Bidang	Program Ruang
Kreatif	Co-Working Space
	Design Studio
	Workshop Studio
	Gallery
Musik	Music Studio
	Recording Studio
	Performance Area
Kuliner	Cooking Studio
	Culinary Center
Komersil	Cafe
	Retail

2.1.2 Penggunaan Bangunan

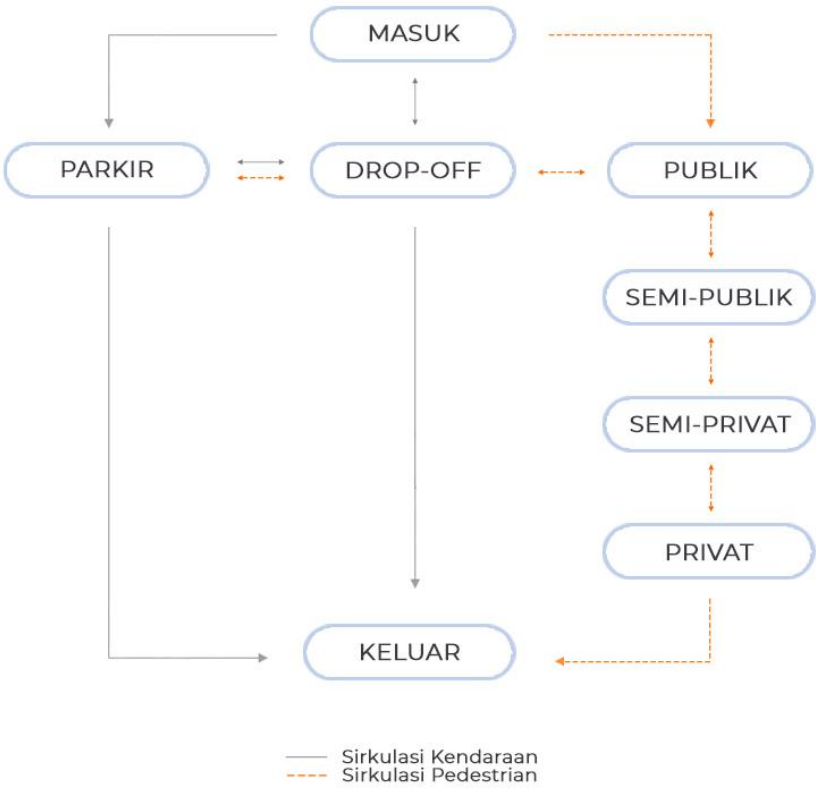
Wilayah sekitar tapak didominasi oleh beberapa golongan pengguna, antara lain: pekerja kantor, pelajar dan mahasiswa, penghuni apartemen, penghuni perumahan, pedagang kaki lima, serta pendatang. Untuk mengakomodasi para pengguna tersebut, dilakukan penjabaran terhadap aktivitas yang mungkin terjadi dalam tiap program ruang pada objek, beserta waktu penggunaannya.

Tabel 2.2 Daftar Program Ruang dan Aktivitas Pengguna

Program Ruang	Pengguna	Aktivitas	Okupansi	Sifat
Co-working	Pekerja Pelajar Umum	Registrasi Duduk Kerja Baca Diskusi	08.00-23.00	Publik
Meeting room	Pekerja Pelajar Umum	Rapat Diskusi Presentasi	09.00-22.00	Semi-publik
Design studio	Pekerja Pelajar Desainer	Merancang Menggambar Mengedit	08.00-23.00	Semi-privat
Workshop studio	Pengunjung Narasumber Panitia	Diskusi Praktik	09.00-21.00	Semi-publik
Gallery	Pengunjung Panitia Narasumber Kurator	Observasi Diskusi Kontemplasi Dokumentasi	09.00-21.00	Publik
Music studio	Pekerja Pelajar Musisi	Bernyanyi Bermain musik	09.00-22.00	Semi-privat
Recording studio	Pekerja Pelajar Musisi Teknisi musik	Bernyanyi Bermain musik Merekam Komposing Siaran	09.00-22.00	Semi-privat

Cooking studio	Pengunjung Instruktur Pengelola	Masak Preparasi Diskusi Berkumpul	09.00-16.00	Semi-publik
Culinary center	Pengunjung Koki Pelayan Pengelola	Makan Transaksi Diskusi Berkumpul	11.00-22.00	Publik
Cafe	Pengunjung Barista Pengelola	Minum Transaksi Diskusi Berkumpul	08.00-23.00	Publik
Retail	Pengunjung Staff penjual	Transaksi Observasi	09.00-21.00	Publik
Performance area	Pengunjung Performer Teknisi	Perform Menonton perform	24 jam	Publik
Courtyard	Pengunjung Staff Pengelola	Relaksasi Diskusi Kontemplasi Berkumpul	24 jam	Publik
Resepsionis/ Lobby	Pengunjung Pengelola	Berkumpul Cari info	24 jam	Publik
R. Ibadah	Pengunjung Pengelola	Ibadah	24 jam	Publik
R. Manajer	Pengelola Staff administratif	Menerima tamu Menerima telpon Menyimpan berkas Bekerja	24 jam	Privat
R. Administrasi	Pengelola Staff administratif	Menerima tamu Menerima telpon Menyimpan berkas Bekerja	24 jam	Privat
R. Staff	Staff Pengelola	Istirahat Ganti pakaian Berkumpul Diskusi	24 jam	Privat

R. Penyimpanan	Staff Pengelola	Menyimpan barang Maintenance	24 jam	Privat
R. M/E	Teknisi Pengelola	Maintenance	24 jam	Privat
Pantry	Pekerja Pengelola	Masak Preparasi	10.00-23.00	Privat
Toilet	Pengunjung Pengelola	Buang air Cuci tangan	24 jam	Privat
Parkir	Pengunjung Pengelola	Parkir kendaraan Berkumpul	24 jam	Publik

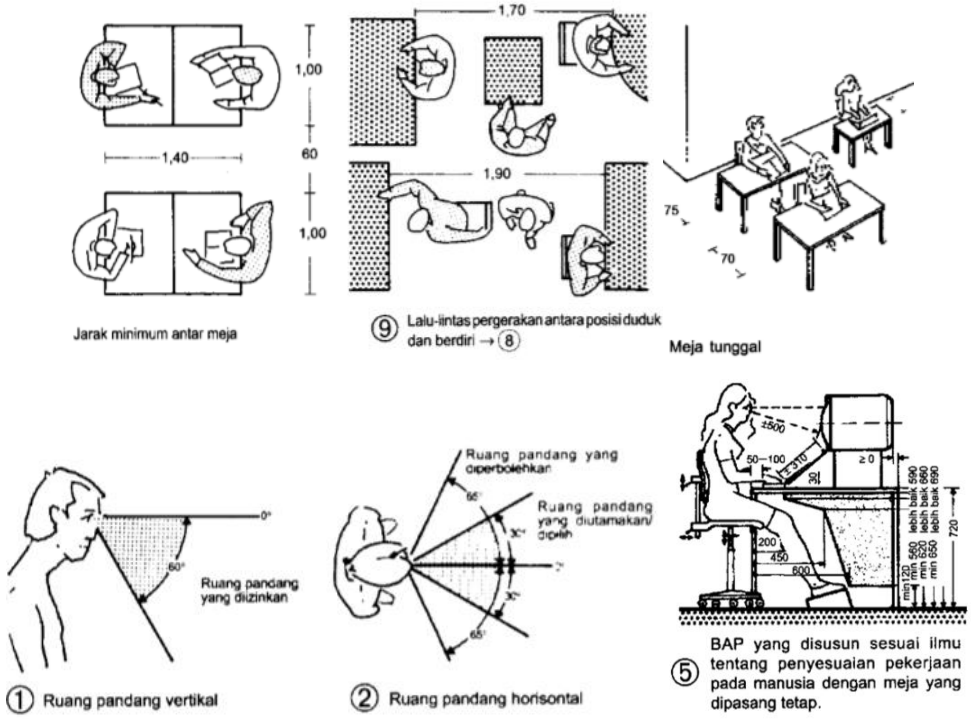


Gambar 2.1 Diagram Sirkulasi

2.1.3 Persyaratan terkait Aktivitas dan Ruang

Setelah menjabarkan pengguna, aktivitas, okupansi, dan sifat ruang tiap program, dilakukan studi terhadap standar atau persyaratan ruang-ruang tertentu yang menjadi fokusan utama objek. Dalam hal ini yaitu terkait kebutuhan *co-working space* berupa ruang kerja, serta sentra kuliner berupa area makan.

Untuk mendukung terciptanya *creative space* yang fungsional, diperlukan metode untuk meningkatkan produktivitas dalam bekerja. Secara umum, fasilitas utama pada suatu ruang kerja adalah meja dan kursi. Beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam penataan meja dan kursi kerja antara lain dimensi, ketinggian, dan pencahayaan, karena aspek tersebut memengaruhi kenyamanan. Sedangkan tata letak dan jarak antar furnitur dapat memengaruhi personalisasi dan privasi pribadi. Selain itu, memberi akses visual berlebih dapat meningkatkan mood pekerja serta berpeluang meningkatkan kolaborasi dan interaksi antar pekerja.

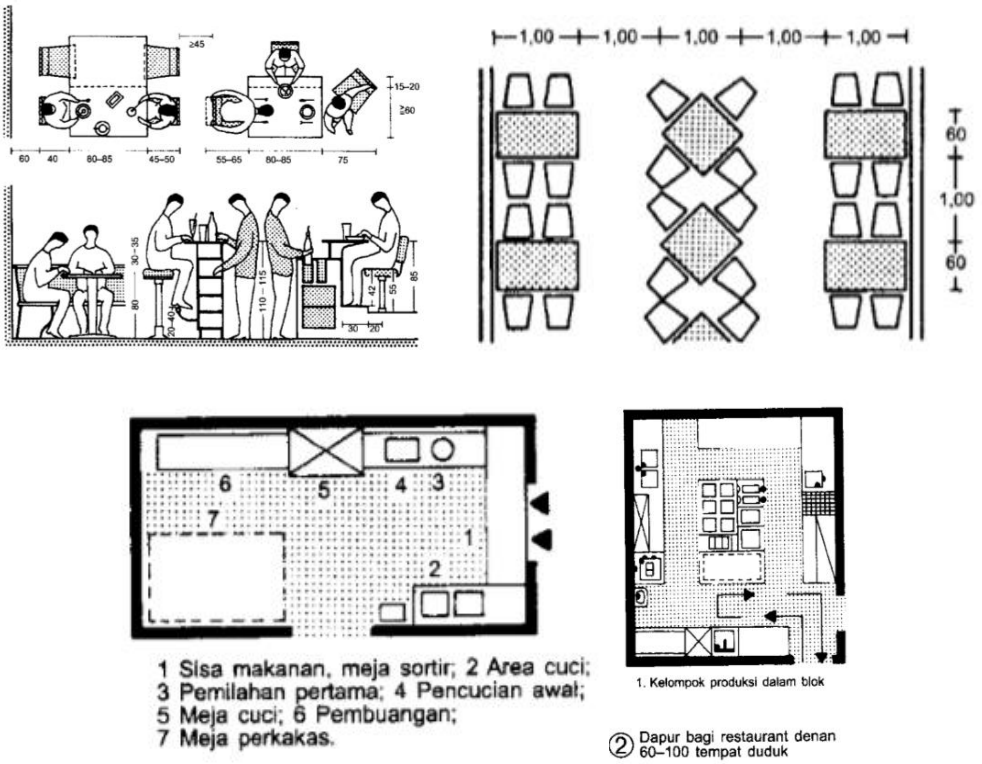


Gambar 2.2 Standar Perancangan Ruang Kantor

(Sumber: Architect's Data 2nd Edition oleh Ernst Neufert)

Secara garis besar area terbagi menjadi dua macam, yaitu area makan publik dan dapur. Dua area ini kemudian diperluas lagi sehingga dapat menghasilkan bentuk aktivitas yang baru. Area makan publik yang konvensional berupa restoran atau cafe, diekspansi menjadi area piknik untuk menciptakan pengalaman dan interaksi baru. Sedangkan dapur tidak hanya berfungsi sebagai tempat staf melakukan preparasi pesanan pembeli. Tapi juga sebagai dapur bersama yang dapat digunakan pengunjung untuk melakukan berbagai macam kegiatan seperti lokakarya kelas memasak, atau acara eventual lainnya.

Aktivitas makan dan masak tentunya memiliki beragam cara, sehingga kebutuhan ruang dan medianya pun berbeda-beda. Namun, ditetapkan beberapa standar umum untuk menjaga nilai familiaritas sehingga terasa dekat dengan pengunjung yang ikut terlibat. Salah satunya berupa meja dan kursi makan, dimana ketinggian, dimensi, serta jaraknya diatur memenuhi kenyamanan pengguna.



Gambar 2.3 Standar Perancangan Restoran dan Dapur Restoran

(Sumber: Architect's Data 2nd Edition oleh Ernst Neufert)

2.1.4 Program Ruang

Setelah melakukan studi terhadap persyaratan khusus fokusan objek, dilakukan juga perhitungan dan rekapitulasi terhadap standar minimum dimensi keseluruhan program tersebut. Kemudian dilakukan penetapan jumlah program dan kapasitas penggunanya, sehingga dapat dijumlahkan untuk disesuaikan terhadap kapasitas total bangunan dan tapak.

Tabel 2.3 Rekapitulasi Program Ruang

Program	Sumber	Kapasitas (orang)	Dimensi (m)		Luas (m^2)	Jumlah (ruang)	Total (m^2)
			p	l			
Co-working	TSS	1	2,1	1,8	4	50	260
Meeting room	TSS	8	4,8	4,2	20	2	40
Design studio	TSS	1	2,5	2	5	20	100
Workshop studio	ADN	20	10	7	70	3	210
Gallery	TSS	20	10	7	70	2	140
Luas Program Bidang Kreatif							**750**
Music studio	TSS	5	4	4	16	3	48
Recording studio	Analisa	7	4,5	4	18	2	36
Luas Program Bidang Musik							**84**
Cooking studio	TSS	10	3,5	2	70	1	100
Culinary center	TSS	100	1,2	1,2	150	1	195
Luas Program Bidang Kuliner							**295**
Cafe	TSS	30	1,2	1,2	1,5	1	45
Retail	ADN	10	15	3,6	55	7	385
Luas Program Bidang Komersil							**430**
Performance area	TSS	100	50	36	1800	1	1800
Courtyard	Kondisional						
Luas Ruang Luar							**1800**
Resepsionis/ Lobby	TSS	100	1	1	1	1	100
R. Ibadah	Analisa	20	10	6	60	1	60

Toilet	ADN	1	1,5	1	1,5	48	72
Toilet disabilitas	ADN	1	2	1,5	3	6	18
Luas Ruang Servis Publik							**250**
R. Manajer	TSS	3	4	3	12	2	24
R. Administrasi	TSS	2	3	3	9	2	18
R. Staff	Analisa	15	7	5	35	1	35
R. Penyimpanan	Analisa	3	5	3	15	3	45
R. M/E	Analisa	3	4,5	4	18	3	54
Pantry	TSS	4	6	5	30	2	60
Luas Ruang Servis Pengelola							**236**
Parkir Mobil	ADN	1	2,5	5	12,5	30	375
Parkir Motor	ADN	1	1	2	2	60	120
Luas Parkir							**495**
LUAS OBJEK							4.340
SIRKULASI 30%							1.300
TOTAL LUAS							**5.640**

TSS : Time-Saver Standards for Building Types 2nd Edition oleh Joseph de Chiara & John Callender

ADN : Architect's Data 2nd Edition oleh Ernst Neufert

Perhitungan diatas menunjukkan bahwa luas standar program utama sekitar 5.640 m². Sedangkan perhitungan dibawah menunjukkan luas program yang terealisasikan pada objek sebesar 5.854 m² dari luas lahan 10.000 m².

	Room Name	Standard (m²)	Built (m²)
CREATIVE	Co-Working	260	515
	Meeting Room	40	60
	Design Studio	100	175
	Exhibition Room	140	220
	Workshop Room	210	225
	Music Studio	48	75
	Record Studio	36	60
	Cooking Studio	150	170
	TOTAL AREA	984	1500
COMMERCE	Culinary Center	195	320
	Pantry	60	70
	Café	55	110
	Retail	385	480
	TOTAL AREA	695	980

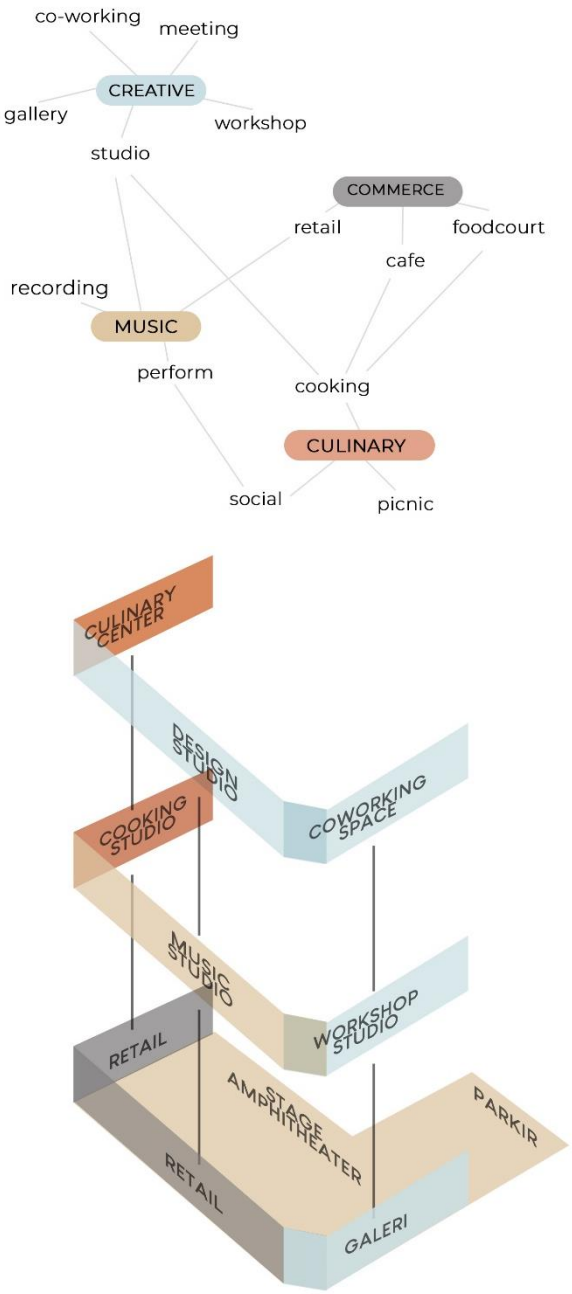
	Room Name	Standard (m²)	Built (m²)
ESSENTIALS	Lobby	100	130
	Administration Room	18	21
	Manager Room	12	20
	Staff Room	35	48
	Storage	45	105
	Musholla	60	65
	Toilet	80	135
	M/E Room	18	20
	TOTAL AREA	366	544
OUTDOOR	Performance Area	1800	2170
	Connecting Bridge	-	140
	Car Parking	375	400
	Motor Parking	120	120
	TOTAL AREA	2295	2830

TOTAL BUILT AREA (m²)	5854
TOTAL SITE AREA (m²)	10000

Gambar 2.4 Persentase Perbandingan Luas Objek Terbangun dan Lahan

2.1.5 Organisasi Ruang

Setelah melakukan rekapitulasi program ruang, dilakukan pencarian titik temu antar program tersebut untuk memperoleh susunan program yang paling optimal. Hal ini dilakukan dengan cara menjabarkan aktivitas-aktivitas yang mungkin terjadi didalamnya, kemudian menghubungkannya satu sama lain.

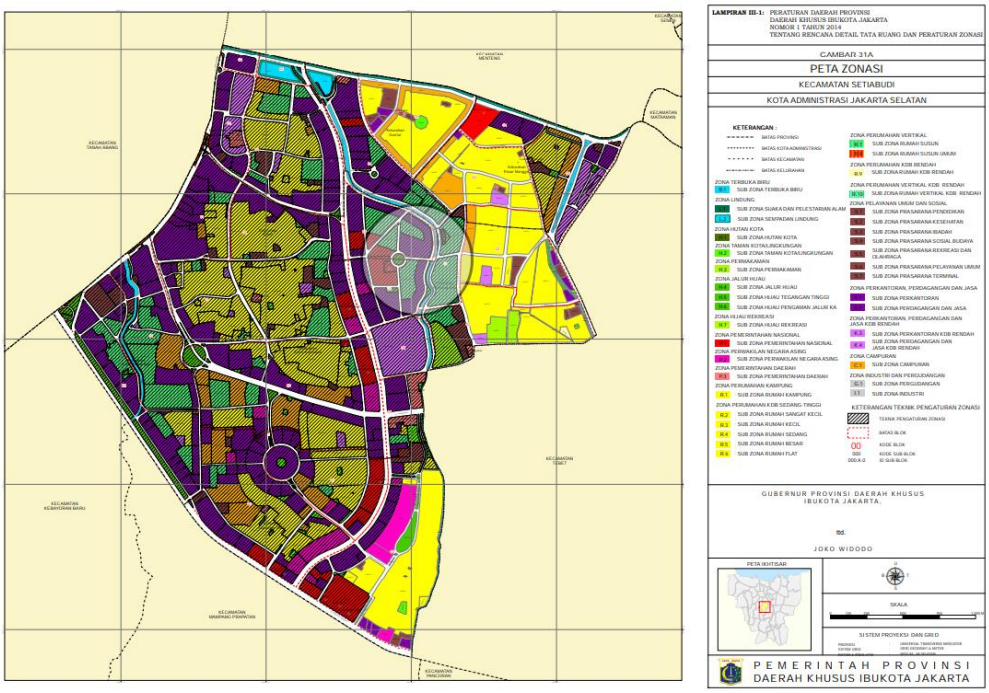


Gambar 2.5 Diagram Relasi antar Program

2.2 Deskripsi Tapak

Tapak merupakan lahan kosong seluas 10.000 m² yang terletak di kawasan Rasuna Epicentrum. Tepatnya di persimpangan Jl. Kuningan Mulia, Jl. Taman Rasuna Utara, dan Jl. Epicentrum Tengah. Berdasarkan Peta Peruntukan Kecamatan Setiabudi, informasi mengenai tata ruang pada tapak sebagai berikut:

a. Kawasan : Daratan
b. Zona : Perkantoran, perdagangan, dan jasa
c. Luas : 10.000 m²
d. KDB (Koefisien Dasar Bangunan) : 55%
e. KLB (Koefisien Lantai Bangunan) : 6
f. KB (Ketinggian Bangunan) : 50
g. KDH (Koefisien Dasar Hijau) : 30%
h. KTB (Koefisien Tapak Basement) : 55%



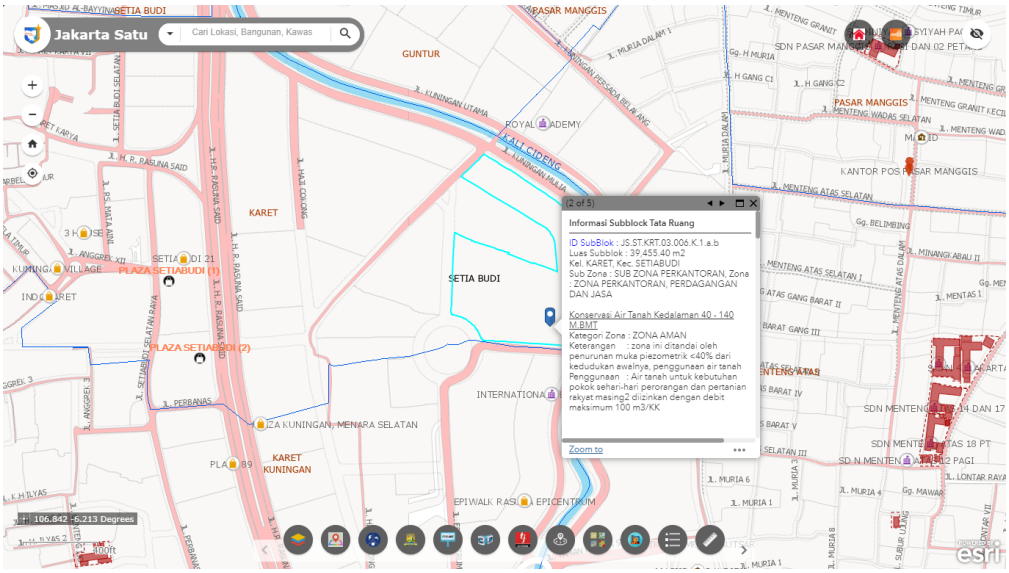
Gambar 2.6 Peta Zonasi Kecamatan Setiabudi

(Sumber: dcktrp.jakarta.go.id)

Dengan bangunan yang diizinkan meliputi: Panti Jompo, Panti Asuhan dan Yatim Piatu, Kegiatan Kepentingan Pertahanan, Kolam Retensi, Taman Kota, Hutan kota, Instalasi Pengolahan Air Limbah, Instalasi Pengolahan Air Kotor dan Tempat Pengolahan Lumpur Tinja, Kantor Lembaga Sosial dan Organisasi.

Sedangkan bangunan bersyarat meliputi: Rumah Sangat Kecil, Balai Pengobatan, Rumah Sakit, Pesantren, Pendidikan Tinggi, Pertambangan Strategis, Multifungsi *(mix-used)*, Pendaratan Helikopter, PKL, Tempat Ibadah.

Serta bangunan terbatas meliputi: Rumah Susun, Gudang Tertutup, Penitipan Hewan ,Penjahit, Laundry, Mini market, Supermarket, Pusat Perbelanjaan, Mall dan Plaza.



Gambar 2.7 Informasi Subblock Tata Ruang

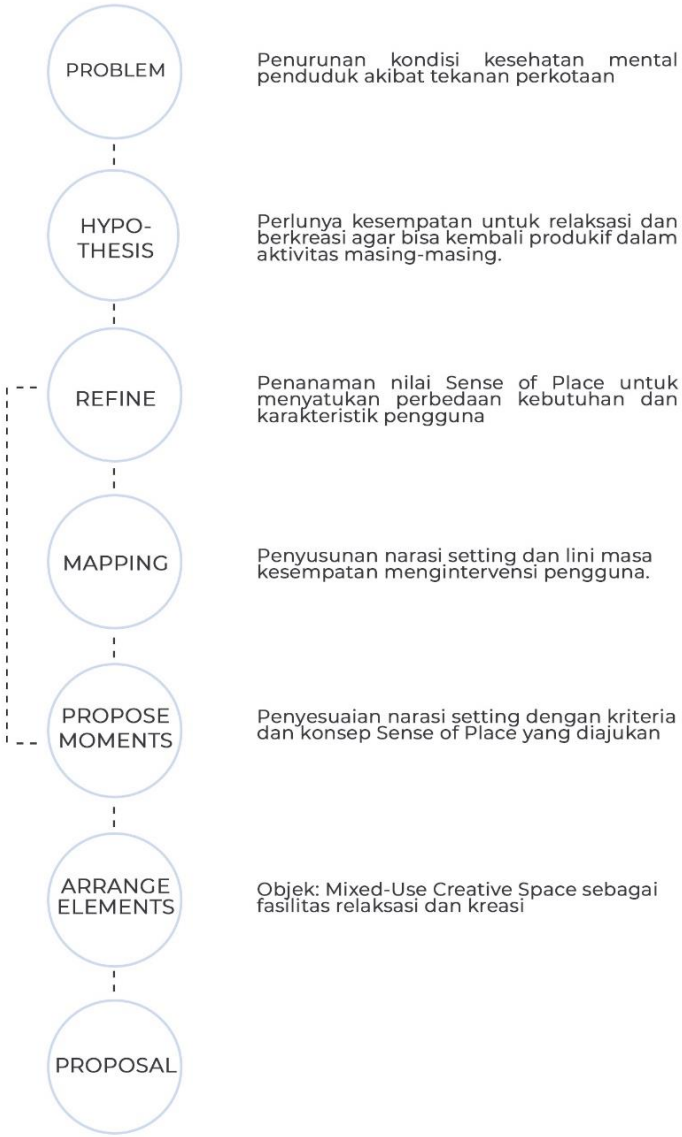
(Sumber: /jakartasatu.jakarta.go.id/)

BAB 3

PENDEKATAN DAN METODE DESAIN

3.1 Pendekatan Desain

Penyusunan kerangka berpikir *(framework)* yang digunakan adalah *Concept Based Framework* berdasarkan Revealing Architecture Design: Methods, Frameworks, and Tools oleh Phillip Plowright.



Gambar 3.1 Kerangka Pikir

Ruang berkaitan langsung dengan manusia yang ada didalamnya, begitu pula sebaliknya. Keadaan kota yang padat dan penuh tekanan tentu akan membawa dampak kepada orang yang menjalani kesehariannya disana. Oleh karena itu, pendekatan *Environmental Psychology* dilakukan untuk memahami relasi dari dua hal tersebut. Bagaimana ruang-ruang kota terbentuk, baik dari gedung perkantoran yang menjulang tinggi, perkampungan yang padat, keterhubungan diantara keduanya, serta dampak terhadap perilaku orang-orang didalamnya.

Berdasarkan buku *Environmental Psychology for Design* (2006), hubungan antara setting fisik dan penggunannya tidak hanya sekedar sebab-akibat. Namun berupa serangkaian simbiosis yang didalamnya terdapat berbagai macam faktor yang masing-masing memiliki peran dalam membawa perubahan, baik terhadap lingkungan maupun perilaku manusia. Relasi itu kemudian akan memengaruhi keterikatan manusia pada suatu tempat, yang ditentukan dengan nilai *sense of place*.

Berdasarkan buku *"The Sense of Place"* oleh Fritz Steele (1981), *sense of place* merupakan suatu pengalaman seseorang dalam suatu setting. Peran signifikan dari *sense of place* adalah memberi pengalaman berupa rasa aman dan kepuasan, atau perasaan stimulasi, semangat, serta kegembiraan, yang menyebabkan keterikatan pada tempat tersebut. Pengalaman tersebut dapat dirasakan oleh seluruh indera (penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecap, dan peraba). Elemen yang dapat memicu sense tersebut antara lain: dimensi, skala, proporsi, keberagaman, jarak, tekstur, ornament, warna, bau, suara, temperature, dan variasi visual.

Dari penjelasan tersebut, dapat ditarik bahwa kualitas ruang tertentu dapat memicu indera manusia dan memengaruhi keterikatannya terhadap suatu tempat. Untuk merealisasikan hal tersebut, perlu adanya pengolahan elemen arsitektural atau wujud fisik sehingga menghasilkan suatu ruang yang dapat membangun persepsi tertentu serta membangkitkan sesuatu dalam diri mereka. Maka dari itu, perlu observasi untuk memahami kondisi dan relasi yang terjadi antara suatu lingkungan spesifik dengan perilaku manusia didalamnya. Hal ini dilakukan agar bisa menganalisa nilai *sense of place* yang perlu diberi, supaya tercipta ikatan antara pengguna dengan objek rancang.

No.	Nama Bangunan	Jenis Bangunan	Pagi		Siang		Sore		Malam	
			Aktivitas	Tempat	Aktivitas	Tempat	Aktivitas	Tempat	Aktivitas	Tempat
1	The Convergence	Kantor	Datang Briefing Kerja Rapat	Lobby R. Rapat R. Kerja	Makan Ibadah Sosialisasi	Restoran Bar Musholla Coworking	Briefing Kerja Rapat	R. Rapat R. Kerja Coworking	Kerja Laporan Pulang	R. Kerja Lobby Parkir
2	The Elements	Galeri Marketing	Datang Briefing Bertemu customer	Lobby R. Rapat R. Konsul	Makan Ibadah Sosialisasi	Cafetaria Musholla	Bertemu customer Deskripsi display Mengikuti event	R. Konsul Event hall	Laporan Pulang	R. Konsul Lobby Parkir
3	Epiwalk	Mall	Jalan-jalan Belanja Makan Les bahasa Sosialisasi	Atrium Tenan Foodcourt Bimbel Café	Jalan-jalan Belanja Makan Les bahasa Nonton Sosialisasi	Atrium Tenan Foodcourt Bimbel Bioskop Café	Jalan-jalan Belanja Makan Les bahasa Nonton Sosialisasi	Atrium Tenan Foodcourt Bimbel Bioskop Café	Jalan-jalan Belanja Makan Nonton Sosialisasi	Atrium Tenan Foodcourt Bioskop Café
4	The Grove Suites	Hotel	Makan Olahraga Berenang Spa	Restoran Gym Kolam renang Spa	Makan Sosialisasi	Restoran Bar	Olahraga Berenang Spa Sosialisasi	Gym Kolam renang Spa Bar	Makan Sosialisasi	Restoran Bar
5	Kinanti Building	Kantor	Datang Briefing Kerja Rapat	Lobby R. Rapat R. Kerja	Istirahat Makan Ibadah Sosialisasi	Cafetaria Musholla Coworking	Briefing Kerja Rapat	R. Rapat R. Kerja Coworking	Kerja Laporan Pulang	R. Kerja Lobby Parkir
6	Bakrie Tower	Kantor	Datang Briefing Kerja Rapat	Lobby R. Rapat R. Kerja	Istirahat Makan Ibadah Sosialisasi	Foodcourt Musholla Coworking	Briefing Kerja Rapat	R. Rapat R. Kerja Coworking	Kerja Laporan Pulang	R. Kerja Lobby Parkir
7	Gran Rubina Business Park	Kantor	Datang Briefing Kerja Rapat	Lobby R. Rapat R. Kerja	Istirahat Makan Ibadah Sosialisasi	Cafetaria Musholla Coworking	Briefing Kerja Rapat	R. Rapat R. Kerja Coworking	Kerja Laporan Pulang	R. Kerja Lobby Parkir
8	ANTV	Stasiun TV	Datang Briefing Siaran Kerja	Lobby R. Rapat Studio R. Kerja	Istirahat Makan Ibadah Sosialisasi	Cafetaria Musholla Coworking	Briefing Siaran Kerja Rapat	R. Rapat Studio R. Kerja	Kerja Laporan Pulang	R. Kerja Lobby Parkir
9	LKPP	Kantor Pemerintah	Datang Briefing Kerja Rapat	Lobby R. Rapat R. Kerja	Istirahat Makan Ibadah Sosialisasi	Foodcourt Musholla	Briefing Kerja Rapat	R. Rapat R. Kerja	Kerja Laporan Pulang	R. Kerja Lobby Parkir
10	Masjid Ar-Riyad	Masjid	Ibadah	Masjid	Ibadah	Masjid	Ibadah	Masjid	Ibadah	Masjid
11	Verde Two	Apartemen	Makan Olahraga Berenang Jalan-jalan Meeting	Restoran Gym Kolam renang Pavillion garden Business center	Makan Meeting Sosialisasi Main	Restoran Business center Pavillion garden Gaming center	Olahraga Berenang Jalan-jalan Main Meeting	Gym Kolam renang Pavillion garden Gaming center Business center	Makan Sosialisasi Main	Restoran Sky lounge Gaming center
12	Kuningan Place	Apartemen	Makan Berenang Belanja Belajar Sauna	Foodcourt Kolam renang Minimarket Sekolah dasar Sauna	Makan Belanja Belajar	Foodcourt Minimarket Sekolah dasar	Berenang Sauna Belanja	Kolam renang Sauna Minimarket	Makan Belanja	Foodcourt Minimarket
13	Taman Rasuna	Apartemen	Makan Olahraga Berenang Spa Belanja	Foodcourt Gym, lapangan Kolam renang Spa Minimarket	Makan Belanja Sosialisasi	Foodcourt Minimarket Café lounge	Olahraga Berenang Spa Belanja Sosialisasi Bermain	Gym, lapangan Spa Minimarket Café lounge Playground	Makan Belanja Sosialisasi Hangout	Foodcourt Minimarket Café lounge Mezza bar
14	Riverwalk	Ruang Publik	Jogging Dogwalk Sosialisasi	Pedestrian way Area duduk	Sosialisasi Menunggu kendaraan	Pedestrian way Area duduk	Jogging Dogwalk Sosialisasi Bermain Menunggu kendaraan	Pedestrian way Area duduk	Sosialisasi Menunggu kendaraan	Pedestrian way Area duduk
15	Perumahan menengah-bawah	Residen	Rumah tangga Edukasi Belanja Olahraga Servis Makan	Rumah/kos Sekolah Toko Lapangan Warung makan	Rumah tangga Edukasi Belanja Servis Makan	Rumah/kos Sekolah Toko Warung makan	Rumah tangga Belanja Olahraga Servis Makan	Rumah/kos Toko Lapangan Warung makan	Rumah tangga Belanja Olahraga Servis Makan	Rumah/kos Toko Lapangan Warung makan
Analisa			Pekerja dan penghuni mulai perjalanan dan aktivitasnya masing-masing		Pekerja lebih banyak keluar kantor untuk istirahat. Penghuni apartemen sedikit yang menggunakan fasilitasnya		Pekerja akan tetap di kantor untuk bekerja, tekanan lebih tinggi. Penghuni apartemen lebih banyak keluar dari unit untuk beraktivitas di fasilitas apartemen		Pekerja mulai meninggalkan kantor atau lembur/menunggu berkurangnya macet. Penghuni mulai pergi/pulang.	

Gambar 3.2 Analisa Bangunan dan Aktivitas Sekitar

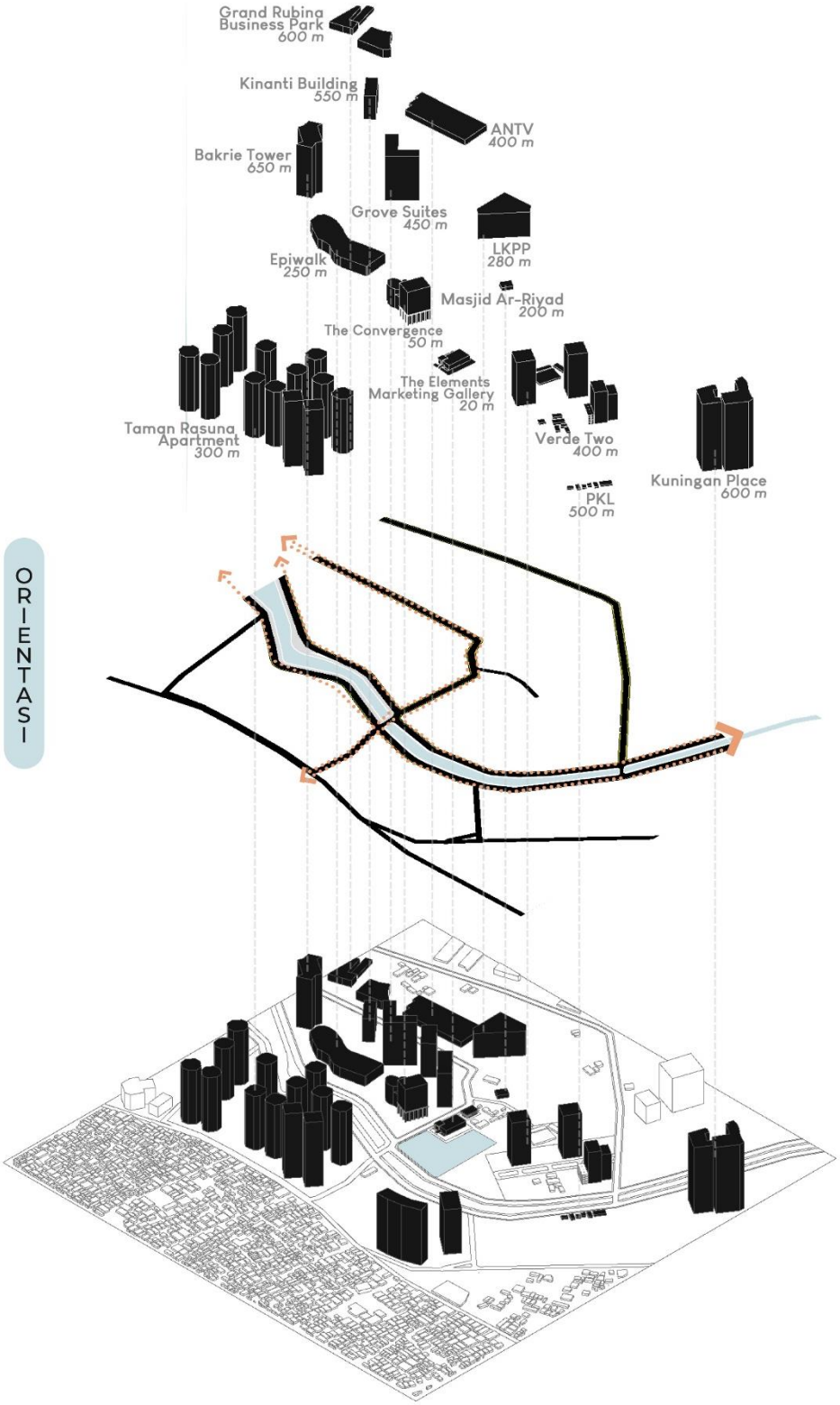
No.	Nama Bangunan	Analisa			
		Area	Kemacetan	Fasilitas	Pengguna
1	The Convergence	Area kerja indoor, modern, transparan, view dan pencahayaan baik	Jam kerja berbeda-beda, cenderung terkena macet	High-class, mahal, pekerja reguler cenderung pergi keluar	Pekerja terfasilitasi dengan baik, level stres rendah
2	The Elements	Area kerja indoor, nuansa mewah, formal, luas	Jam kerja hingga pukul 18.00 WIB, cenderung terkena macet	Fasilitas sedikit, cenderung pergi keluar	Pekerja sering sosialisasi, banyak bergerak, level stres rendah
3	Epiwalk	Mall semi-outdoor, terbuka, pencahayaan baik, luas	Buka hingga pukul 22.00 WIB, lebih ramai saat akhir pekan, cenderung terkena macet	Mall tidak terlalu banyak fasilitas, ada area event	Mall mendukung aktivitas berjalan kaki untuk refreshing, level stres rendah
4	The Grove Suites	Hotel mewah, ukutan kamar luas, view dan pencahayaan baik	Khusus tamu hotel, cenderung pergi seharian, terkena macet saat pulang	Fasilitas mewah namun tidak terlalu banyak	Ditempati turis/pekerja yang singgah, sering keluar, level stres rendah
5	Kinanti Building	Gedung tidak terlalu besar dan agak tertutup	Jam kerja berbeda-beda, cenderung terkena macet	Fasilitas standar, tidak terlalu banyak	Area kerja tertutup,level stres cenderung tinggi
6	Bakrie Tower	Berupa tower tinggi, sedikit area terbuka	Jam kerja berbeda-beda, cenderung terkena macet	Fasilitas standar, tidak terlalu banyak, hanya di lantai tertentu	Pekerja jarang meninggalkan gedung, level stres cenderung tinggi
7	Gran Rubina Business Park	Area kerja indoor, banyak area outdoor diantaranya untuk sosialisasi	Jam kerja berbeda-beda, cenderung terkena macet	Fasilitas cukup banyak dan memadai	Pekerja memiliki fasilitas refreshing yang cukup, level stres rendah
8	ANTV	Area kerja tertutup, banyak ruangan berwarna cerah	Jam kerja berbeda-beda, cenderung terkena macet	Fasilitas standar, ada area event outdoor yang sering digunakan	Sebagian pekerja sering bersosialisasi, sebagian sering diruangan tertutup, ada kemungkinan stres
9	LKPP	Gedung dan area kerja sangat tertutup	Jam kerja berbeda-beda, cenderung terkena macet	Fasilitas standar, tidak terlalu banyak	Pekerja jarang meninggalkan gedung, level stres cenderung tinggi
10	Masjid Ar-Riyad	Terletak disekitar area konstruksi, sekitar masjid sering berdebu	Kondisi jalan dan pengunjung sepi, lebih ramai saat siang-sore hari	Fasilitas standar, kurang dirawat dengan baik	Sering digunakan oleh pekerja bangunan serta penjual makanan di area sekitar
11	Verde Two	Apartemen mewah, tower tinggi, view, pencahayaan, dan ruang hijau baik	Akses eksklusif, cenderung tidak terkena macet	Fasilitas mewah dan jumlahnya banyak	Penghuni terfasilitasi dengan baik, level stres rendah
12	Kuningan Place	Apartemen menengah-atas, tower padat, view dan pencahayaan kurang baik	Luar area terdapat pedagang kaki lima dan parkir taksi, cenderung macet	Fasilitas tidak terlalu mewah, jumlahnya sedikit	Banyak penghuni, terutama anak kecil yang menetap lama, ada kemungkinan stres
13	Taman Rasuna	Apartemen kelas menengah, banyak tower dan penataan padat	Lebih dekat terhadap jalan raya, cenderung macet	Fasilitas tidak terlalu mewah, namun jumlahnya banyak	Sangat banyak penghuni, kapasitas fasilitas terbatas, kemungkinan stres lebih tinggi
14	Riverwalk	Penataan baik, bersih, cukup teduh oleh pepohonan	Tidak ada atraksi, sering sepi pengunjung, macet karena mall	Pedestrian way, railing, tempat sampah, lampu, kursi, tangga/ramp/jembatan memadai	Mendukung aktivitas berjalan kaki, sore hari paling ramai, level stres rendah
15	Perumahan menengah-bawah	Daerah padat, rumah 1-3 lantai, lebar jalan kecil	Sering macet karena jalan kecil dan daerah padat	Fasilitas sekitar standar, sedikit jumlahnya jika dibandingkan dengan total rumah	Kurangnya ruang terbuka, level stres cenderung tinggi

Gambar 3.3 Tabel Analisa Lingkungan Sekitar terhadap Penggunanya

3.2 Metode Desain

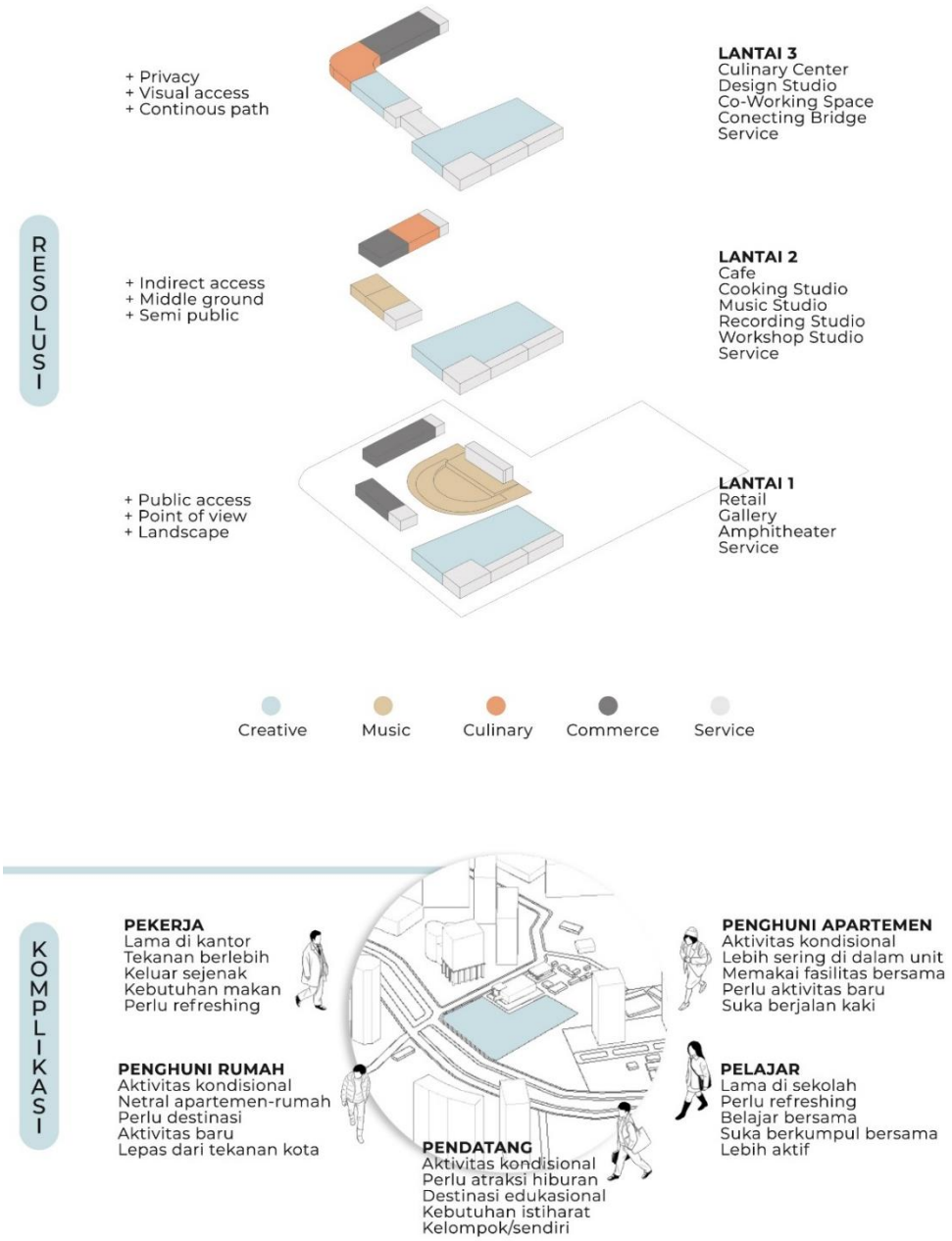
Pada buku Environmental Psychology for Design (2006), disebutkan beberapa cara agar tercipta *sense of place*, salah satunya adalah dengan narasi *(Narrative)*. Orang-orang dapat terikat pada suatu tempat karena adanya suatu kisah yang melekat dalam diri mereka. Menurut Nigel Coates pada buku *Narrative Architecture* (2012), narasi mengelompokkan kejadian nyata atau fiksi menjadi rangkaian yang diceritakan kembali oleh narator. Oleh karena itu, metode narasi dapat digunakan untuk menggambarkan waktu, lokasi, dan kejadian sebagai suatu plot yang dinamis. Plot tersebut dapat berupa rangkaian pengalaman tertentu pada suatu ruang. Narasi dapat menggambarkan kejadian atau setting nyata, namun secara bersamaan mengonstruksi ulang kejadian asli tersebut menjadi sesuatu yang baru. Cara ini dapat digunakan untuk membangun elemen arsitektural lain, seperti program, bentuk, dan lainnya.

Untuk menerapkan narasi sebagai metode rancang, dapat dilakukan dengan menyusun rangkaian peristiwa mengenai hubungan lingkungan dan perilaku manusia pada suatu lokasi. Dalam ilmu literatur, narasi tersusun atas orientasi (setting, alur waktu), komplikasi (pokok persoalan), dan resolusi (pemecahan konflik). Dengan mengikuti struktur ini, pertama-tama dilakukan penyusunan narasi setting yang memiliki perbedaan yang signifikan, seperti gedung perkantoran, perkampungan, serta area diantaranya. Dilakukan pendataan terhadap bangunan sekitar, fungsi, jarak dan jalur tempuh menuju tapak, serta penghuni beserta aktivitasnya sepanjang hari. Setelah itu, dilakukan analisa terhadap area, fasilitas, dan pengaruhnya pada tekanan yang dapat dirasakan pengguna. Dari situ, dipetakan permasalahan-permasalahan yang ada pada setting tersebut.



Gambar 3.4 Narasi Orientasi Setting

Setelah menyusun narasi yang terdiri atas orientasi dan menemukan suatu komplikasi dari suatu fenomena, disusunlah skenario berisi kualitas tertentu yang menjawab narasi awal tersebut. Konsep tersebut kemudian dikombinasikan dengan kriteria perancangan objek serta persyaratan kebutuhan, dan digunakan untuk mengintervensi skenario awal tersebut.



Gambar 3.5 Narasi Komplikasi Pengguna dan Resolusi Objek

Dari analisa, diperoleh aktivitas atau kebutuhan dasar para pengguna sekitar tapak. Antara lain kebutuhan fasilitas konsumsi, terutama makan siang pekerja kantor, fasilitas ruang kerja yang bebas tekanan, serta fasilitas lain yang sebelumnya tidak ada disekitar tapak. Aktivitas tersebut berusaha difasilitasi dengan menerjemahkannya menjadi program ruang, antara lain sentra kuliner, co-working space, studio desain, dan galeri.

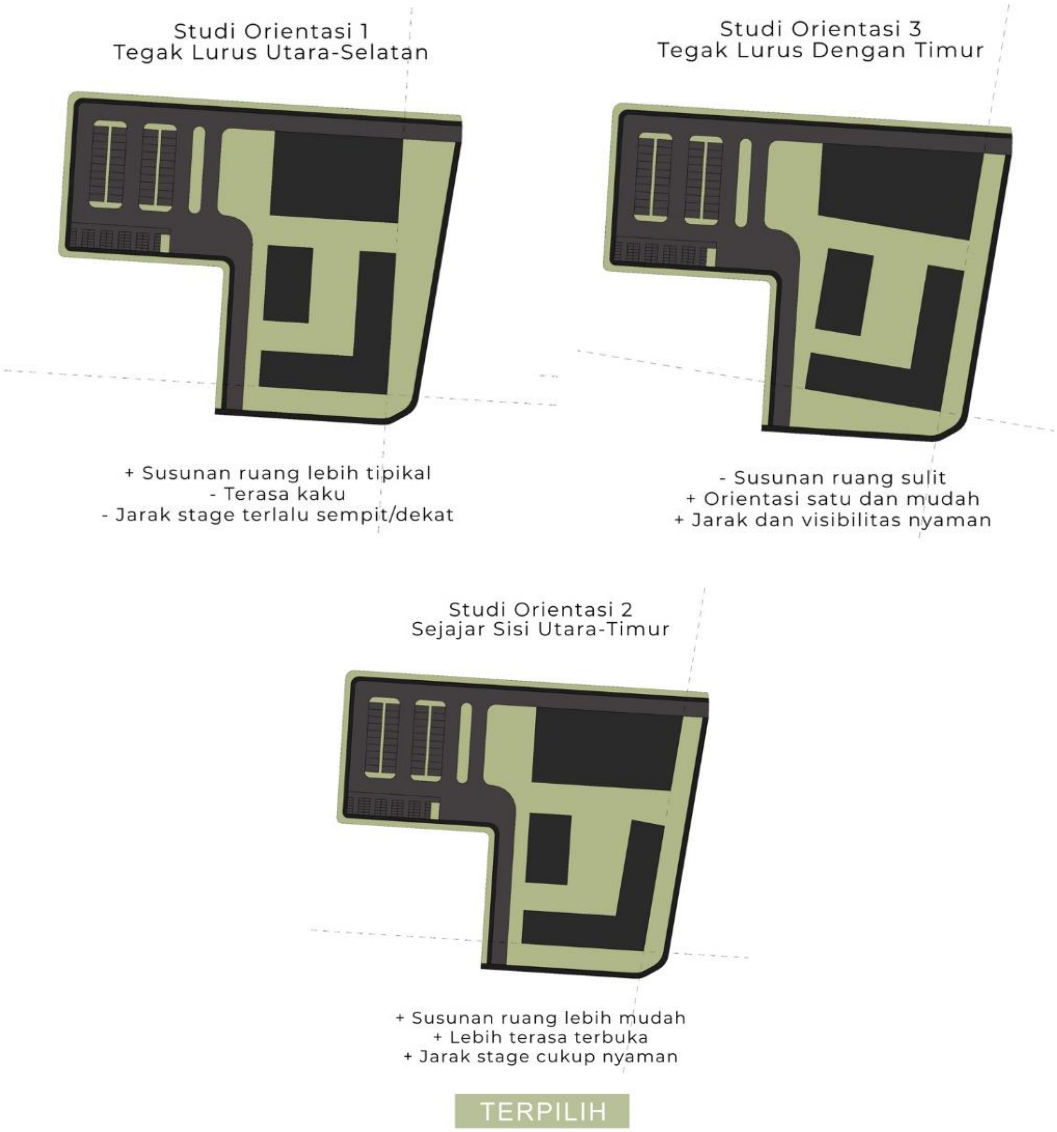
Gambar 3.6 Ilustrasi Program Utama

Kemudian dimasukkan juga narasi berisi aktivitas pendukung lainnya yang diminati oleh pengguna sesuai target usia, antara lain memasak, berkreasi, berbelanja, dan musik. Aktivitas tersebut lalu diterjemahkan menjadi program studio memasak, studio workshop, retail, performance area, dan studio musik. Sehingga terdapat empat bidang utama yaitu kreatif, komersil, dan musik.

Gambar 3.7 Ilustrasi Program Pendukung

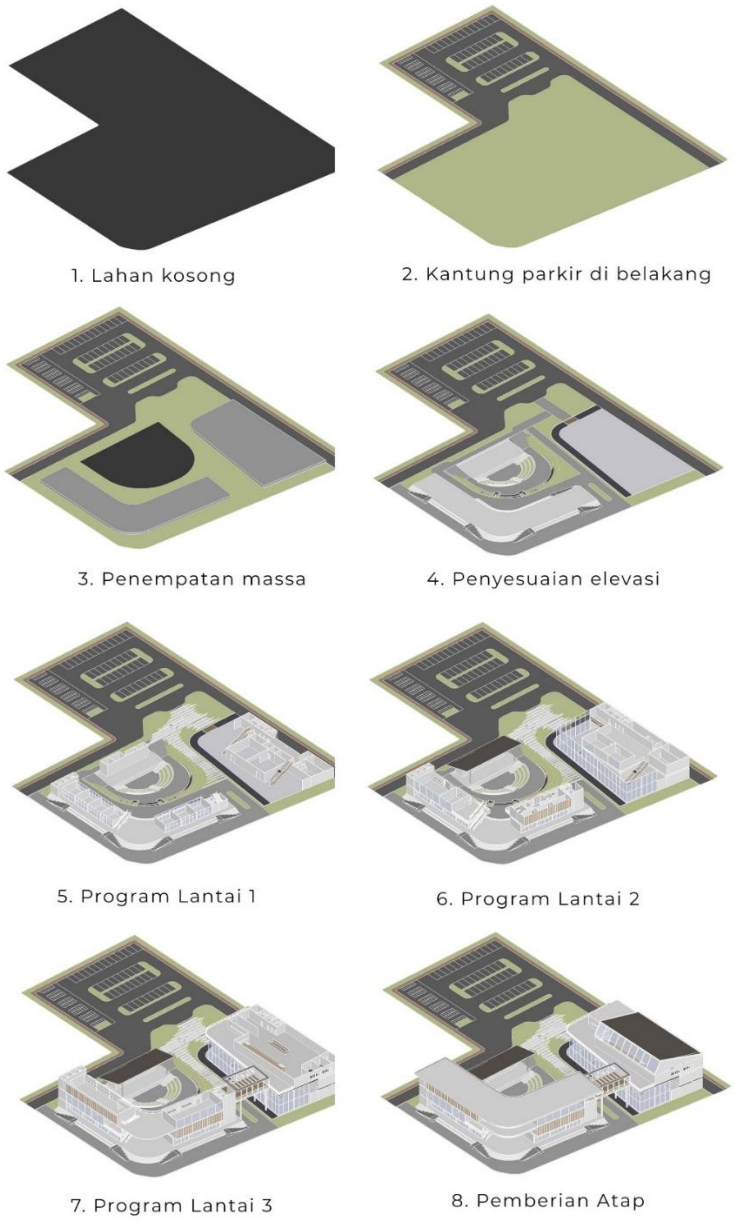
Hal ini bertujuan agar terciptanya resolusi untuk menghadirkan rangkaian narasi yang sekuensial. Sehingga penanganan tekanan kota melalui aktivitas relaksasi dan kreasi dapat dilakukan oleh pengguna, dengan menyediakan berbagai aktivitas dan program yang dapat dilakukan oleh pengguna dari berbagai usia.

Untuk mengakomodasi program tersebut pada tapak, dilakukan studi orientasi sebagai proses awal penataan massa bangunan. Diusulkan tiga opsi kemudian dicari potensi dan permasalahan dari ketiganya, berdasarkan pengaruhnya terhadap ruang didalamnya, sirkulasi, serta terhadap bangunan sekitar.



Gambar 3.8 Studi Volumetrik

Berdasarkan analisa yang dilakukan terhadap tapak, sirkulasi, dan aktivitas manusia, diperoleh hasil bahwa tatanan massa yang mengelilingi tapak akan memaksimalkan tampak sehingga menarik pengguna dari berbagai arah. Karena bentuk tapak yang tidak simetris, dilakukan beberapa uji coba untuk menentukan dasaran orientasi perletakan massa. Setelah mendapat hasil yang terbaik, bentuk tersebut kemudian diolah lebih lanjut, kemudian dilakukan penyesuaian pada program ruang sehingga menjadi objek yang utuh.



Gambar 3.9 Transformasi Desain

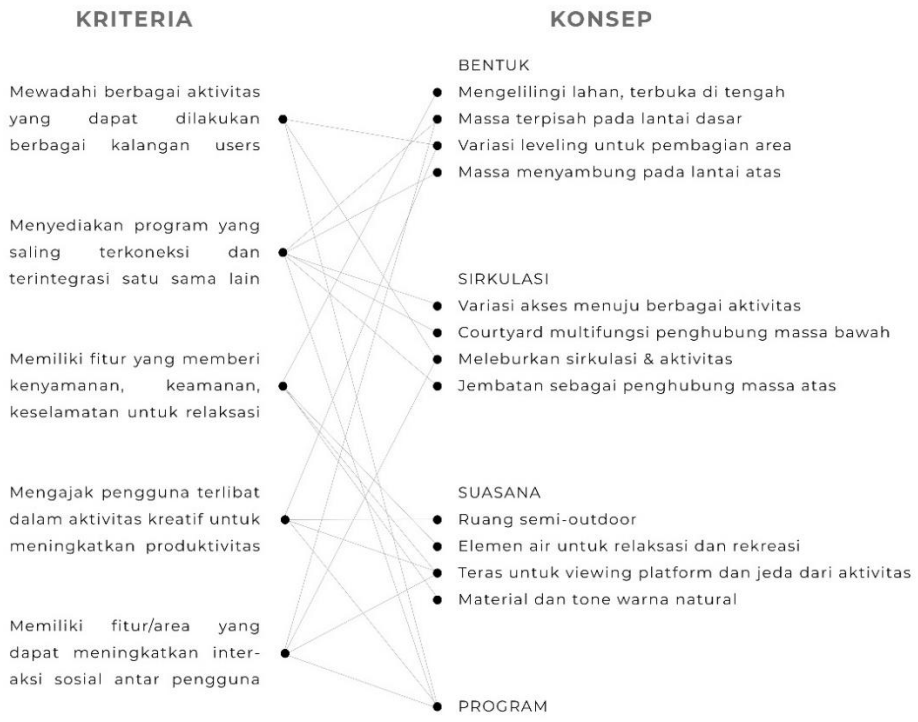
BAB 4

KONSEP DESAIN

Kriteria desain yang telah dirumuskan pada bagian permasalahan dan kriteria desain, antara lain:

1. Mewadahi aktivitas yang dapat dilakukan berbagai kalangan pengguna.
2. Memiliki program yang terkoneksi dan terintegrasi satu sama lain.
3. Memberi fitur kenyamanan, keamanan, keselamatan untuk relaksasi.
4. Mengajak pengguna terlibat aktivitas untuk meningkatkan produktivitas.
5. Memiliki area yang dapat meningkatkan interaksi sosial antar pengguna.

Untuk menjawab kelima kriteria tersebut, diajukan beberapa konsep desain terkait eksplorasi formal dan eksplorasi teknis. Konsep ini terdiri dari konsep bentuk, sirkulasi, suasana, program, dan struktur.



Gambar 4.1 Hubungan Kriteria Desain dan Konsep Desain

4.1 Eksplorasi Formal

4.1.1 Konsep Bentuk

a. Bentuk mengelilingi lahan dan terbuka di bagian tengah. Hal ini dilakukan untuk memaksimalkan bentuk tapak yang terbuka pada dua sisi jalan, sehingga menambah akses visual terhadap objek.

Gambar 4.2 Konsep Penataan Massa

b. Massa terpisah pada lantai dasar. Hal ini dilakukan agar pengguna melewati ruang luar untuk menempuh program ruang lain, sehingga memberi kesempatan untuk relaksasi via elemen hijau.

Gambar 4.3 Konsep Pemisahan Massa

c. Bentuk memiliki variasi leveling untuk pembagian area. Hal ini dilakukan agar memberi pengalaman yang berbeda dari aktivitas sehari-hari, serta meningkatkan visibilitas program ruang tertentu.

Gambar 4.4 Konsep Levelling

d. Massa menyambung pada lantai atas. Hal ini dilakukan untuk menciptakan satu bangunan yang saling terhubung.

Gambar 4.5 Konsep Penyambungan Massa

4.1.2 Konsep Sirkulasi

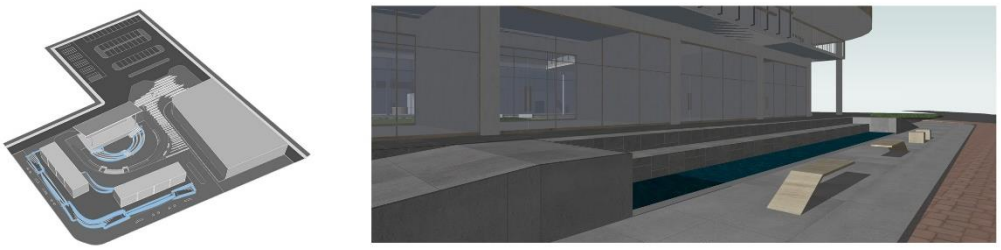
a. Terdapat variasi akses menuju berbagai aktivitas. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan aksesibilitas pada objek arsitektur.

Gambar 4.6 Konsep Variasi Akses

b. Terdapat courtyard mulifungsi sebagai penghubung massa bawah. Hal ini dilakukan untuk menciptakan satu sirkulasi utama yang dapat dijadikan sebagai eventual space.

Gambar 4.7 Konsep Courtyard

c. Meleburkan sirkulasi dan aktivitas. Hal ini dilakukan untuk menambah fungsi tangga sebagai tribun, sehingga tidak hanya sebagai sirkulasi.



Gambar 4.8 Konsep Peleburan Sirkulasi

d. Terdapat jembatan sebagai penghubung massa atas. Hal ini dilakukan untuk menciptaan koneksi pada tiap massa bangunan.

Gambar 4.9 Konsep *Connecting Bridge*

4.1.3 Konsep Suasana

a. Suasana ruang *semi-outdoor*. Hal ini dilakukan untuk menciptakan suasana yang asri dan bebas tekanan pada lingkungan bekerja.

Gambar 4.10 Konsep Suasana *Semi-Outdoor*

b. Terdapat elemen air dan hijau. Hal ini dilakukan untuk mendukung sarana relaksasi dan rekreasi.

Gambar 4.11 Konsep Elemen Air dan Vegetasi

c. Terdapat teras berupa *viewing platform*. Hal ini dilakukan agar memberi kesempatan untuk jeda dari aktivitas sembari melihat pemandangan sekitar objek.

Gambar 4.12 Konsep Teras/*Viewing Platform*

4.1.4 Konsep Program

a. Retail
   - Fasad aktif atau transparan
   - Peleburan sirkulasi antar retail

b. Performance Area
   - Stage terbuka terhadap lahan
   - Amphitheater lebar multifungsi
   - Mudah akses dari luar
   - Dikelilingi courtyard untuk eventual space

c. Gallery
    - Temporary display untuk acara eventual
    - Koridor/lorong serbaguna
d. Workshop Studio
    - Furnitur/sirkulasi lebar untuk groupwork
    - Satu sisi transparan untuk mengundang pengunjung
e. Design Studio
    - Privasi cukup untuk bekerja sendiri
    - Area bersama untuk group
f. Music & Recording Studio
    - Kedap suara
    - Akses tidak langsung pada stage & retail
g. Co-Working Space
    - Privasi cukup untuk bekerja sendiri, serta area bersama untuk group
    - Memiliki view terhadap sekitar untuk jeda
    - Akses tidak langsung ke fasilitas lain
h. Cooking Studio
    - Aksesibel dari area publik & sentra kuliner
    - Furnitur/sirkulasi lebar untuk groupwork
i. Culinary Center
    - Terdiri dari area indoor dan outdoor
        - Indoor dikelilingi foodstand, outdoor bisa dijadikan event area

4.2 Eksplorasi Teknis

4.2.1 Konsep Struktur

a. Menggunakan struktur kolom balok beton bertulang. Hal ini dilakukan agar bangunan kokoh, lebih mudah dalam konstruksi, dan konvensional.
b. Menggunakan atap dak beton untuk massa retail. Hal ini dilakukan untuk memungkinkan adanya penambahan lantai bangunan.

c. Menggunakan baja WF (Wide Flange) untuk atap massa *co-working space*. Hal ini dilakukan untuk membuat ruang berbentang lebar dan bebas kolom.

4.2.2 Konsep Material

a. Menggunakan material dan tone berwarna natural. Hal ini dilakukan untuk menciptakan suasana asri yang kontras dengan kota metropolitan

Gambar 4.13 Moodboard Material dan Tone

BAB 5

DESAIN

5.1 Eksplorasi Formal

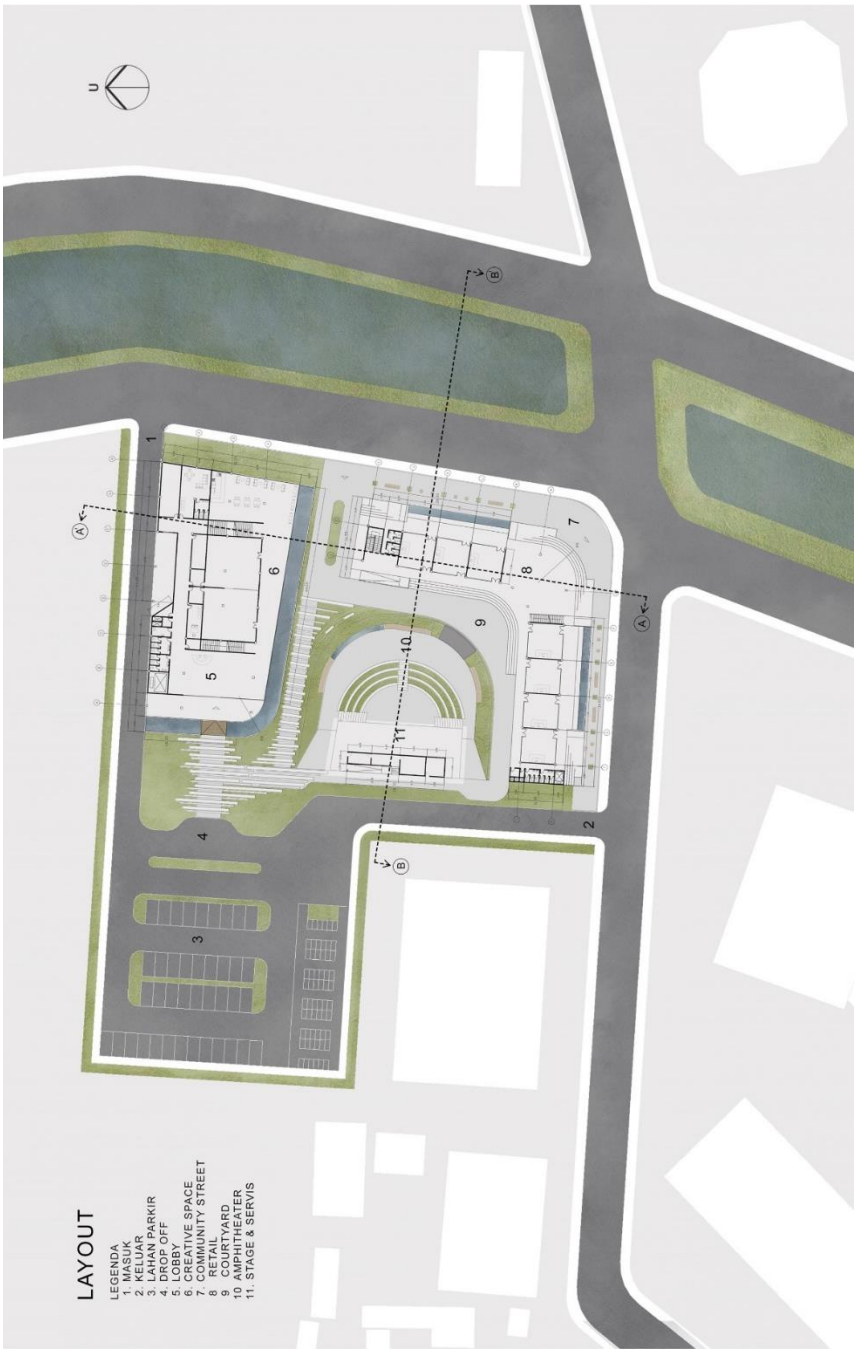
5.1.1 Site Plan

Pada gambar Site Plan terlihat bagian massa bangunan mengelilingi ruang luar amphitheater. Hal ini bertujuan untuk mengikat keberagaman titik-titik individu dari berbagai macam program agar terfokus ke satu titik bersama, sesuai dengan nilai Sense of Place yang ingin diterapkan.

Gambar 5.1 Site Plan

5.1.2 Layout Plan

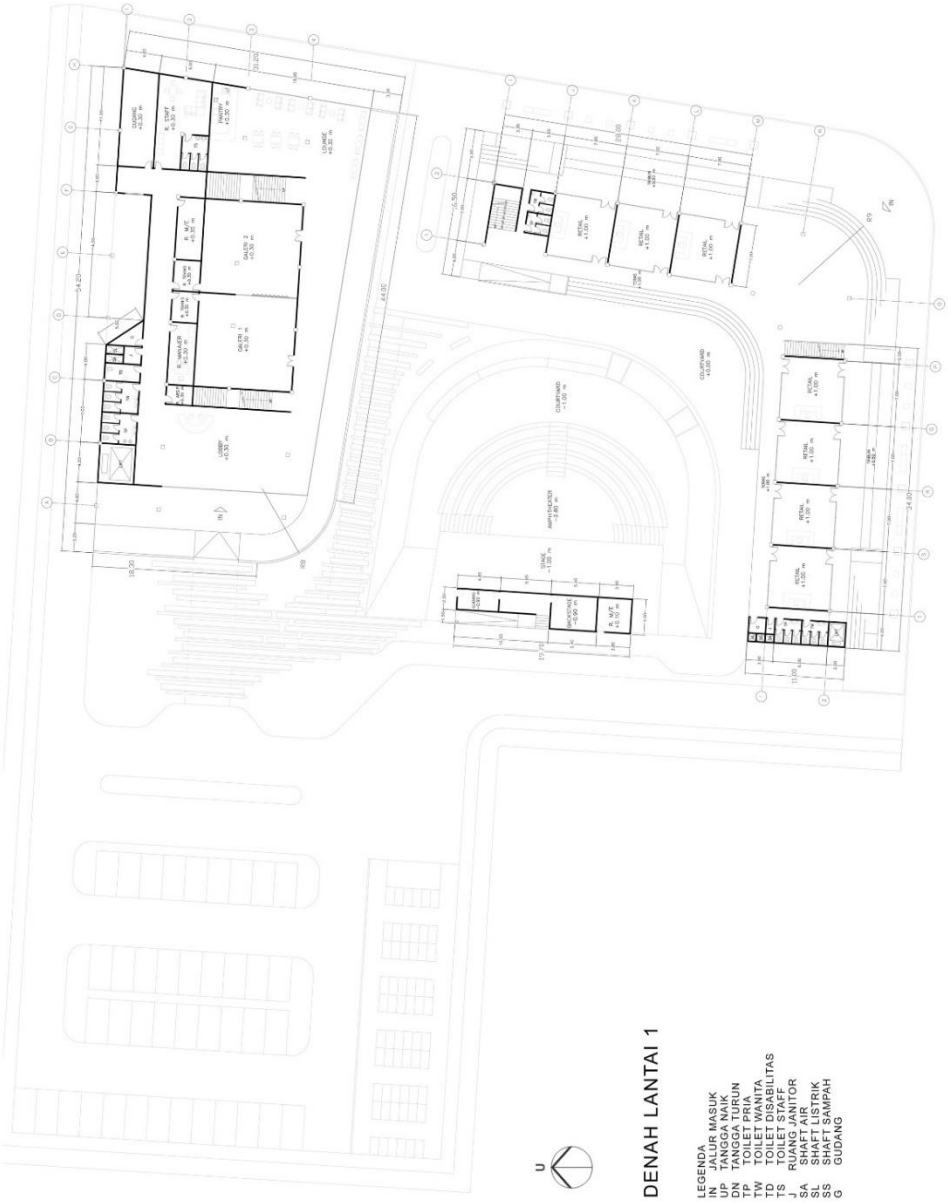
Pada gambar Layout Plan terlihat keterhubungan antara ruang luar dan ruang dalamnya. Massa bangunan yang terpisah tetap terhubungkan oleh courtyard yang menerus untuk menciptakan hubungan antar ruang yang dinamis, serta mendukung aktivitas berjalan kaki bagi pengguna.



Gambar 5.2 Layout Plan

5.1.3 Denah

Pada denah lantai satu, terlihat variasi akses masuk pada masing-masing fungsi. Akses masuk retail terletak di tepi Timur tapak, sedangkan akses masuk galeri terletak di sisi Barat tapak dekat area parkir. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan variasi pengalaman ruang pada objek, sehingga pengunjung bisa lebih banyak eksplorasi untuk refreshing dari kejenuhan yang dirasa sehari-hari.

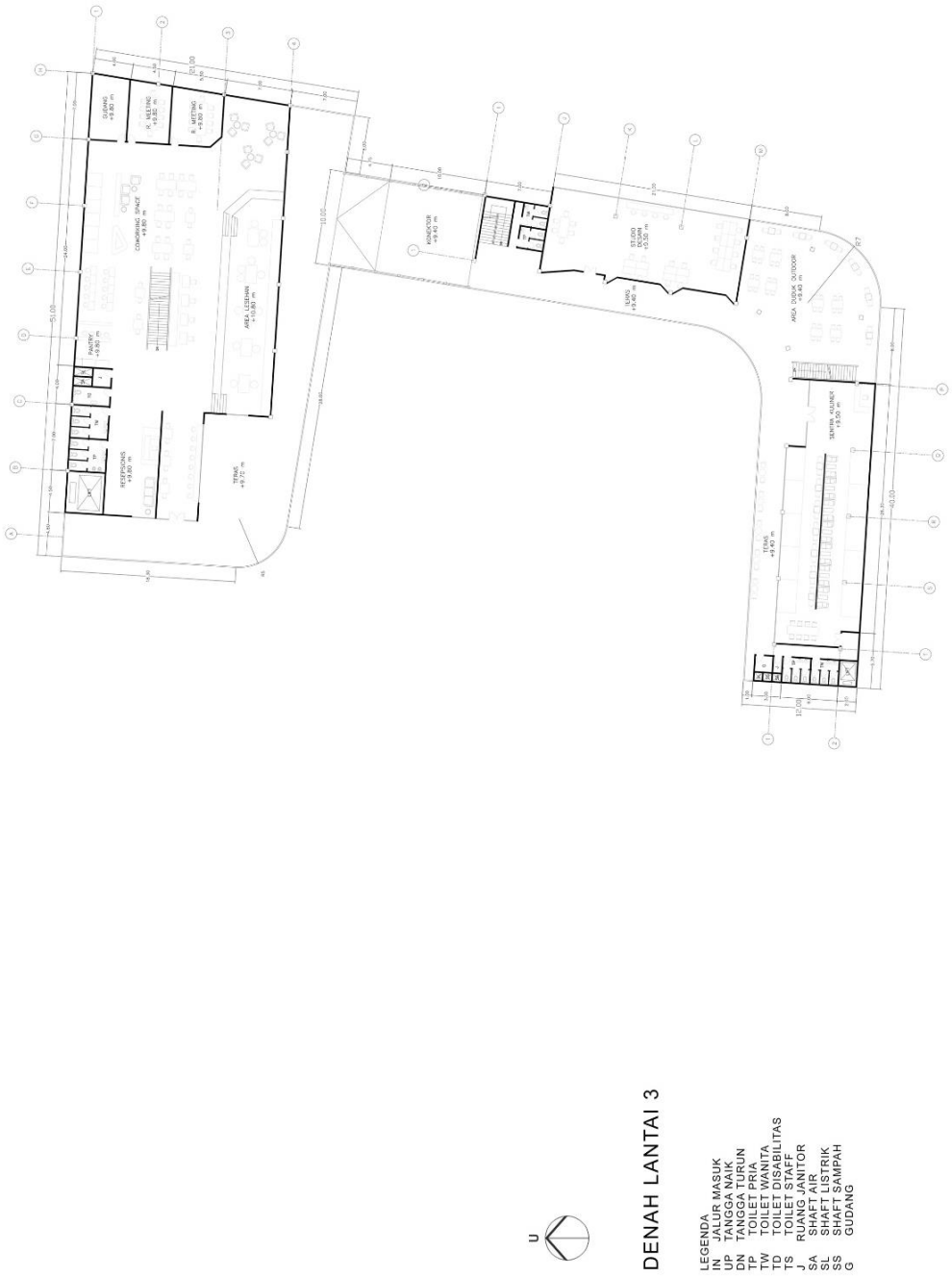


Gambar 5.3 Denah Lantai Satu

Pada denah lantai dua, terlihat bahwa Workshop Studio, Music & Recording Studio, serta Café & Cooking Studio tidak terhubung secara langsung. Hal ini bertujuan untuk menjaga privasi aktivitas yang tergolong semi-privat. Kemudian dengan adanya pemisahan ini, pengunjung harus melewati ruang luar terlebih dahulu sehingga memberikan kesempatan untuk relaksasi menikmati suasana elemen hijau.

Gambar 5.4 Denah Lantai Dua

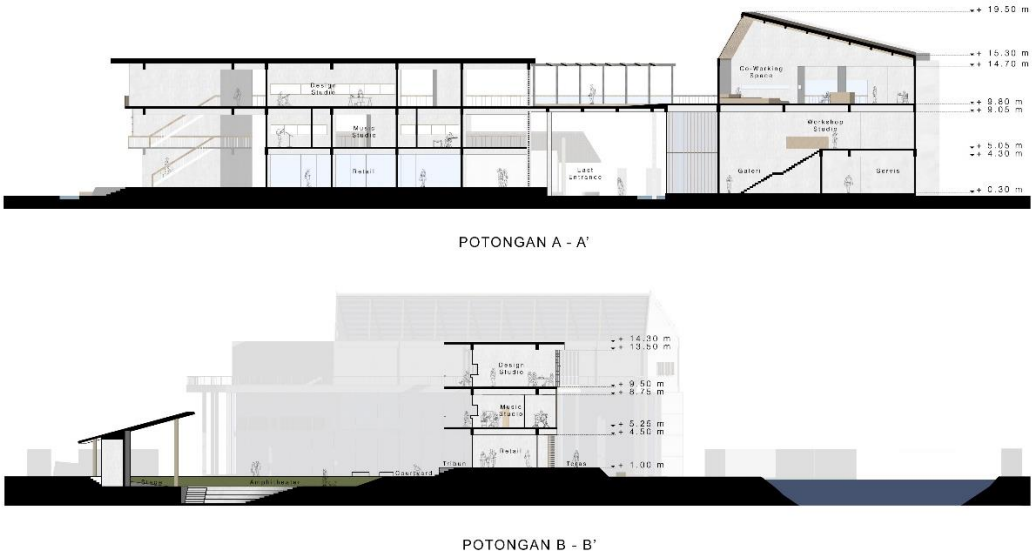
Pada denah lantai tiga, terlihat bahwa massa bergabung menjadi satu dengan adanya *connecting bridge*. Adanya teras dan area foodcourt outdoor mengakibatkan pengunjung bisa menikmati view sekitar bangunan dengan leluasa, serta memberi ruang istirahat yang nyaman bagi pekerja di co-working space dan studio desain.



Gambar 5.5 Denah Lantai Tiga

5.1.4 Potongan

Pada gambar potongan terlihat variasi ketinggian dari massa bangunan, serta permainan elevasi pada area ruang luar. Terlihat juga program ruang yang ada serta keterhubungannya, baik terhubung secara langsung maupun terkoneksi dengan jembatan.



Gambar 5.6 Potongan

5.1.5 Tampak

Pada bagian Timur, bangunan menghadap Sungai Cide dimana terdapat area Epicentrum Riverwalk didekatnya. Hal tersebut ditambahkan dengan *Community Street* pada objek menjadikan satu wilayah yang *walkable*.

Gambar 5.7 Tampak Timur

Gambar 5.8 Tampak Selatan

5.1.6 Perspektif

Bagian depan dibuat seterbuka mungkin untuk menambah variasi aktivitas didalam objek, sehingga dapat diperuntukan untuk semua kalangan pengguna.

Gambar 5.9 Perspektif Eksterior

Area Community Street pada bagian depan bangunan dapat digunakan oleh semua orang, baik pengunjung maupun orang yang hanya melewati. Hal ini bertujuan untuk memberi sarana relaksasi sejenak bagi semua orang yang jenuh.

Gambar 5.10 Perspektif Community Street

Area Amphitheater dan Courtyard didalam bangunan terbagi menjadi beberapa level elevasi, namun cukup lebar untuk beragam aktivitas. Walaupun terbuka, massa objek serta bangunan sekitar yang mengelilinginya memberi pembayangan saat siang hari sehingga area cukup teduh.

Gambar 5.11 Perspektif Courtyard dan Amphitheater

Workshop Studio pada lantai 2 didesain dengan sederhana dan sefleksibel mungkin untuk mewadahi keberagaman aktivitas yang dapat terjadi. Misalnya, kegiatan *pottery* workshop yang digambarkan berikut.

Gambar 5.12 Perspektif Interior Workshop Studio

Cooking Studio pada lantai 2 didesain menghadap sisi Selatan dan menggunakan material kaca dengan kisi-kisi sehingga membuat pencahayaan, serta memberi view terhadap lingkungan sekitar.

Gambar 5.13 Perspektif Interior Cooking Studio

Teras pada lantai 2 yang membaur langsung dengan sirkulasi utama, sehingga tidak hanya berfungsi sebagai akses sirkulasi namun juga melihat pemandangan objek dan berkumpul bersama.

Gambar 5.14 Perspektif Teras Outdoor Lantai 2

Area Co-Working Space pada lantai 3 merupakan satu ruang tak terbatasi dinding, dengan variasi area kerja dan tempat duduk agar sesuai dengan personalisasi masing-masing pengguna.

Gambar 5.15 Perspektif Interior Co-Working Space

Area Studio Desain pada lantai 3 merupakan satu ruang yang menerus, tidak terkotak-kotak seperti kantor pada umumnya. Untuk meningkatkan kolaborasi dan interaksi, namun dengan cukup memberi privasi pada tiap pekerjanya.

Gambar 5.16 Perspektif Interior Design Studio

Sentra kuliner pada lantai 3 terdiri dari area vendor, area makan indoor, serta area makan outdoor. Berikut suasana area makan indoor beserta beragam vendor dan personalisasi tempat duduk.

Gambar 5.17 Perspektif Interior Culinary Center

Teras pada lantai 3 yang membaur langsung dengan sirkulasi utama serta area makan outdoor. Sehingga tidak hanya berfungsi sebagai akses sirkulasi namun juga melihat pemandangan objek dan berkumpul bersama.

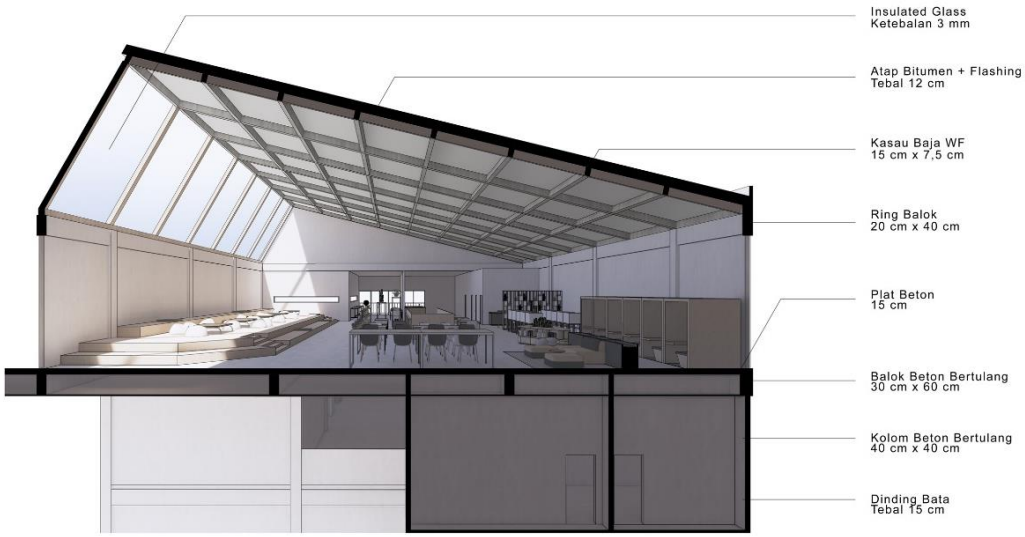
Gambar 5.18 Perspektif Outdoor Terrace

5.2 Eksplorasi Teknis

5.2.1 Aksonometri Struktur

Gambar 5.19 Aksonometri dan Maket Studi Struktur

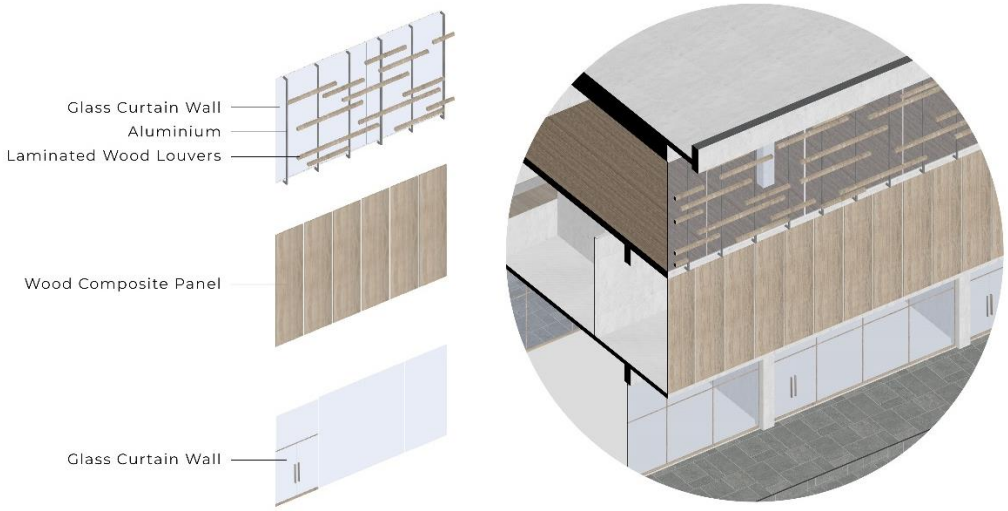
Struktur utama menggunakan kolom berukuran 40 cm x 40 cm dengan jarak 7 m, balok berukuran 30 cm x 60 cm, dan plat lantai setebal 15 cm. Pada massa pertama (program retail) digunakan atap dak beton untuk memungkinkan pertambahan lantai. Sedangkan pada massa kedua (program galeri), digunakan atap berbentuk *single-shed roof*, sehingga memungkinkan dibentuknya *skylight* untuk memaksimalkan pencahayaan alami pada *co-working space* lantai 3.



Gambar 5.20 Potongan Perspektif Detail Struktur Co-Working Space

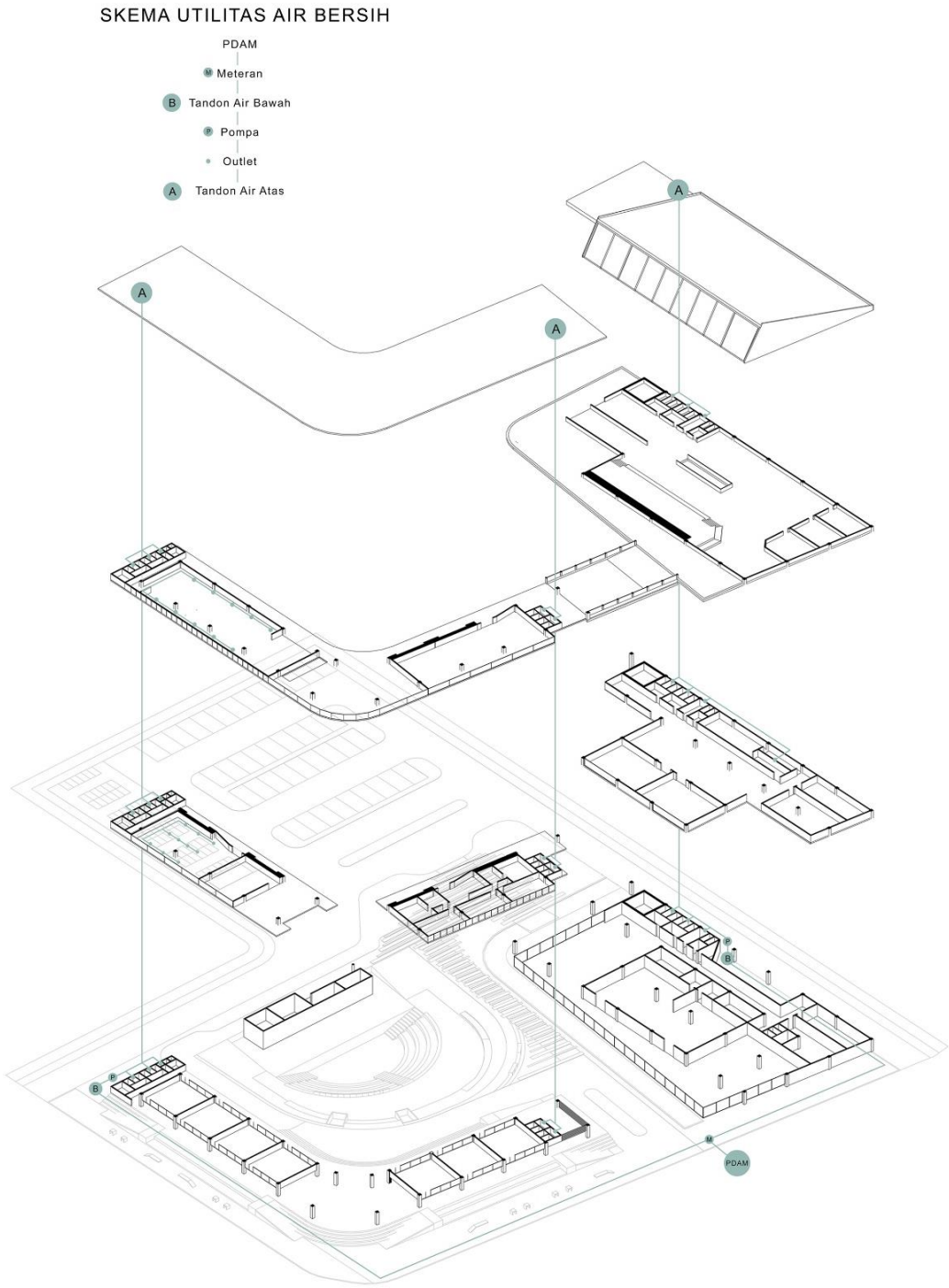
5.2.2 Aksonometri Material

Penggunaan material fasad yang didominasi oleh kaca dan kayu menmberikan kesan terbuka dan asri. Variasi pada fasadnya disesuaikan dengan tingkat keterbukaan atau privasi yang diperlukan. Lantai 1 berupa retail sehingga dipilih Curtain Wall untuk mengundang pengunjung datang berbelanja. Lantai 2 berupa studio musik sehingga menggunakan Wood Composite Panel. Selain memberikan privasi pada pengguna, WCP juga lebih banyak meredam suara. Lantai 3 merupakan studio desain, digunakan Curtain Wall dengan kisi-kisi kayu untuk menciptakan pembayangan shading, namun juga memberi kesempatan untuk dapat mengakses view keluar sebagai celah untuk relaksasi dari pekerjaan.

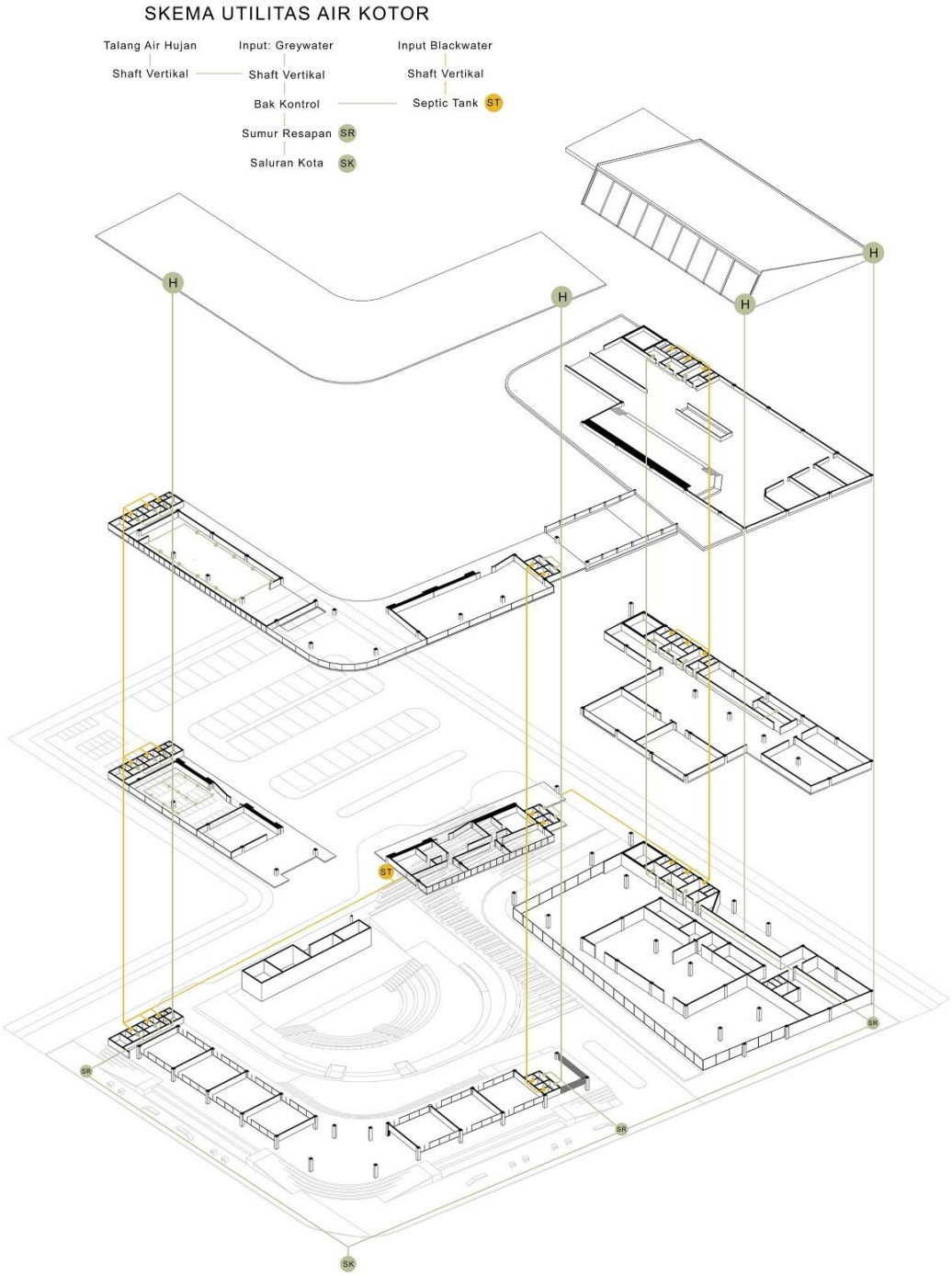


Gambar 5.21 Potongan Detail Material Fasad

5.2.3 Utilitas Sanitasi

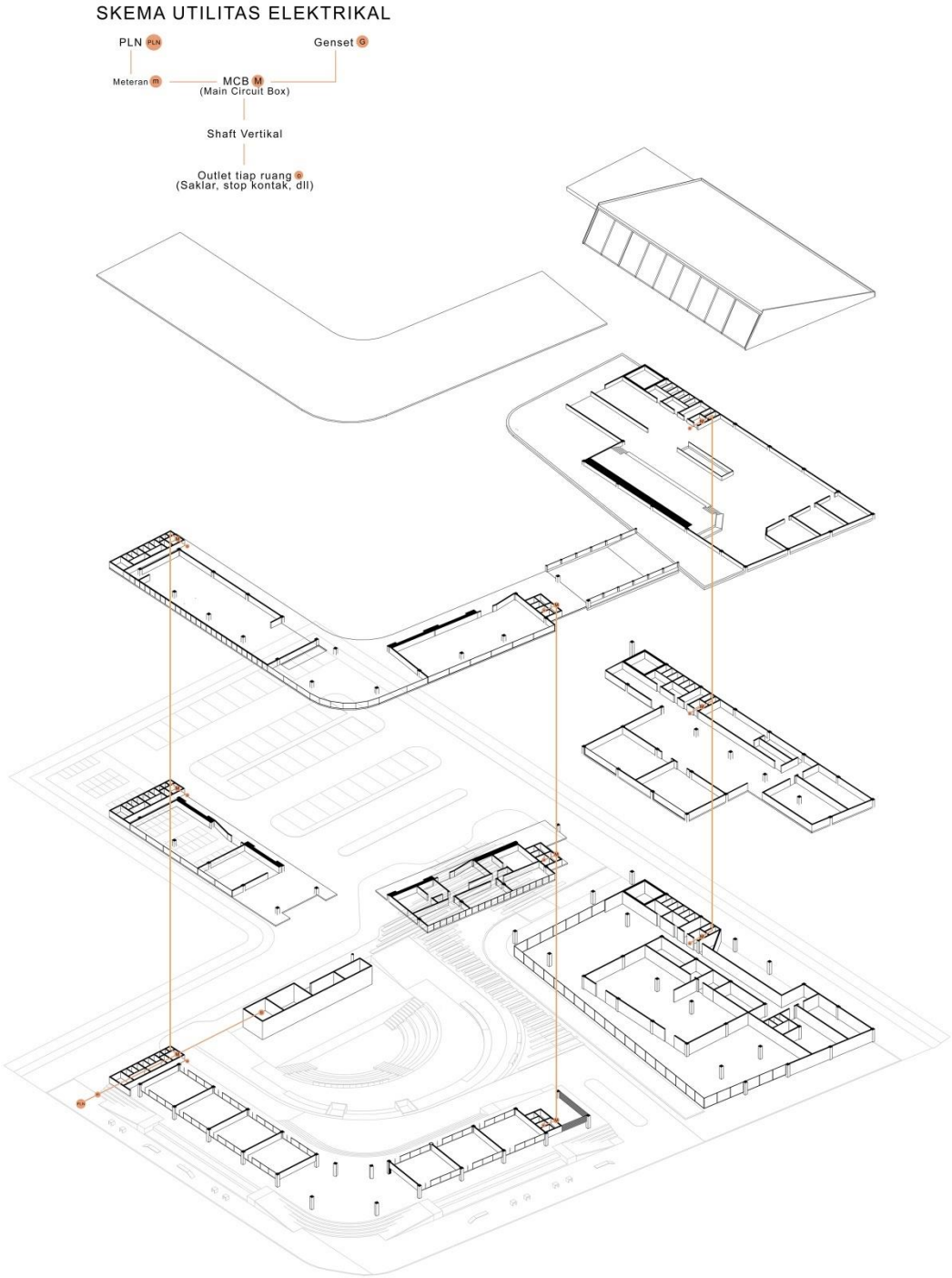


Gambar 5.22 Aksonometri Utilitas – Distribusi Air Bersih



Gambar 5.23 Aksonometri Utilitas – Distribusi Air Kotor

5.2.4 Utilitas Elektrikal



Gambar 5.24 Aksonometri Utilitas – Distribusi Listrik

BAB 6

KESIMPULAN

Manusia dan lingkungan memiliki suatu hubungan yang saling memengaruhi. Hal ini dibuktikan dengan padatnya wujud fisik kota yang semakin lama semakin menurunkan kondisi kesehatan mental penduduknya. Sehingga, diusulkan objek arsitektur yang berperan sebagai wadah agar masyarakat dapat terlepas sejenak dari hiruk-pikuk kota. Untuk mencapai hal tersebut, digunakan pendekatan *Environmental Psychology* sebagai upaya memahami konteks yang berlokasi di Kuningan, Jakarta Selatan. Rancangan kemudian diolah menggunakan metode *Narrative Architecture*, untuk menghasilkan kriteria dan konsep rancang yang sesuai dengan tujuan rancang.

Masyarakat wilayah Kuningan, salah satu wilayah terpadat di Jakarta, merasakan berbagai macam hal. Walaupun beberapa wilayah tertata rapi, namun sebagian dibiarkan kumuh. Fenomena kontras inilah yang dapat memacu tekanan-tekanan yang dirasakan tiap hari oleh penduduknya. Oleh karena itu, objek arsitektural yang diusulkan bertujuan untuk memberi kesempatan agar pengguna dapat relaksasi dan melupakan tekanannya. Dengan cara berkreasi dalam melakukan aktivitas lain, sehingga pikirannya teralihkan, dan dapat menangani tekanan mental tersebut secara informal.

Dengan menyediakan beragam program aktivitas sesuai dengan minat dan hobi pengguna, serta membuat bangunan Mixed-Use ini bersifat publik, diharapkan dapat mengurangi tekanan kota dan menciptakan satu tempat yang mengikat untuk penduduk disana. Sehingga kota tidak hanya sebagai tempat beraktivitas, tempat bekerja, tetapi juga sebagai tempat hidup dan menjalankan cerita hidupnya masing-masing.

DAFTAR PUSTAKA

American Psychiatric Association, (2013), *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*, Fifth Edition, American Psychiatric Association, USA.

Peen, J. (2010), *The Current Status of Urban-Rural Differences in Psychiatric Disorders*, Netherlands.

Kementrian Kesehatan RI (2013), *Riset Kesehatan Dasar Provinsi DKI Jakarta*

Kementrian Kesehatan RI (2018), *Riset Kesehatan Dasar Provinsi DKI Jakarta*

Hakim, R. (1987), *Unsur Dalam Perancangan Arsitektur Landscape*, Balai Pustaka, Jakarta

Francis, J. (2012), "Creating sense of community: The role of public space", *Journal of Environmental Psychology*, 32(4): 401- 409.

Undang Undang Republik Indonesia Nomor 26 tahun 2007 Tentang Penataan Ruang

Dinas Pertamanan dan Pemakaman DKI Jakarta (2017), *Rekapitulasi Luas Ruang Terbuka Hijau.*

Dinas Kesehatan Provinsi DKI Jakarta (2017), *Profil Kesehatan Kab/Kota Administratif Tahun 2017.*

World Health Organization (2001), *Atlas: Mental Health Resources In The World*, Geneva.

Yoga, N. dan Ismaun, I. (2011), *RTH 30 Persen : Resolusi (Kota Hijau)*, Pustaka Utama, Jakarta.

Carr, S. (1992), *Public Space*, Combridge University Press, USA.

Kopec, D. (2006), *Environmental Psychology for Design.*

Relph, E. (1976), *Place and Placelessness*.

Steele, F. (1981). *The Sense of Place.*

Coates, N. (2012). Narrative Architecture.

Madej, K. (2008). *Traditional Narrative Structure.*

Najafi, M., et al. (2011). *The Concept of Place and Sense of Place in Architectural Studies.*

Portal Resmi Provinsi DKI Jakarta (2019) diakses melalui *https://jakarta.go.id/*

Schwanke, D. (1987), *Mixed-Use Development Handbook.*

Lloyd, P. (2001), *Creative Space.*

De Chiara, J. (1980). *Time-Save Standards for Building Types 2nd Edition.*

Neufert, E. (1970). *Architect's Data 2nd Edition.*