



TUGAS AKHIR - DA 184801

HAVE A GOOD TRIP:
ARSITEKTUR DAN HALUSINASI

BASYASYAH NABILAH
0811174000035

Dosen Pembimbing
Defry Agatha Ardianta, ST. MT

Departemen Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil, Perencanaan, dan Kebumihan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember 2021

LEMBAR PENGESAHAN

Have A Good Trip: Arsitektur Dan Halusinasi



Disusun oleh:

BASYASYAH NABILAH

NRP 0811174000035

Telah dipertahankan dan diterima

oleh Tim penguji Tugas Akhir (DA 184801)

Departemen Arsitektur FT-SPK ITS pada tanggal 27 Juli 2021

Dengan nilai : AB

Mengetahui

Pembimbing

Defry Agatha Ardianta, ST. MT

NIP. 19800825 200604 1 004

Koordinator Tugas Akhir

FX Teddy Bacai Samodra, S.T. M.T. Ph.D

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

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Basyasyah Nabilah

NRP : 08111740000035

Judul Tugas Akhir : *Have A Good Trip: Arsitektur Dan Halusinasi*

Periode : Semester ~~Gasal~~/Genap Tahun 2020/2021

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang saya buat adalah hasil karya saya sendiri dan benar-benar dikerjakan sendiri (asli/orisinal), 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, 21 Juli 2021

Yang membuat pernyataan



BASYASYAH NABILAH

NRP. 08111740000035

Have A Good Trip: Arsitektur Dan Halusinasi

Nama Mahasiswa : Basyasyah Nabilah
NRP : 08111740000035
Pembimbing : Defry Agatha Ardianta, S.T., M.T.

ABSTRAK

Konflik, terorisme, perang sipil dan etnik merupakan permasalahan yang masih kerap berlangsung sampai saat ini. Berangkat dari prediksi yang tertulis pada buku *The Next 100 Years* dan *The Future of Warfare 2030*, peradaban manusia akan diterpa oleh berbagai konflik dan peperangan yang akhirnya berimbas pada terjadinya Perang Dunia Ke-3 disekitar tahun 2050.

Arsitektur tentunya berkaitan dengan perang. Perang, bagaimanapun, merupakan peristiwa yang dapat menghancurkan ruang, waktu, dan memori manusia. Walaupun demikian, tidak berarti bahwa kehancuran tersebut mengarah kepada 'tidak adanya' Arsitektur. Bertepatan di tahun 2050, dan dilatarbelakangi oleh peristiwa Perang Dunia ke-3, pertanyaan yang selanjutnya muncul adalah: bagaimana Arsitektur dapat merespons kehancuran, peristiwa Perang Dunia, dan dampak-dampak negatif yang ditinggali?

Berfokus pada stres, tekanan, dan dampak perang kepada kondisi psikis manusia, halusinasi dan delusi sebagai mekanisme menghadapi stress ekstrim pun digunakan sebagai kacamata untuk merancang objek arsitektur yang akan membentuk persepsi yang dibelokkan ataupun beda dari realitas sebenarnya.

Kata Kunci : Perang Dunia Ke-3, Persepsi, Halusinasi, Delusi

Have A Good Trip: Architecture and Hallucination

Student Name : Basyasyah Nabilah
Student Number : 0811174000035
Advisor : Defry Agatha Ardianta, S.T., M.T.

ABSTRACT

Conflict, terrorism, civil and ethnic wars are problems that are still ongoing even today. Starting off from the predictions written in the book *The Next 100 Years* and *The Future of Warfare 2030*, human civilization will be stricken by various conflicts and wars that eventually impact on the start of World War 3 which would happen approximately in 2050.

Architecture, of course, has its correlation with war. War, however, is an event that can destroy space, time, and human memory. Still, this does not mean that the destruction leads to an 'absence' of Architecture. Taking place in the year 2050, and with World War 3 as the background of event, the next question that arises is: how can Architecture respond to the destruction, the events of World War 3, and the negative impacts it has left?

Focusing on stress, pressure, and the impact of war on the human psychic condition, hallucinations and delusions as coping mechanism when dealing with extreme stress are used as the glasses to design architectural object that will form perceptions that are distorted or different from the actual reality.

Key Words : World War 3, Perception, Hallucination, Delusion

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	x
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.1.1 Arsitektur dan Fenomena Halusinasi	1
1.2 Isu dan Konteks Desain	3
1.2.1 Fenomena Delusi dalam Film <i>Memento</i> (2000).....	3
1.2.2 Konteks Waktu, Lokasi, dan Pengguna dalam Objek Perancangan .	4
1.3 Permasalahan dan Kriteria Desain.....	6
1.3.1 Permasalahan Desain	6
1.3.2 Kriteria Desain	6
BAB 2 PROGRAM DESAIN	9
2.1 Program, Fungsi, dan Pengguna Objek Rancang	9
2.1.1 Fungsi Objek Rancang	9
2.1.2 Pengguna Objek Rancang	9
2.1.3 Program Aktivitas	10
2.1.4 Rekapitulasi Program Ruang.....	12
2.1.5 Rekapitulasi Program Ruang.....	13
2.2 Deskripsi Tapak.....	13
2.2.1 Kriteria Pemilihan Fungsi Objek dan Tapak.....	13

2.2.2	Lokasi Tapak	14
2.2.3	Kajian Peraturan dan Data Terkait	15
BAB 3 PENDEKATAN DAN METODE DESAIN		17
3.1	Pendekatan Psychedelic Perception	17
3.2	Metode <i>Sequential State of Psychedelic Journey</i>	17
BAB 4 KONSEP DESAIN		19
4.1	States of Psychedelic Experience	19
4.2	Jalan Pejalan Kaki	20
4.3	Transisi: Drop Tower dan Water Slide	21
4.4	Distorsi	22
4.5	Atap	25
BAB 5 DESAIN		27
5.1	Eksplorasi Formal	27
5.2	Eksplorasi Teknis	39
BAB 6 KESIMPULAN		43
DAFTAR PUSTAKA		45

DAFTAR GAMBAR

Gambar.1.1 Ilusi Optik.....	2
Gambar.1.2 Ilustrasi Kriteria.....	7
Gambar.2.1 Lokasi Dan Ukuran Tapak	14
Gambar.2.2 Perspektif <i>Birdview</i> Tapak Dalam Kawasan SCBD	15
Gambar.3.1 Diagram transisi pada tiap <i>state</i>	18
Gambar.4.1 Pembagian <i>State</i> dan Penyusunan Gubahan Massa Objek.....	19
Gambar.4.2 <i>Pedestrian Way</i>	20
Gambar.4.3 Diagram Pembentukan <i>Pedestrian Way</i>	20
Gambar.4.4 <i>Drop Tower</i> dan <i>Water Slide</i>	21
Gambar.4.5 Teknologi Lampu LED pada <i>Water Slide</i>	21
Gambar.4.6 Modul Ruang Dengan <i>Enclosure Berbeda</i>	22
Gambar.4.7 Fenomena Alam Yang Diterapkan Dalam Ruang.....	23
Gambar.4.8 <i>Displacement</i> Tangga.....	23
Gambar.4.9 Diagram Permainan Skala.....	24
Gambar.4.10 Ilusi Peletakan Atap Yang Melayang.....	25
Gambar.5.1 Perspektif dari <i>Pedestrian Way</i>	27
Gambar.5.2 Perspektif <i>Entrance</i>	27
Gambar.5.3 Perspektif Lounge dan Drop Tower	28
Gambar.5.4 Perspektif Drop Tower dan Water Slide	28
Gambar.5.5 Perspektif Kolam <i>Rooftop</i>	29
Gambar.5.6 Perspektif The Enclosure	29
Gambar.5.7 Perspektif The Enclosure	29
Gambar.5.8 Potongan The Oculus	30
Gambar.5.9 Perspektif <i>The Oculus</i>	30
Gambar.5.10 Potongan <i>The Tidal</i>	30
Gambar.5.11 Perspektif <i>The Tidal</i>	31
Gambar.5.12 Potongan <i>The Beach</i>	31
Gambar.5.13 Perspektif <i>The Beach</i>	32
Gambar.5.14 Potongan The Cityscape.....	32
Gambar.5.15 Perspektif <i>The Beach</i>	33

Gambar.5.16 Potongan <i>The Star</i>	33
Gambar.5.17 Perspektif <i>The Star</i>	34
Gambar.5.18 Potongan <i>The Cave</i>	34
Gambar.5.19 Perspektif <i>The Cave</i>	34
Gambar.5.20 Siteplan.....	35
Gambar.5.21 Layout.....	35
Gambar.5.22 Denah Lantai Dua.....	36
Gambar.5.23 Denah Lantai Tiga.....	36
Gambar.5.24 Tampak Samping	37
Gambar.5.25 Tampak Depan	37
Gambar.5.26 Potongan A-A.....	38
Gambar.5.27 Potongan B-B	38
Gambar.5.28 Potongan C-C	38
Gambar.5.29 Detail Struktur Objek	39
Gambar.5.30 Detail Kolom, Balok, dan Slab.....	39
Gambar.5.31 Detail Struktur <i>Water Slide</i>	40
Gambar.5.32 Utilitas Siklus Air	40

DAFTAR TABEL

Tabel 1.2 Dampak Perang Dunia Ke-3 Pada Indonesia	5
Tabel 2.2 Pembagian Ruang, Jenis, dan Luasan pada Lantai UG	12
Tabel 2.3 Pembagian Ruang, Jenis, dan Luasan pada Lantai Satu	12
Tabel 2.4 Pembagian Ruang, Jenis, dan Luasan pada Lantai Dua	12
Tabel 2.5 Pembagian Ruang, Jenis, dan Luasan pada Lantai Tiga	13

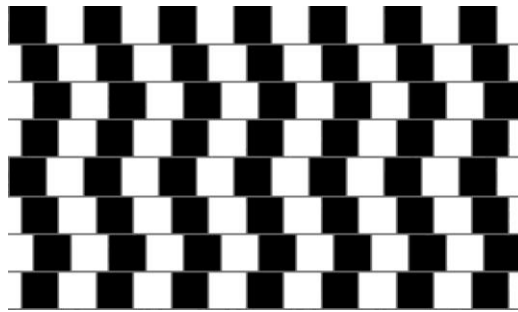
BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Arsitektur dan Fenomena Halusinasi

Menangkap hasil pembicaraan Anil Seth dalam TED Talks-nya mengenai halusinasi, otak, dan kesadaran manusia, otak manusia berhalusinasi tentang kesadaran akan realitasnya. Saat berhalusinasi, terjadi perasaan detachment, seakan akan lepas dari realitas. Hal tersebut secara sadar manusia alami. Pada dasarnya, manusia memiliki kesadaran akan dunianya dan akan dirinya sendiri, manusia tahu dan sadar akan pengalaman berada dan memiliki tubuhnya, juga pengalaman memersepsikan dunia dari perspektif orang pertama, dan hal ini yang membedakan manusia dari makhluk hidup lainnya. Kesadaran akan dunia dirasakan manusia dengan kelima indranya. Otak manusia bisa dikatakan sebagai sebuah mesin prediksi. Otak tidak dapat melihat dan mendengar, hal tersebut merupakan tugas indra, yang otak lakukan ialah menerima dan mengartikan informasi yang didapat dan dikirim dari indra-indra. Otak terus membuat prediksi akan perubahan dan pengalaman yang manusia alami secara sadar. Semua pengalaman manusia yang dialami secara sadar bergantung pada mekanisme persepsi prediktif yang sama. Pengalaman manusia akan dunia juga datang dari dalam diri ke luar, bukan hanya dari luar ke dalam saja. Otak manusia bahkan bekerja dengan berprediksi akan eksistensinya. Bila yang otak lakukan ialah mengartikan, berasumsi, memersepsi, dan memprediksi informasi yang datang, bisa dikatakan bahwa yang manusia persepsikan paling baik adalah yang ada di luar sana (di dunia). Dengan contoh simpel seperti ilusi optik di bawah (Gambar 1), hal yang manusia persepsikan sebagai garis miring sebenarnya merupakan garis lurus.



Gambar.1.1 Ilusi Optik, (sumber: www.pinterest.com)

Manusia berhalusinasi akan garis miring karena asumsi dan persepsi yang dibuat oleh otak. Jika halusinasi merupakan persepsi manusia yang tidak dapat terkontrol, dapat dikatakan bahwa persepsi manusia sekarang merupakan semacam halusinasi—halusinasi terkontrol yang sudah terbentuk dari manusia lahir, bahkan berjuta-juta tahun lamanya. Apabila manusia setuju dengan halusinasinya, apabila halusinasi tersebut berjalan sesuai dan berdampingan dengan yang diasumsikan benar adanya di dunia luar, manusia sebut hal tersebut sebagai realitas. Sama halnya manusia dapat salah memersepsikan dunia, manusia juga dapat salah memersepsikan dirinya sendiri. Bilamana manusia merupakan makhluk hidup yang kerap membuat persepsi, maka arsitektur yang terbentuk dari kualitas imateriil dan kualitas atmosfer dapat dipersepsikan oleh manusia sesuai dengan asumsi dan kerja otaknya, baik terkontrol maupun dengan tidak terkontrol. Dengan memainkan stimulus yang diberikan pada objek rancangan – seperti memberikan kontradiksi pada informasi yang diterima oleh indra manusia dan informasi yang seharusnya diterima oleh otak, hal tersebut akan menghasilkan persepsi yang tidak terkontrol (halusinasi).

1.2 Isu dan Konteks Desain

1.2.1 Fenomena Delusi dalam Film *Memento* (2000)

Dalam film *Memento* (2000), dapat disimpulkan bahwa terjadi delusi dari interpretasi akan dunia yang dialami oleh pemeran utama, bernama Leonard. Leonard tidak dapat membuat ingatan jangka panjang, tidak ada memori baru yang terbuat, hal terakhir yang ia ingat ialah pembunuhan istrinya oleh orang yang ia percayai bernama John G. Untuk mengorganisir pengalamannya dan yang terpenting untuk membuat sistem agar bukti pembunuhan istrinya terkumpul, ia membuat catatan-catatan. Leonard hanya dapat fokus dalam jangka waktu 15 menit saja. Ketika memorinya muncul, ia merasa seakan-akan berada di situasi yang sangat asing, tidak mengetahui apa yang ia lakukan, di mana ia berada, dan mengapa ia berada di situasi tersebut. Disosiasi dapat menjelaskan pengalamannya yang terpisah-pisah dan celah ingatan tentang kematian istrinya. Dalam kisah Leonard dan bagaimana ia percaya akan pembunuhan istrinya merupakan sebuah distorsi besar akan kejadian yang sebenarnya. Di sepanjang film, paling jelas dalam konteks hubungan Leonard dengan catatan-catatan di tubuhnya (tato), tetapi juga dengan 'potongan-potongan dari kenyataan' yang ditampilkan dalam film, kembalinya yang 'nyata' dalam bentuk fenomena elementer memberikan dasar untuk menganggap kondisi Leonard sebagai psikosis. Pengulangan juga merupakan tema yang berulang di film *Memento*; hal ini tersirat dalam kondisi Leonard, sebagai contoh upaya terus-menerus untuk menemukan John G. (pembunuh istrinya).

Ide delusi yang diproyeksikan ke dunia luar adalah salinan langsung dari persoalan utama subjek psikotik atau kebalikannya. Seperti yang dikatakan Freud, "Mereka mencintai delusi mereka sebagaimana mereka mencintai diri sendiri", hal ini menekankan investasi narsistik yang unik dalam delusi tersebut. Intinya adalah bahwa keterikatan pada proyeksi begitu kuat dalam psikosis karena delusi adalah suatu bentuk cara memulihkan diri. Tesis Freud tentang paranoia - bahwa ide yang tidak dapat ditoleransi ditangkis oleh ego melalui mekanisme proyeksi; artinya, gagasan itu diproyeksikan ke pihak lain - adalah ciri utama psikosis dari kisah Leonard. Fenomena psikotik yang dialami Leonard terjadi akibat peristiwa pemicunya, yaitu ketidakmampuan untuk membuat ingatan baru, perasaan

bingung, fenomena halusinasi, gangguan sensorik, dan konstruksi delusi. Dalam psikosis, subjek mungkin menemukan lubang dalam simbolisme yang ada dan kejadian ini dapat memicu psikosis. Apabila menurut Pallasma bahwa tugas arsitektur yang tak lekang oleh waktu adalah dengan menciptakan metafora eksistensial yang diwujudkan dan dihayati untuk memperkuat rasa eksistensi di dunia, apa yang terjadi bila arsitektur justru menekankan kepada terciptanya metafora eksistensial yang melepaskan manusia kepada kenyataan dan eksistensi dunia (seperti halnya yang terjadi saat fenomena delusi)?

1.2.2 Konteks Waktu, Lokasi, dan Pengguna dalam Objek Perancangan

Konteks waktu dari perancangan dalam Tugas Akhir ini yaitu di tahun 2050 saat masa-masa perang dunia ketiga terjadi yang diprediksikan oleh Friedman dalam bukunya yang berjudul *The Future of War* dan *The Next 100 years* serta dalam buku yang berjudul *The Future of Warfare 2030*. Perang dunia ini akan berdampak juga pada negara-negara yang tidak berpartisipasi secara langsung, seperti Indonesia. Ditambah lagi konflik yang ditimbulkan dari bangkitnya negara Cina dan tendensi nya yang kerap kali meng-klaim wilayah Kelautan Cina Selatan termasuk di dalamnya Kepulauan Natuna milik negara Indonesia. Kemudian dari tiga buku tadi, dapat dianalisis dan disimpulkan bagaimana kejadian serta dampaknya khususnya pada Indonesia dengan mengelompokkannya dalam beberapa aspek tren (Tabel. 1.1. Dampak Perang Dunia Ke-3 Pada Indonesia)

Jika dilihat dari aspek lingkungan, kota-kota besar, tempat para imigran baru ini menetap untuk bekerja di pabrik, dipandang sebagai pusat budaya asing dan sudah terkorupsi. Ketika populasi yang tinggal di kota meledak — baik dari angka kelahiran tinggi maupun imigrasi — upah rendah membuat hidup sulit bagi para imigran baru. Ketika investasi tumbuh, kemampuan pekerja untuk membeli produk yang mereka hasilkan menjadi sangat dibatasi. Hasilnya adalah tingkat depresi yang sangat tinggi, di mana para konsumen tidak punya uang untuk membeli produk yang mereka butuhkan, sehingga pabrik yang membuat produk ini memberhentikan para pekerja, dalam siklus yang tampaknya tak berujung.

Tabel 1.1. Dampak Perang Dunia Ke-3 Pada Indonesia

Geopolitik	Geopolitik (Prediksi Implikasi)	Militer	Militer (Perang Dunia Sebelumnya)	Udara dan Nuklir	Ekonomi	Lingkungan
Sengketa teritorial Laut Cina Selatan, Natuna diklaim Cina	Indonesia akan beraliansi dengan Cina. Indonesia akan menjadi basis penting untuk mengganggu kapan supply AS ke Australia, dapat memblokir jalur kapal AS di Samudra Pasifik yang bertujuan ke Samudra Hindia yang mana harus melewati terusan Suez yang tidak terjamin kemamanannya dan akhirnya AS tidak dapat mendapatkan supply dari Australia	Letak Indonesia strategis, berada di garis depan peperangan, akan siap siaga tempur	Memakan korban 62,5 juta jiwa		Harga BBM naik khususnya yang non-subsidi tergantung trend harga pasar dunia	Krisis air bersih, khususnya di daerah kering
Indonesia negara Islam terbesar di dunia yang terdiri dari banyak fraksi kelompok islam, yang radikal akan mudah tersulut dari konflik yang ada di Negara luar		Laut Cina Selatan akan diklaim oleh Cina, termasuk di dalamnya Kepulauan Natuna, Indonesia akan melawan Cina dan mengirimkan aparat militer untuk mempertahankan Kepulauan Natuna	Potensi munculnya konflik dalam negeri dan pemberontakan kususny oleh kelompok separatis	Potensi munculnya konflik dalam negeri dan pemberontakan kususny oleh okelompok separatis. Timbulnya rasa ketakutan dan kekacauan akibat terguncangnya kondisi psikologis masyarakat	Inflasi tinggi dan daya beli masyarakat indonesia rendah	Kebakaran hutan di titik-titik rawan, munculnya wabah penyakit baru, makhluk hidup dan ekosistem bawah laut terancam mati
		Indonesia akan menaikkan budget untuk pertahanan militer	Timbulnya rasa ketakutan dan kekacauan akibat terguncangnya kondisi psikologis masyarakat		Harga bahan pokok naik yang akan mengakibatkan ke lambatnya pertumbuhan ekonomi Indonesia	Kota besar seperti Jakarta dan Surabaya akan semakin padat, krisis lahan kosong, kemacetan, dan tingginya tingkat polusi. Tingkat kelahiran tinggi, tingkat pendapatan rendah, tingkat kriminalitas naik
	Indonesia akan beraliansi dengan AS. Apabila negara Asia lainnya sudah bergabung dengan Cina, Indonesia akan menjadi titik counter serangan. AS dapat mereorganisasi negara ASEAN yang membuatnya dapat menghindari serangan dari Cina. AS akan meluncurkan serangan amfibi yang mahal dan akan melewati kelautan Indonesia	Tetutupnya jalur ekspor-impor Indonesia		Indonesia berada di garis khatulistiwa, jadi akan terpapar tingkat radiasi yang tinggi. Matahari akan terhalang asap dan awan hitam sehingga akan terlalu dingin untuk menanam sumber pangan. Lapisan ozone sobek, berdampak timbulnya berbagai penyakit berbahaya	Akan adanya volatilitas yang dapat membahayakan perekonomian indonesia dalam jangka panjang	Indonesia akan berperan dalam konflik, adanya upaya mempertahankan wilayah kekuasaan. Banjir di berbagai daerah, pulau-pulau kecil tenggelam

Menyangkut dari prediksi dan hasil analisis di atas tentang dampak perang dunia pada manusia khususnya di Indonesia, Tugas Akhir ini berfokus kepada stres dan tekanan, dampak perang kepada kondisi psikis manusia, dan diikuti dengan aspek lainnya yang bersifat minor. Dengan pemahaman cara otomatis otak mengatasi stres ekstrem dengan delusi yang sudah dibahas sebelumnya, obyek sebagai tempat publik untuk berkontemplasi dan rekreasi dirasa tepat sebagai fungsi obyek perancangan. DKI Jakarta sebagai kota yang melekat dengan kekacauannya dan pluralisme tinggi, kurangnya partisipasi masyarakat dan rasa

sense of belonging yang rendah dapat menunjang kesan terlepasnya pengguna dari realitas. Masyarakat DKI Jakarta di tahun 2050 akan memerlukan tempat untuk ‘melarikan diri’ dari kenyataan, dari stres akan laju kecepatan Ibu Kota sebagai kota metropolitan dan dari stres akan perang dunia ketiga yang sudah diprediksikan oleh Friedman.

1.3 Permasalahan dan Kriteria Desain

1.3.1 Permasalahan Desain

Tugas akhir ini berfokus khusus pada penggunaan fenomena spasial untuk membangun ruang, merancang ruang yang memberikan bentuk dan kualitas spasial berbeda-beda yang saling berdampingan. Bagaimana fenomena spasial - seperti lingkungan atmosfer diradikalisasi nantinya untuk mendefinisikan ruang?

Tugas Akhir ini bertujuan untuk mengkritik ingatan dan hubungan kita dengan dunia fisik, dengan memberikan jukstaposisi antara realitas dan yang di persepsikan sebagai bukan realitas (halusinasi dan delusi) serta mengeksplor pengalaman saat berhalusinasi dan ber-delusi sambil mempertanyakan apakah kita dapat menempati ruang dengan penuh makna tanpa secara fisik menjadi bagiannya. Permasalahan seperti menerjemahkan aspek visual saat halusinasi dan delusi tersebut pun juga akan muncul.

1.3.2 Kriteria Desain

Berdasarkan film documenter yang berjudul *An Adventure to Psychedelic*, saat mengalami fenomena delusi dan halusinasi, manusia merasakan pengalaman yang benar-benar berbeda dari yang sebenarnya dialami pada realitas. Beberapa hal yang dirasakan suatu individu apabila sedang berhalusinasi dan berdelusi adalah seperti:

- Suatu individu merasa seperti terhubung dengan dunia, alam, bumi, maupun dengan alam semesta. Manusia akan merasa seperti dirinya dan alam semestanya merupakan satu kesatuan yang utuh—alam semesta merupakan bagian dari dirinya.
- Merasakan rasa disorientasi, kebingungan, dan rasa seperti menerima stimuli yang terlalu berlebihan.

Kedua pengalaman tersebut kemudian dijadikan objektif dalam merancang objek arsitektur pada Tugas Akhir ini untuk mencapai tujuan dari halusi dan delusi sebagai cara manusia untuk melepaskan dirinya dari realitas yang ada. Lalu untuk memenuhi dua objektif tersebut, beberapa bahasa arsitektur digunakan sebagai dasar dalam merancang, seperti:

a. *Space*

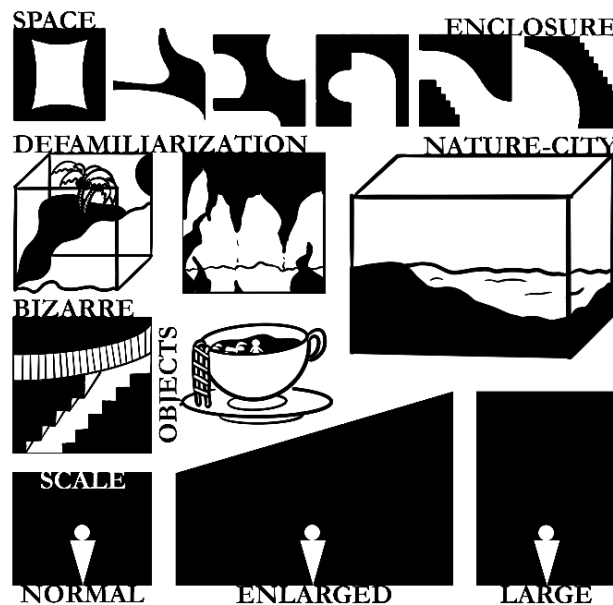
- *Enclosure*: Pelingkup ruang normal menjadi abnormal.
- Peletakan objek yang *bizarre* dan *alienated* yang seharusnya tidak terletak di objek

b. *Defamiliarization*

- Fenomena-fenomena alam menjadi familiar pada objek yang terletak di tengah kota metropolitan.

c. Skala

- Memainkan skala normal pada ruang menjadi skala yang besar.
- Menciptakan perbedaan skala yang dramatis.



Gambar.1.2 Ilustrasi Kriteria
(sumber: ilustrasi pribadi)

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB 2

PROGRAM DESAIN

2.1 Program, Fungsi, dan Pengguna Objek Rancang

2.1.1 Fungsi Objek Rancang

Merujuk dari pembahasan pada bab-bab sebelumnya mengenai dibutuhkannya tempat untuk melarikan diri dari stres dan tekanan akan Perang Dunia ke-3 yang terjadi di tahun 2050 dengan cara menerapkan konsep fenomena delusi serta halusinasi dalam rancangan, objek Arsitektur nantinya akan dapat memberikan kesan melepaskan pengunjungnya dari realitas yang ada. Objek Arsitektur dengan fungsi relaksasi dan kontemplasi dirasa tepat untuk dapat memenuhi kegiatan ‘melarikan diri’ tadi. Dari berbagai macam fungsi bangunan yang memfasilitasi kegiatan relaksasi, kontemplasi, dan ‘melepaskan diri’, fungsi *bathhouse* dirasa tepat untuk menjawab kebutuhan tersebut.

2.1.2 Pengguna Objek Rancang

Dalam objek *bathhouse* ini pengguna akan dikelompokkan menjadi dua, yaitu:

- Pengunjung

Pengunjung merupakan individu maupun kelompok yang menikmati objek rancang serta melakukan aktivitas relaksasi, ‘melepaskan diri’, berenang, kontemplasi, maupun mandi di dalam *bathhouse*. Sasaran pengunjung ialah yang berasal dari sekitar *site*, Kawasan SCBD Jakarta Pusat, juga dari wilayah DKI Jakarta. Objek Arsitektur akan lebih dapat dirasakan dan diterima makna juga maksudnya apabila objek dinikmati secara individual atau setidaknya tidak lebih dari kelompok dua orang pengunjung, agar sesuai dengan nilai-nilai dari kontemplasi, relaksasi, dan ‘melarikan diri’.

- Staff dan Pengelola

Golongan pekerja ini merupakan kelompok individu yang berada di dalam objek rancangan dengan tujuan melayani pengunjung, merawat dan menjaga objek, serta mengawasi jalannya operasional *bathhouse*.

2.1.3 Program Aktivitas

Aktivitas dalam objek *bathhouse* meliputi aktivitas relaksasi, kontemplasi, dan aktivitas yang memenuhi fungsi pemandian. Studi preseden dilakukan dalam menentukan aktivitas dalam objek rancangan ini. Preseden yang dipelajari ialah *Roman Bathhouse* yang berada di Roma, tempat pemandian di Turki yang dikenal dengan sebutan *Hammam*, dan pemandian Sento di Jepang. Tempat pemandian-pemandian tersebut dipilih sebagai preseden untuk dipelajari karena aktivitas pemandian secara komunal sangat kental pada daerah-daerah tersebut dan merupakan sebuah rutinitas juga tradisi yang sudah terbentuk dari lama.

Dari ketiga objek pemandian di tiga daerah yang berbeda tadi disimpulkan bahwa aktivitas yang terjadi di dalamnya sebenarnya tidak jauh berbeda. Perbedaan budaya dan kebiasaan menjadi hal yang dapat membuat aktivitas-aktivitas yang ada di dalamnya berbeda. Contohnya seperti perbedaan pada pemandian yang terletak di Roma dan Turki. Masa saat awal terbangunnya budaya pemandian komunal di Turki merupakan ketika jaman kekaisaran Islam, sehingga menyebabkan pembagian aktivitas dan ruang menjadi berbeda karena mengikuti ajaran agama Islam yang mengharuskan untuk memisahkan zona dan aktivitas wanita dan pria. Sedangkan dalam *Roman Bathhouse*, hal tersebut tidak diacuhkan. Wanita dan pria dapat melakukan aktivitasnya secara bersamaan. Sementara itu, di Indonesia sendiri, tempat pemandian terkenal dengan keberadaannya di 'alam' serta kegiatan ritual juga adat yang masih kental dan dilakukan oleh penduduk setempat. Mempelajari objek pemandian di Indonesia seperti di Magelang dan Batu Raden, selain melakukan ritual adat, aktivitas yang dilakukan oleh pengunjung ialah menikmati kolam air panas yang dikeluarkan secara alami oleh alam sembari berelaksasi dan berwisata dengan keluarga dan kerabat.

Dari analisis yang dilakukan terhadap preseden-preseden yang sudah dijelaskan sebelumnya, aktivitas yang terdapat di dalam objek rancang dikelompokkan dalam beberapa kelompok besar, yang meliputi:

a. Aktivitas Mandi

Aktivitas mandi merupakan kegiatan untuk membersihkan badan pengunjung. Aktivitas ini dilakukan secara komunal, dengan memisahkan

zona pria dan wanita. Selain dilakukan dengan kolektif, objek rancang juga menyediakan bilik-bilik pemandian yang dapat digunakan secara privat untuk keperluan personal.

b. Aktivitas Berendam

Yang dilakukan pengunjung dalam aktivitas ini merupakan merendamkan badannya ke dalam kolam berendam. Dalam aktivitas ini pula pengunjung dapat berileksasi dan berkontemplasi secara penuh.

c. Aktivitas Spa

Pengunjung objek menempati satu ruang yang mengeluarkan uap bersuhu panas dalam selang waktu yang terbatas. Kegiatan ini mempunyai manfaat untuk aspek kesehatan fisik.

d. Aktivitas Komersial

Pengguna objek dapat melakukan proses jual-beli pada area *market place*. Area *market place* ini terdiri dari *food court*. Di dalam *food court* penjual makanan dapat memasak, menghidangkan, dan bertransaksi dengan pembeli. Sedangkan pengunjung *bathroom* dapat melakukan aktivitas transaksi dan makan di dalam area tersebut.

e. Aktivitas Pengawasan dan Pengamanan

Aktivitas pengawasan dan pengamanan berkaitan dengan kegiatan yang dilakukan oleh staff dan pegawai dalam mengelola dan menjaga objek *bathroom*.

f. Aktivitas Sosial

Dalam aktivitas ini, pengunjung melakukan kegiatan yang bersifat komunal. Berkumpul, berinteraksi, dan bermain bersama, menjadi kegiatan utama dalam aktivitas sosial ini.

g. Aktivitas Penunjang

Aktivitas penunjang terdiri dari kegiatan yang menunjang aktivitas lainnya. Kegiatan seperti buang air ke toilet, memarkirkan kendaraan, dan beribadah di area mushola menjadi contoh dari aktivitas penunjang yang terjadi pada objek *bathroom* ini.

2.1.4 Rekapitulasi Program Ruang

Adapun pembagian ruang menurut jenis program, ruang, luasan dan letak lantai, seperti:

Tabel 2.1. Pembagian Ruang, Jenis, dan Luasan pada Lantai UG

Jenis Program	Ruang	Jumlah	Luasan (m ²)	Lantai
Area Kolam	<i>The River</i>	1	107.75	UG
Toilet	Toilet	2	84	UG
Servis & Managemen	Musholla	1	98.3	UG
Servis & Managemen	Gudang	1	47.8	UG
Servis & Managemen	ME	1	38.6	UG
Servis & Managemen	Ruang Pompa	1	116	UG
Servis & Managemen	Ruang Genset	1	24.7	UG

Tabel 2.2. Pembagian Ruang, Jenis, dan Luasan pada Lantai Satu

Jenis Program	Ruang	Jumlah	Luasan (m ²)	Lantai
Area Kolam	Ruang Loker & Ganti	1	133	1
Area Kolam	<i>Drop Tower</i>	1	58.5	1
Area Kolam	<i>The Beach</i>	1	220	1
Area Kolam	<i>The Sneaking Rock</i>	1	93	1
Area Kolam	<i>The Tidal</i>	1	41	1
Area Kolam	<i>The Cave</i>	1	569	1
Area Kolam	<i>The Cup of Tea</i>	1	148	1
Area Kolam	<i>The Enclosure</i>	1	403	1
Area Spa	Spa	2	54	1
Toilet	Toilet	2	54	1
Servis & Managemen	Lobi	1	77.8	1
Servis & Managemen	Kantor	1	150	1
Servis & Managemen	Ruang CCTV	1	12	1
Servis & Managemen	Dapur	1	76	1
Servis & Managemen	Ruang <i>Maintenance</i>	2	77	1
Servis & Managemen	Parkir	1	3100	

Tabel 2.3. Pembagian Ruang, Jenis, dan Luasan pada Lantai Dua

Jenis Program	Ruang	Jumlah	Luasan (m ²)	Lantai
Area Kolam	<i>The Star</i>	1	93.3	2
Area Kolam	<i>Kolam Renang</i>	1	119.5	2
Area Kolam	<i>The Enclosure</i>	1	404	2
Area Kolam	<i>The Cityscape</i>	1	330	2
Area Spa	Spa	1	41.5	2
Servis & Managemen	Ruang <i>Maintenance</i>	1	35.3	2

Tabel 2.4. Pembagian Ruang, Jenis, dan Luasan pada Lantai Tiga

Jenis Program	Ruang	Jumlah	Luasan (m ²)	Lantai
Area Kolam	<i>Rooftop</i>	1	475.6	3
Area Kolam	<i>The Oculus</i>	1	195	3

2.1.5 Rekapitulasi Program Ruang

Menyesuaikan dengan Peraturan Daerah Provinsi DKI Jakarta No. 1 Tahun 2014 tentang Rencana Detail Tata Ruang dan Peraturan Zonasi, hasil perhitungan besar dan luas objek rancang, seperti:

*	Luas Tapak	:	13.700	m ²
*	GSB	:	8	m
*	KDB	:	40	%
*	KLB	:	9,0	
*	Luas Lantai Dasar Maksimal	:	5.480	m ²
*	Luas Bangunan Maksimal	:	123.300	m ²
*	Jumlah Lantai Maksimal	:	22	lantai

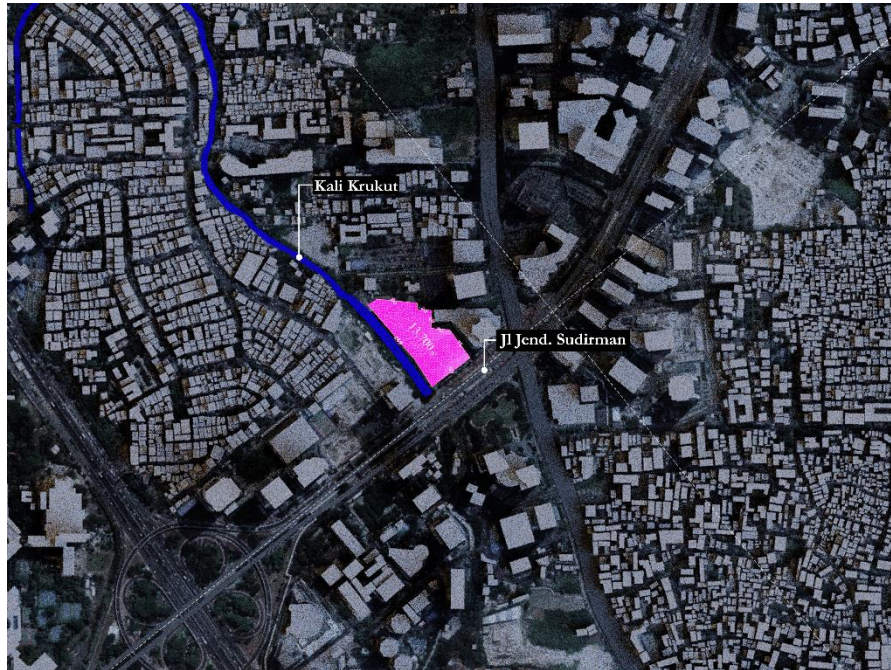
2.2 Deskripsi Tapak

2.2.1 Kriteria Pemilihan Fungsi Objek dan Tapak

Seperti yang sudah dibahas di bab sebelumnya tentang bagaimana objek arsitektur dalam Tugas Akhir ini dapat menjadi tempat untuk melarikan diri dari kenyataan, khususnya dari tekanan Perang Dunia ke-3 dengan cara berdelusi, *bathhouse* dirasa tepat untuk memenuhi fungsi objek sebagai tempat rekreatif dan kontemplatif. Untuk memenuhi kebutuhan fungsi bangunan, tapak sebagai wadah objek *bathhouse* kemudian dipilih dengan kriteria-kriteria yang sudah dibentuk, seperti:

1. Tapak berada di pusat kota metropolitan DKI Jakarta
2. Luas tapak sekitar 5.000m² - 15.000m²
3. Dapat mewadahi aktivitas rekreatif
4. Dekat dengan sumber air
5. Dekat dengan pemukiman penduduk

2.2.2 Lokasi Tapak



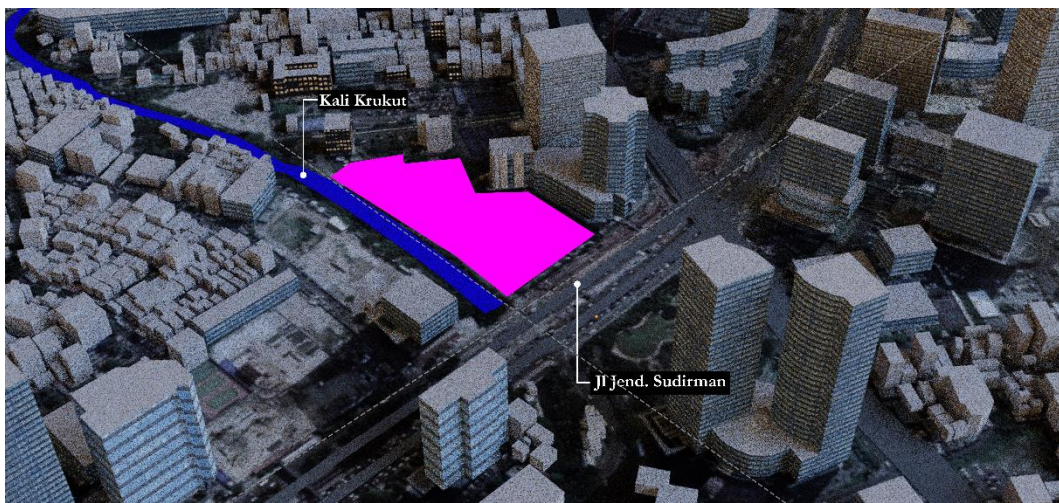
Gambar.2.1 Lokasi Dan Ukuran Tapak

(sumber: ilustrasi pribadi)

Berdasarkan kriteria yang telah disebutkan sebelumnya, sebuah lahan kosong di tengah kota Jakarta tepatnya di JL. Jenderal Sudirman, Kav. 58, RT.3/RW.2, Karet Tengsin, Jakarta Pusat, Kota Jakarta Pusat dipilih sebagai tapak untuk memwadhahi objek *bathroom* dalam Tugas Akhir ini. Dengan luas lahan 13.700m², tapak ini mempunyai batas-batas seperti:

- a. Batas Timur : Intiland Tower
- b. Batas Barat : Sungai Krukut
- c. Batas Selatan : JL. Jend. Sudirman
- d. Batas Utara : Pemukiman penduduk Tanah Abang

Kawasan Sudirman, yang dikenal dengan *Sudirman Central Business District* (SCBD) merupakan kawasan pusat bisnis terpadu di Jakarta. Daerah tersebut kerap penuh dengan kebisingan dan keramaian. Terletak di pusat bisnis dan perkantoran pada kota metropolitan, masyarakat yang berlalu-lalang dan beraktivitas di daerah tersebut mengalami kehidupan yang serba cepat (*fast-paced living*). Untuk itu, objek *bathroom* akan tepat digunakan sebagai *pause* dalam dunia yang serba cepat di kawasan SCBD, terlebih lagi melihat kondisi Jakarta di tahun 2050 yang penuh dengan tekanan dan krisis ekstrem.



Gambar.2.2 Perspektif *Birdview* Tapak Dalam Kawasan SCBD
(sumber: ilustrasi pribadi)

2.2.3 Kajian Peraturan dan Data Terkait

Sesuai dengan Peraturan Daerah Provinsi DKI Jakarta No. 1 Tahun 2014 tentang Rencana Detail Tata Ruang dan Peraturan Zonasi, tapak berada pada zona perkantoran, perdagangan, dan jasa. Berikut aturan-aturan terkait tapak:

- a. Koefisien Dasar Bangunan (KDB) : 40
- b. Koefisien Lantai Bangunan (KLB) : 5,00
- c. Koefisien Dasar Hijau (KDH) : 40
- d. Ketinggian Bangunan (KB) : 30
- e. Koefisien Tapak Basemen (KTB) : 55

- f. Jalan dengan lebar rencana antara 12 m (dua belas meter) sampai atau sama dengan 26 m (dua puluh enam meter), GSB sebesar 8 m (delapan meter)

BAB 3

PENDEKATAN DAN METODE DESAIN

3.1 Pendekatan Psychedelic Perception

Seperti yang dibahas sebelumnya mengenai halusinasi dan delusi, manusia kerap kali mengalami persepsi yang tidak terkontrol. Dalam pengalaman ini, manusia membentuk realitasnya sendiri di pikirannya dari realitas yang sebenarnya ada di dunia, yang dapat juga dikenal dengan pengalaman *psychedelic*. Pengalaman *psychedelic* sendiri merupakan kondisi kesadaran manusia yang berubah selama beberapa saat yang disebabkan oleh suatu kondisi ataupun kelainan dalam otak, serta konsumsi zat yang bersifat halusinogen. Dalam satu eksperimennya, Oscar Janiger meneliti perubahan persepsi manusia saat mengalami *psychedelic journey*. Eksperimen ini membuktikan bahwa aspek visual yang dipersepsikan oleh manusia pada kondisi tersebut berbeda dengan pada kondisi normal. Aspek visual tersebut seperti; distorsi pada warna, garis, *figure and ground*, dan *movement*.

Gestalt Theory of Perception digunakan sebagai alat utama dalam merancang aspek-aspek yang telah disebutkan untuk membentuk persepsi yang tidak terkontrol pada objek. *Figure and ground* yang merupakan salah satu dari prinsip teori Gestalt, menjadi acuan untuk turut merancang. *Keyword* yang penting dalam membangun objek arsitektur dalam hal ini adalah menciptakan pengalaman yang mengesankan melalui dampak pada indera manusia, mengedepankan integrasi persepsi sensorik sebagai fungsi dari bentuk yang akan dirancang, menciptakan pengalaman yang tidak nyata, tetapi abstrak untuk diamati dan dirasakan.

3.2 Metode Sequential State of Psychedelic Journey

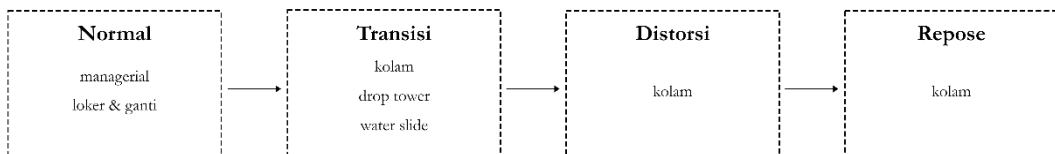
Berangkat dari eksperimen Oscar Janiger yang sudah dibahas sebelumnya, kondisi kesadaran suatu individu terbagi menjadi beberapa *state*. Apabila diringkas, *state* tersebut dapat terbagi menjadi empat; normal, transisi, distorsi, dan *state* tenang. User akan mengalami persepsi dan kondisi yang berbeda di

setiap *state*. Disini perancang memposisikan dirinya melalui kacamata user yang sedang berada dalam pengalaman *psychedelic* untuk dapat merancang realitas yang terbentuk atau dibiaskan dalam pikiran pengguna. Transisi, peletakan program, dan kualitas spasial menjadi elemen yang berpengaruh dalam metode ini.

Dalam metode ini, hal pertama yang dilakukan ialah menguraikan dan mendefinisikan *state* yang terbagi menjadi *state* normal, transisi, distorsi, dan *state* tenang.

- *State* normal: Pikiran manusia pada kondisi normal sebelum mengalami pengalaman *psychedelic*.
- *State* transisi: Transisi antara kondisi normal dengan kondisi halusinasi dan delusi penuh/kondisi distorsi. Dalam *state* ini, user mendapat sedikit gambaran bagaimana *state* selanjutnya.
- *State* distorsi: User membentuk persepsi tidak terkontrol secara penuh.
- *State Repose*: Kondisi user paling tenang dan intim.

Keempat *state* tersebut kemudian disusun secara linear seperti pada diagram di bawah.



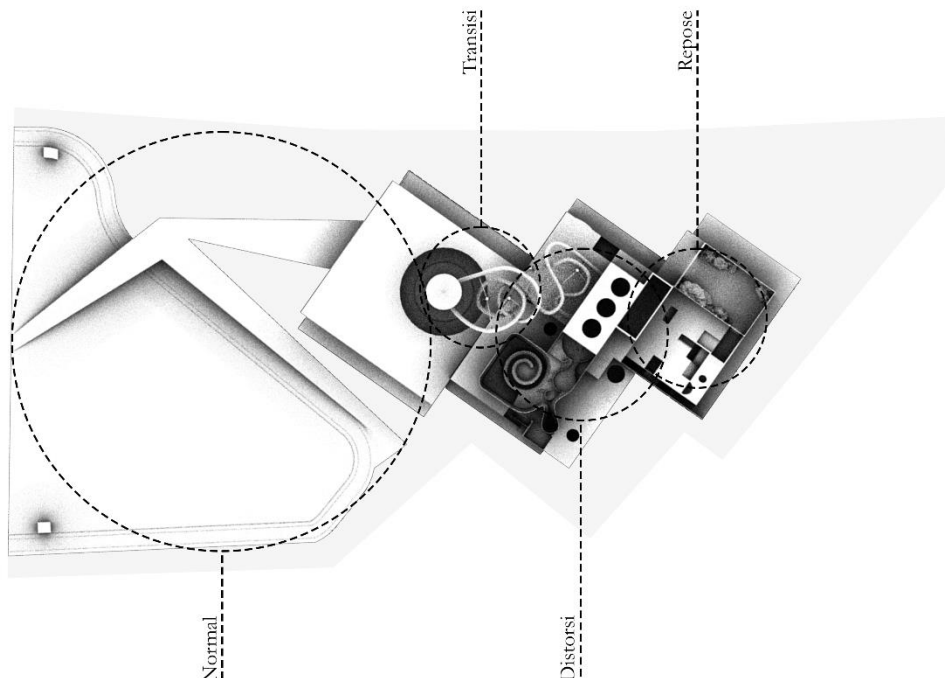
Gambar.3.1 Diagram transisi pada tiap *state*
(sumber: ilustrasi pribadi)

BAB 4

KONSEP DESAIN

4.1 States of Psychedelic Experience

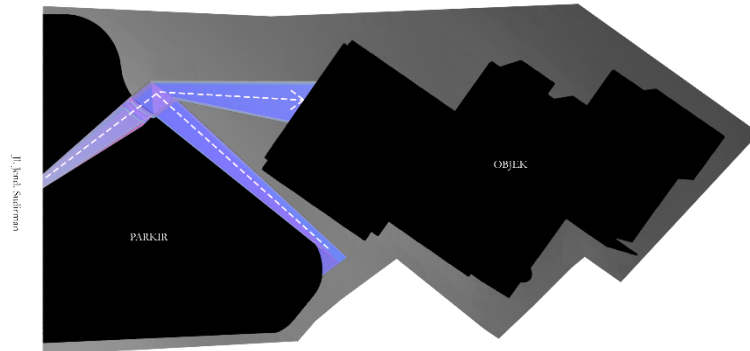
Dari yang sudah dibahas di bab sebelumnya mengenai *state* dari pengalaman *psychedelic*, metode ini digunakan untuk merancang peletakan ruang yang sekuensial. Kondisi pikiran manusia saat normal diletakkan di depan sebagai awal mula perjalanan *psychedelic*, setelah itu, user masuk ke *state* transisi dalam wahana *drop tower* dan *water slide*, yang kemudian berlanjut ke *state* distorsi yang berisikan kolam-kolam pada *bathhouse*. *State* terakhir yang dituju merupakan *state repose* dimana *state* tersebut membutuhkan ketenangan tertinggi, maka dari itu, *state* ini diletakkan di bagian paling belakang lahan yang letaknya terjauh dari sumber suara terbesar yaitu Jl. Jend. Sudirman. Susunan transisi pembagian keempat *state* secara linear ini pun juga turut menyusun bentuk dan letak dari gubahan massa objek.



Gambar.4.1 Pembagian *State* dan Penyusunan Gubahan Massa Objek
(sumber: ilustrasi pribadi)

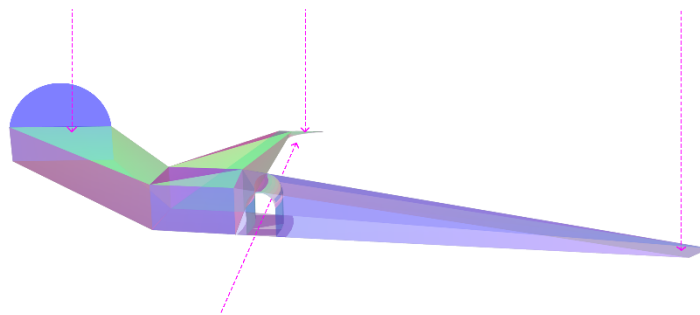
4.2 Jalan Pejalan Kaki

Pedestrian way dibentuk sedemikian rupa agar dapat memotong jalan dari area parkir dan luar lahan ke pintu masuk objek.



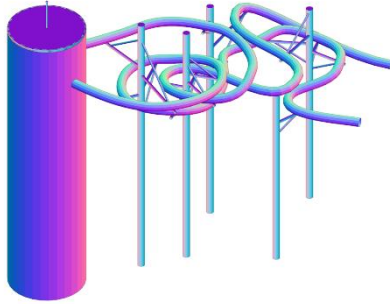
Gambar.4.2 *Pedestrian Way*
(sumber: ilustrasi pribadi)

Setelah bentuk *pedestrian way* terbentuk, untuk menyesuaikan dengan kontur tapak yang menanjak, jalan diberikan perbedaan elevasi seperti pada gambar 4.2.2 di bawah. Bagian pada jalan juga dipotong menembus seperti terowongan untuk jalur kendaraan bermotor.



Gambar.4.3 Diagram Pembentukan *Pedestrian Way*
(sumber: ilustrasi pribadi)

4.3 Transisi: Drop Tower dan Water Slide



Gambar.4.4 *Drop Tower* dan *Water Slide*
(sumber: ilustrasi pribadi)

Pada *state* transisi, suatu individu yang menjalani pengalaman *psychedelic* merasakan gangguan dalam mencerna apa yang terjadi terhadap tubuhnya serta warna yang dipersepsikan terlihat lebih kontras juga variatif. Wahana *drop tower* dan *water slide* ditempatkan di objek untuk mencapai keadaan tersebut. Antisipasi dan sensasi yang ditimbulkan oleh kedua wahana ini akan melepaskan hormon endorphin yang akan menyebabkan rasa rileks. Selain itu, user akan merasakan sensasi bahwa tubuhnya terasa lebih berat dan lebih ringan dari berat mereka yang sebenarnya.



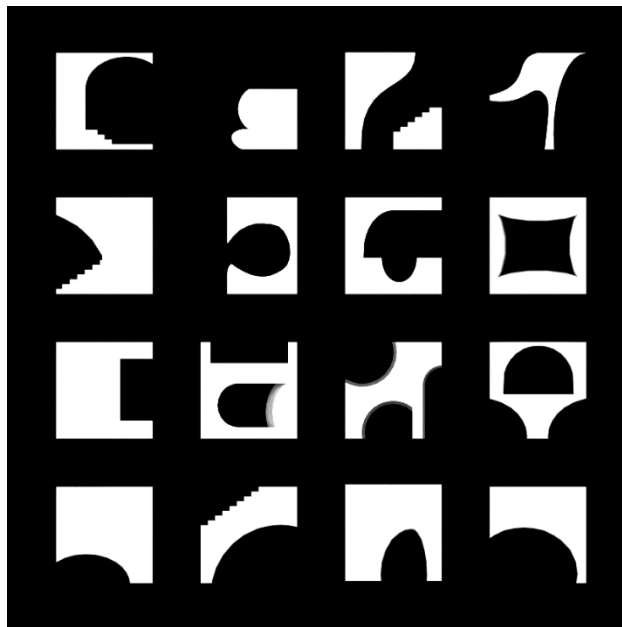
Gambar.4.5 Teknologi Lampu LED pada *Water Slide*
(sumber: ilustrasi pribadi)

Teknologi lampu LED disematkan di dalam *water slide* agar distorsi terhadap warna yang dialami user dapat tercapai.

4.4 Distorsi

A. *Space Enclosure*

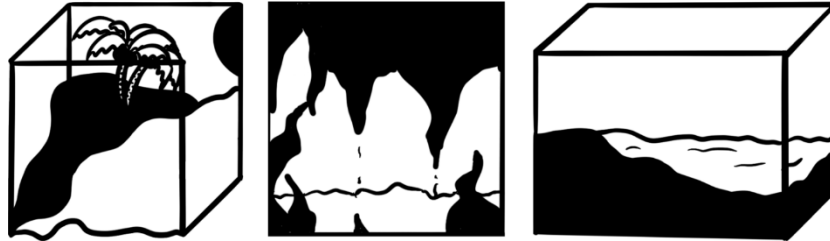
Space Enclosure yang merupakan salah satu kriteria utama pada rancangan berbicara soal permainan dari selimut pelingkup ruang. Dengan menggunakan teori Persepsi Gestalt, permainan dari elemen *figure and ground* ini akan membentuk persepsi yang tidak terkontrol atau kesan ilusi dengan mempertanyakan dan mengeksplorasi potensi dari kemungkinan untuk keliru mengartikan volum dan *figure*.



Gambar.4.6 Modul Ruang Dengan *Enclosure Berbeda*
(sumber: ilustrasi pribadi)

Unit-unit atau blok ruang yang telah terbentuk nantinya dirotasi, dinaikkan elevasinya, ditumpuk, atau disandingkan secara bersamaan untuk membuat banyak variasi dari bentuk volum dan figur yang berbeda bentuknya.

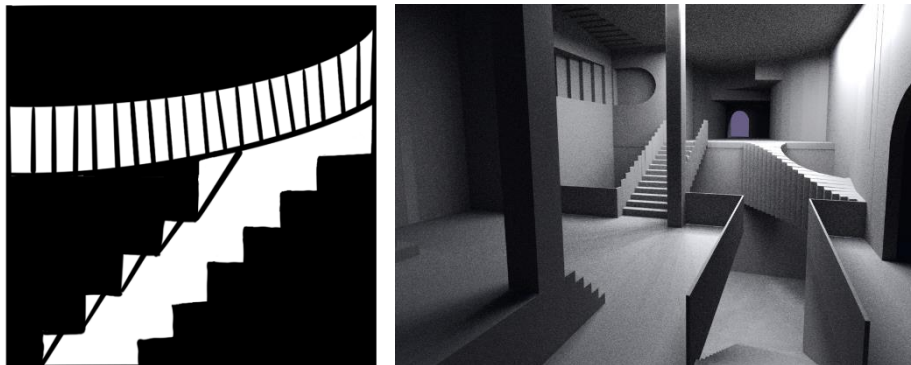
B. Defamiliarisasi



Gambar.4.7 Fenomena Alam Yang Diterapkan Dalam Ruang
(sumber: ilustrasi pribadi)

Dalam rancangan ini, defamiliarisasi berbicara soal menciptakan kesan familiar dengan menyandingkan elemen ‘alam’ yang artifisial dalam objek arsitektur yang terletak di tengah kota metropolitan. Berangkat dari data yang ada, pengalaman *psychedelic* akan berjalan lebih maksimal apabila suatu individu berada di alam, Defamiliarisasi digunakan untuk menstimulasikan dan merefleksikan hubungan user dengan alam.

C. Bizarre Object

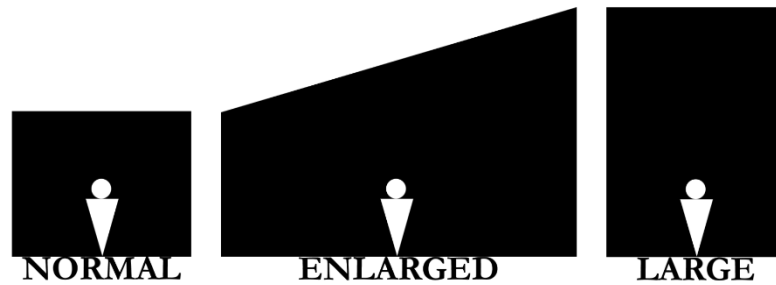


Gambar.4.8 *Displacement* Tangga
(sumber: ilustrasi pribadi)

Tangga yang pada mempunyai fungsi utama sebagai elemen sirkulasi, ditempatkan berbaur dengan dinding atau elemen pelingkup ruang menggunakan teknik *displacement*. Disini perancang mencoba

untuk menyematkan kepada user tentang realitas fungsi tangga yang baru/berbeda dari fungsi utama elemen ini direalitas sebenarnya.

D. Skala

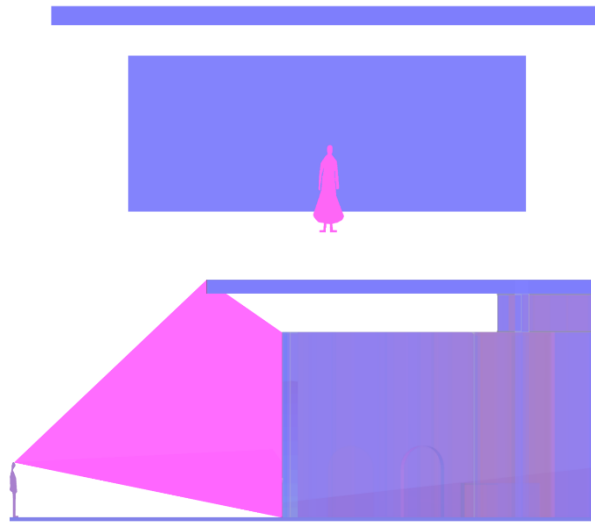


Gambar.4.9 Diagram Permainan Skala

(sumber: ilustrasi pribadi)

Pada *state repose*, skala pada ruang dirancang menjadi skala yang intim mengikuti konsep dari *state* tersebut yang intim dan personal. Perbedaan skala dari kecil, normal, ke besar ditampilkan untuk menyematkan persepsi bahwa ruang terkesan terekspansi (diterapkan di kolam 'The Tidal'). Sedangkan penerapan skala yang besar seperti pada kolam 'The Star' menimbulkan persepsi bahwa ruang yang ditempati luas dan seakan-akan menyentuh langit. Pada kolam 'The Beach', skala yang besar ini diimplementasikan agar dapat menciptakan kesan dramatis sekaligus menerapkan gambaran horizon yang luas dari lautan. Skala dalam kolam tersebut juga memberikan aksentuasi pada bukaan yang disimbolkan seperti matahari

4.5 Atap



Gambar.4.10 Ilusi Peletakan Atap Yang Melayang
(sumber: ilustrasi pribadi)

Atap bangunan dirancang agar dalam sudut pandang tertentu khususnya pada *pedestrian way* ke arah pintu masuk dapat terlihat melayang terlepas dari bangunan. Konsep ini disematkan pada objek untuk untuk membentuk ilusi dan persepsi tidak terkontrol kepada user.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB 5 DESAIN

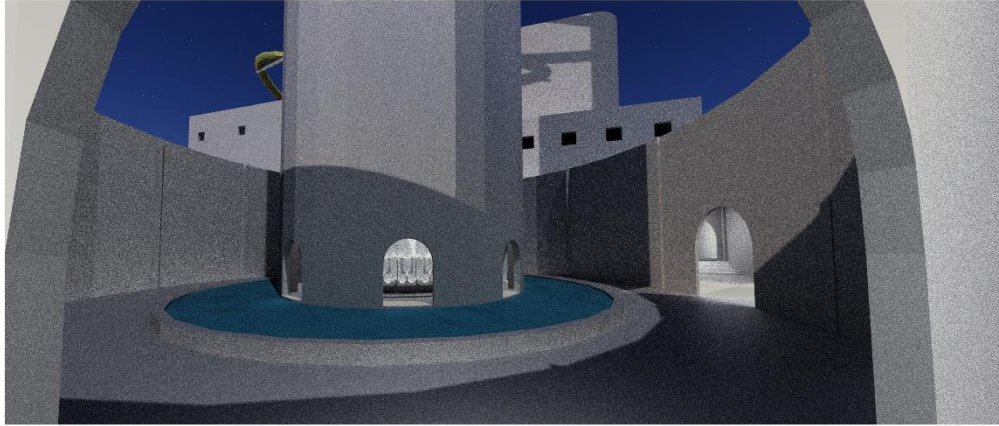
5.1 Eksplorasi Formal



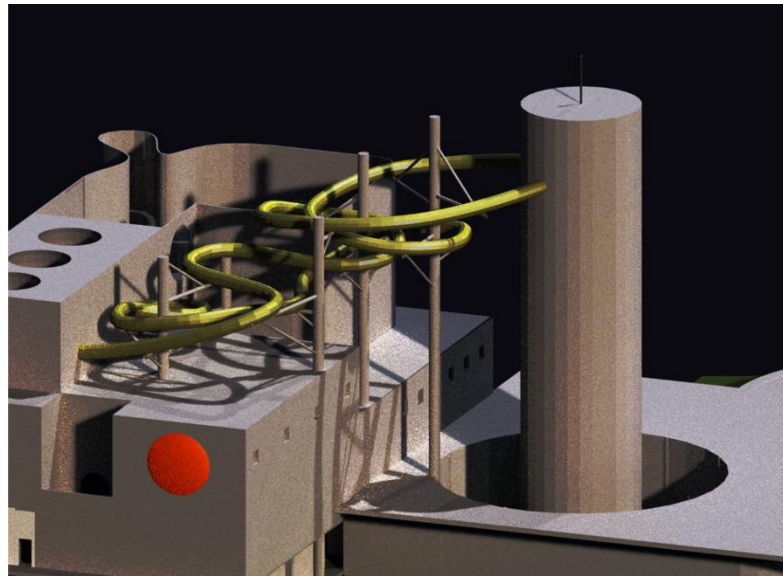
Gambar.5.1 Perspektif dari *Pedestrian Way*
(Sumber: Dokumen Pribadi)



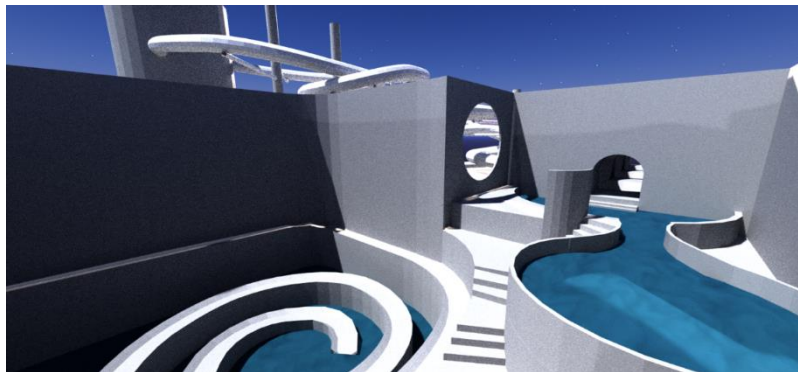
Gambar.5.2 Perspektif *Entrance*
(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar.5.3 Perspektif Lounge dan Drop Tower
(Sumber: Dokumen Pribadi)

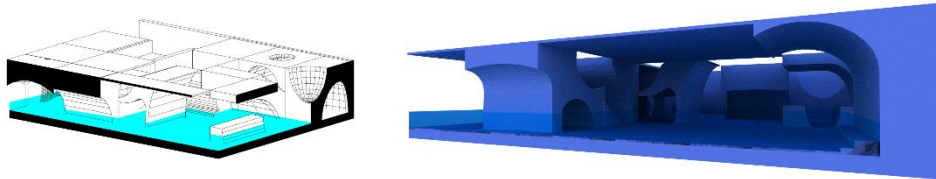


Gambar.5.4 Perspektif Drop Tower dan Water Slide
(Sumber: Dokumen Pribadi)

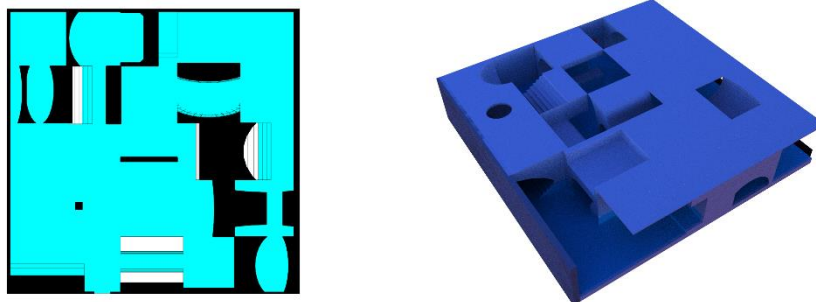


Gambar.5.5 Perspektif Kolam *Rooftop*
(Sumber: Dokumen Pribadi)

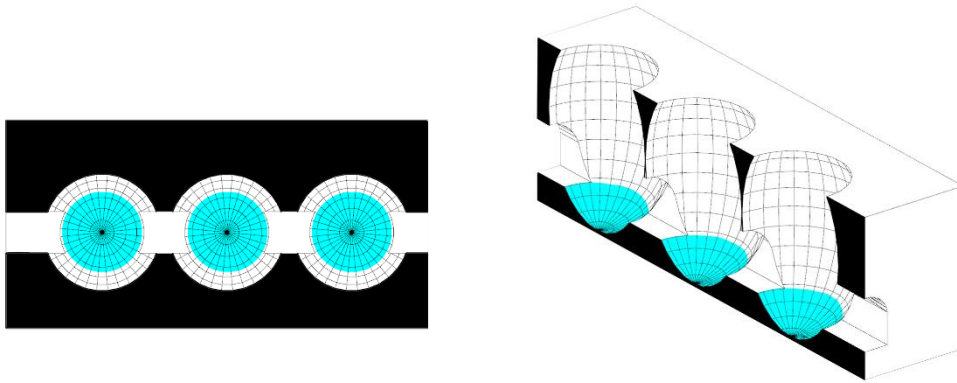
- *Space Enclosure*



Gambar.5.6 Perspektif The Enclosure
(Sumber: Dokumen Pribadi)



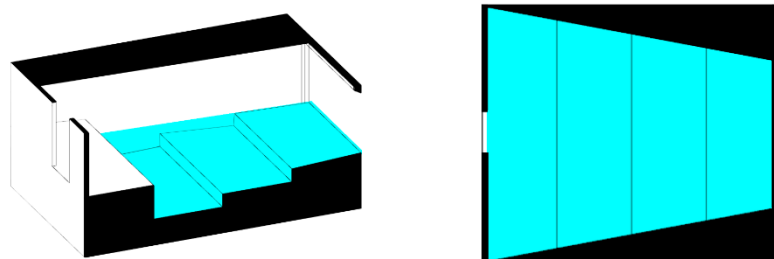
Gambar.5.7 Perspektif The Enclosure
(Sumber: Dokumen Pribadi)



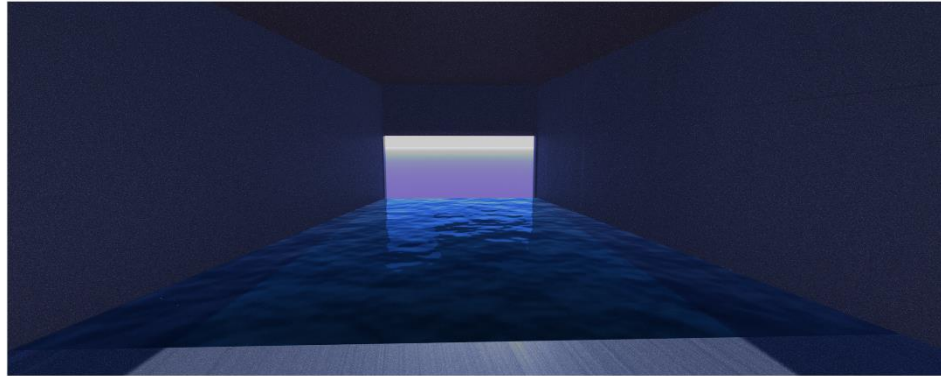
Gambar.5.8 Potongan *The Oculus*
 (Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar.5.9 Perspektif *The Oculus*
 (Sumber: Dokumen Pribadi)

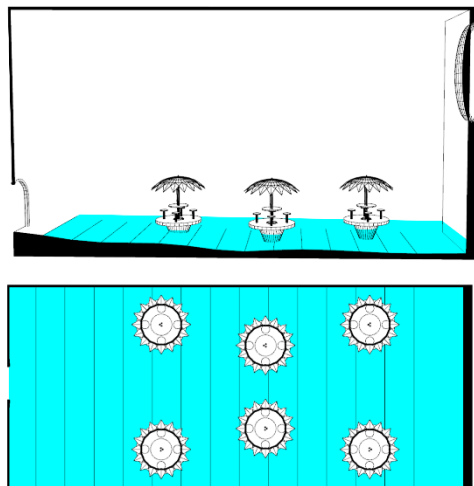


Gambar.5.10 Potongan *The Tidal*
 (Sumber: Dokumen Pribadi)

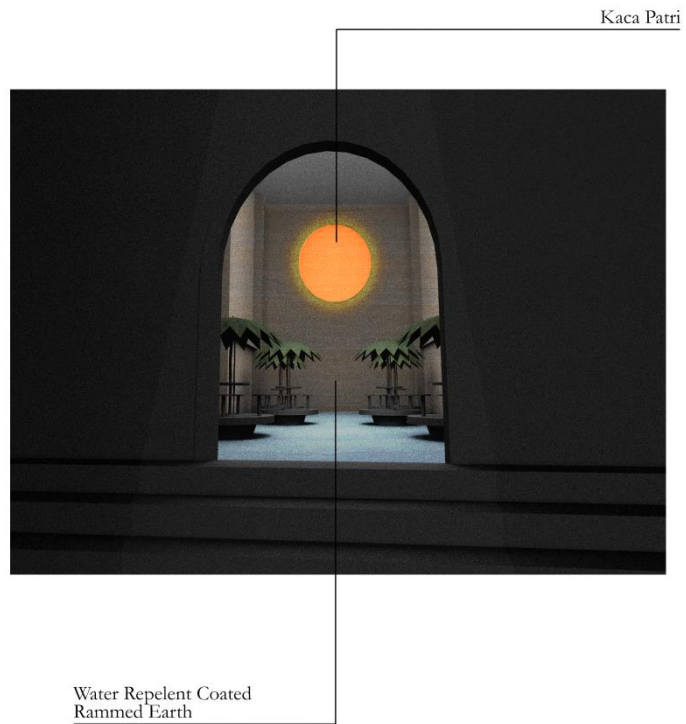


Gambar.5.11 Perspektif *The Tidal*
(Sumber: Dokumen Pribadi)

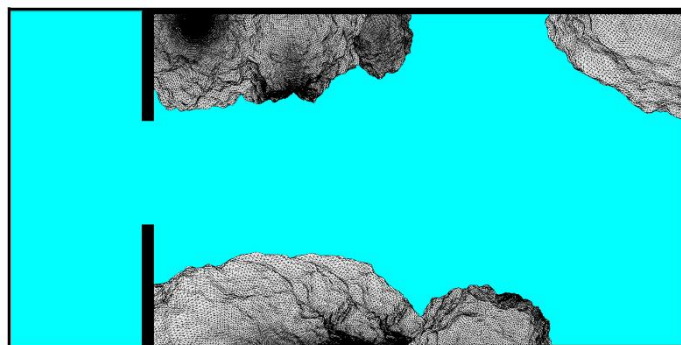
- **Defamiliarisasi**



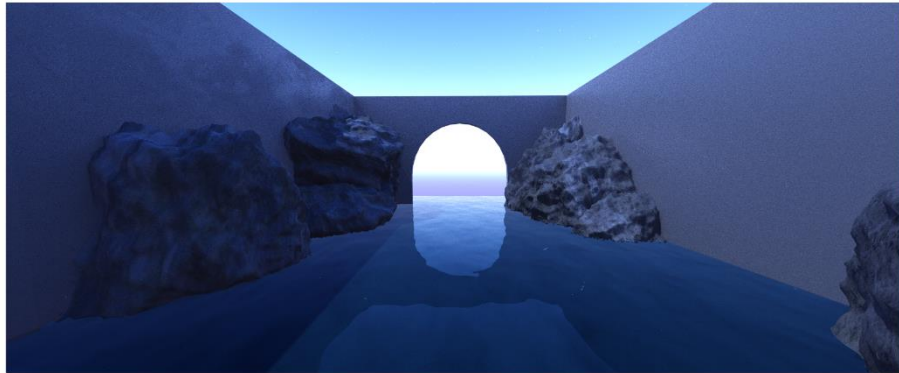
Gambar.5.12 Potongan *The Beach*
(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar.5.13 Perspektif *The Beach*
(Sumber: Dokumen Pribadi)



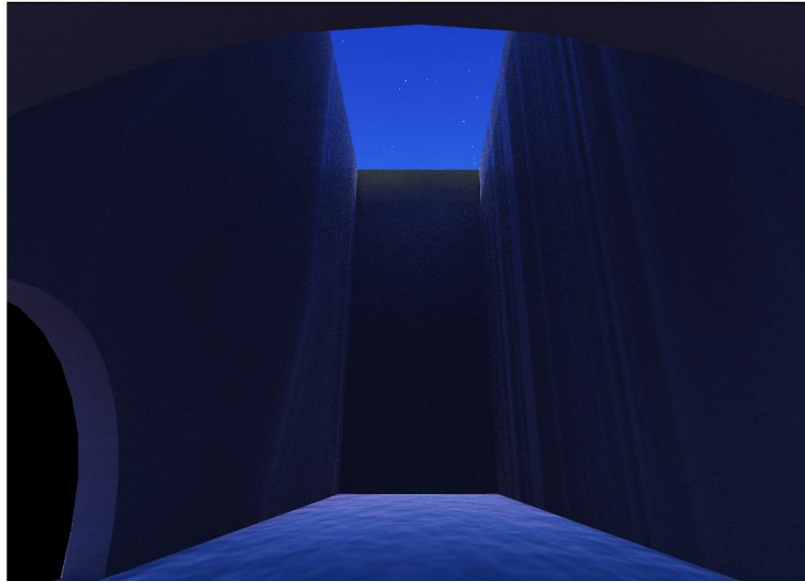
Gambar.5.14 Potongan The Cityscape
(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar.5.15 Perspektif *The Beach*
(Sumber: Dokumen Pribadi)



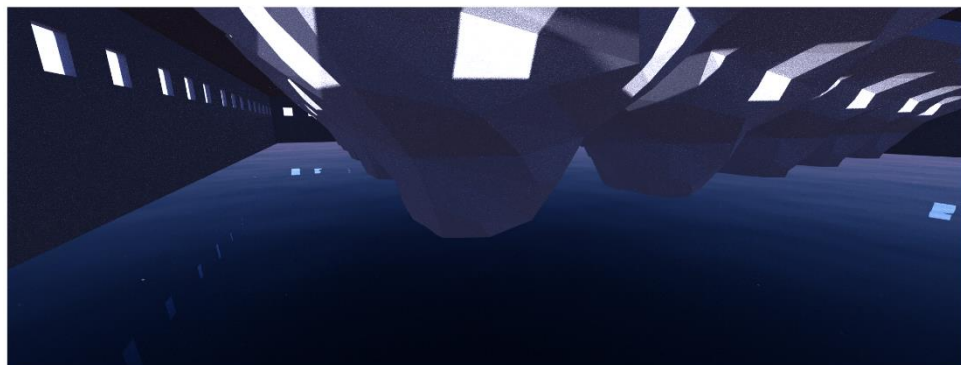
Gambar.5.16 Potongan *The Star*
(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar.5.17 Perspektif *The Star*
(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar.5.18 Potongan *The Cave*
(Sumber: Dokumen Pribadi)

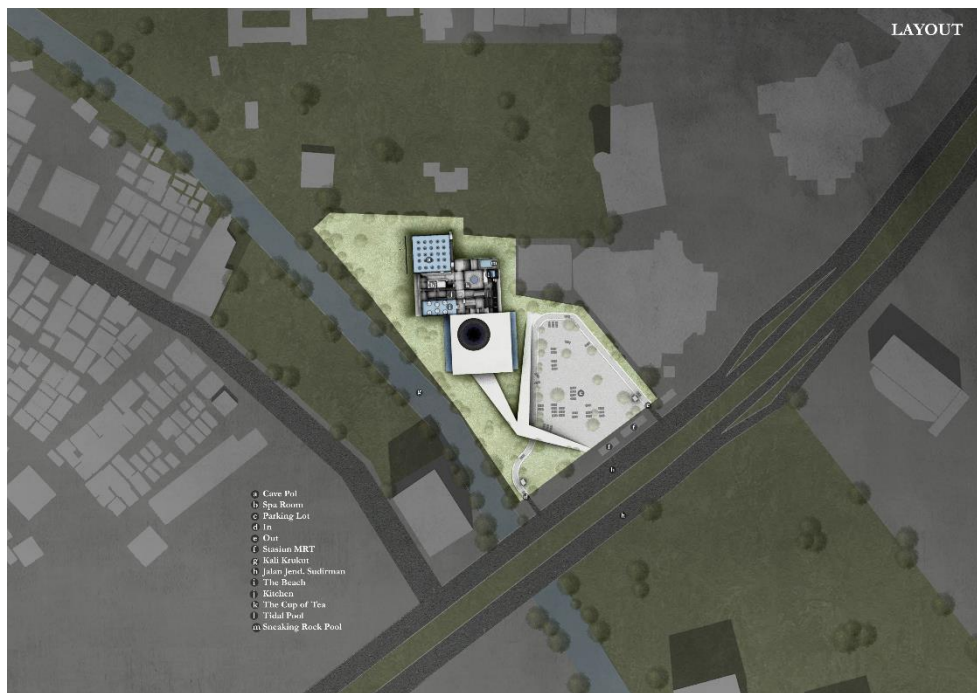


Gambar.5.19 Perspektif *The Cave*
(Sumber: Dokumen Pribadi)

- Siteplan

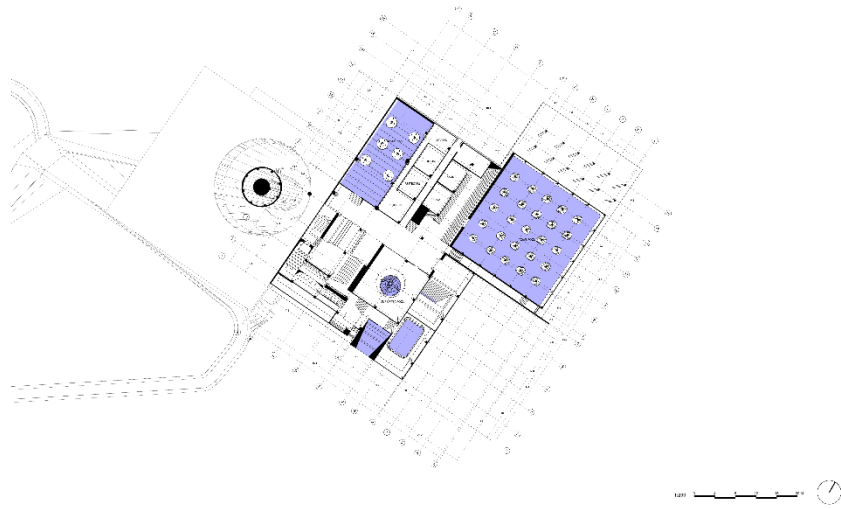


Gambar.5.20 Siteplan
(Sumber: Dokumen Pribadi)

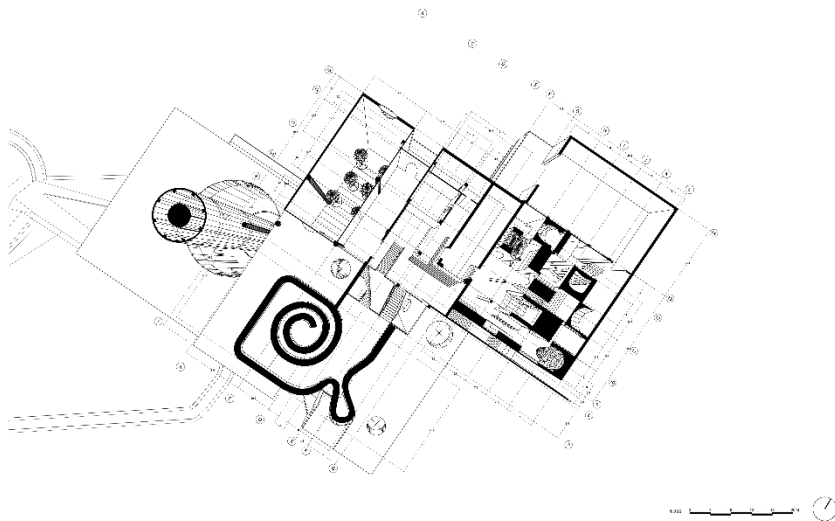


Gambar.5.21 Layout
(Sumber: Dokumen Pribadi)

- Denah

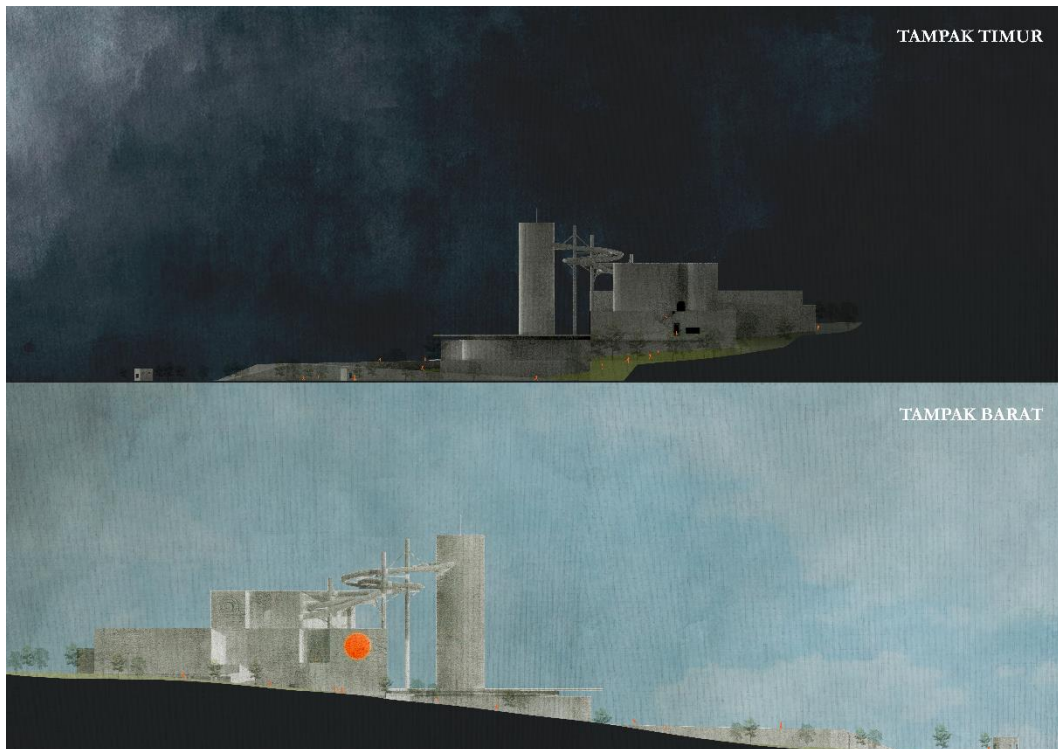


Gambar.5.22 Denah Lantai Dua
(Sumber: Dokumen Pribadi)

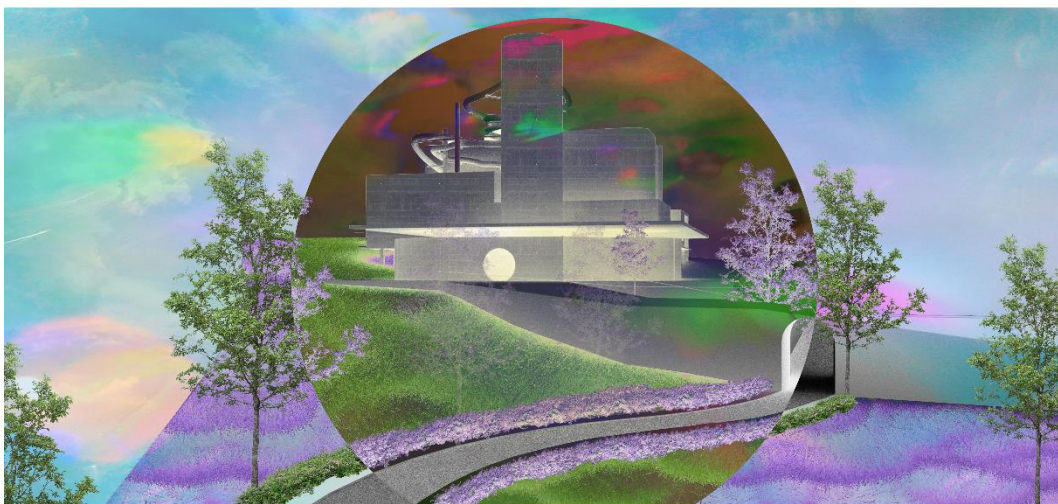


Gambar.5.23 Denah Lantai Tiga
(Sumber: Dokumen Pribadi)

- **Tampak**

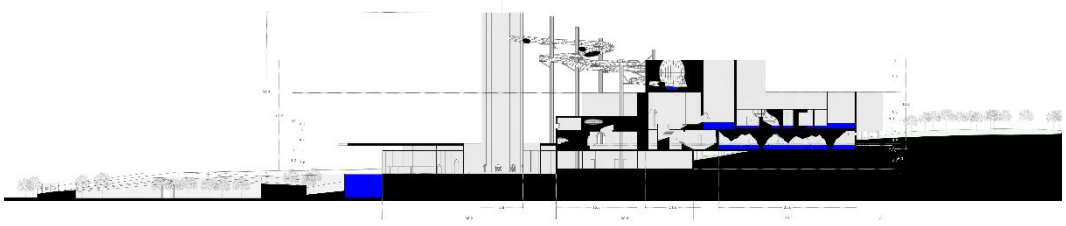


Gambar.5.24 Tampak Samping
(Sumber: Dokumen Pribadi)

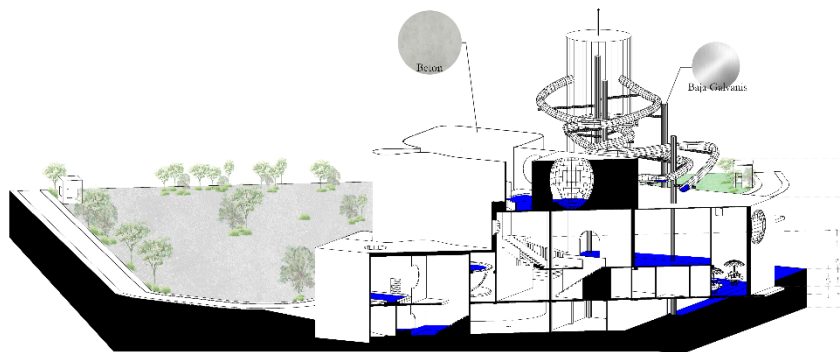


Gambar.5.25 Tampak Depan
(Sumber: Dokumen Pribadi)

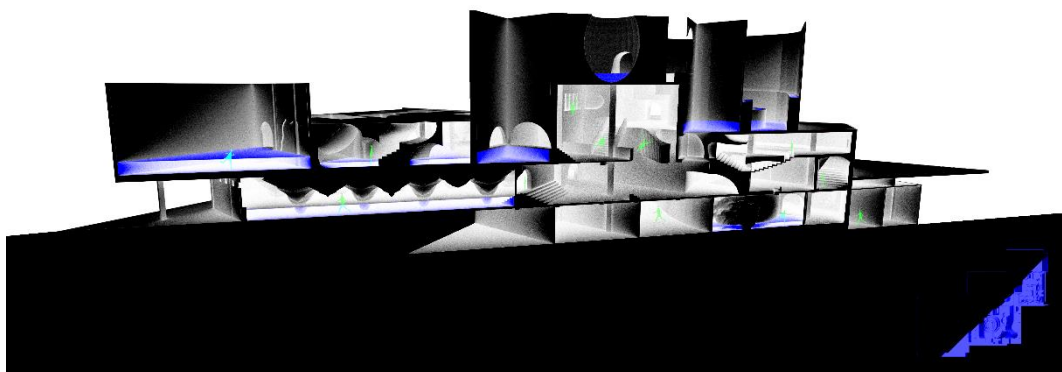
- Potongan



Gambar.5.26 Potongan A-A
(Sumber: Dokumen Pribadi)

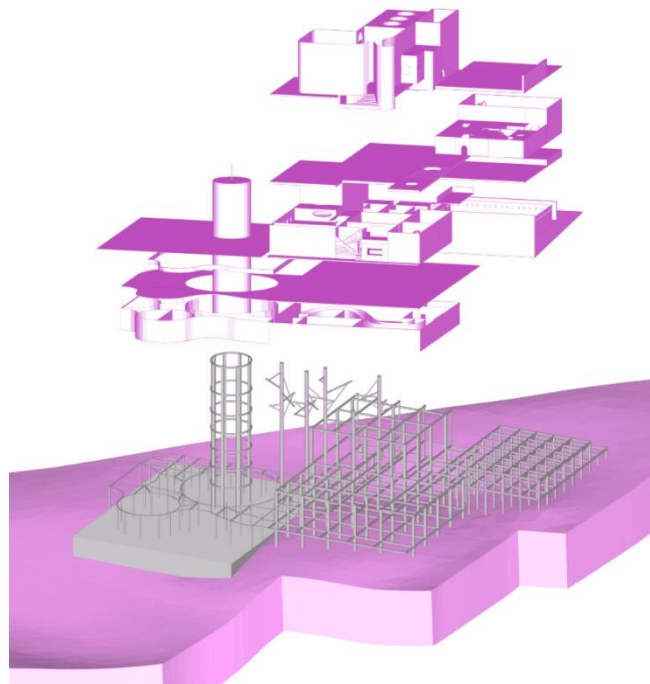


Gambar.5.27 Potongan B-B
(Sumber: Dokumen Pribadi)



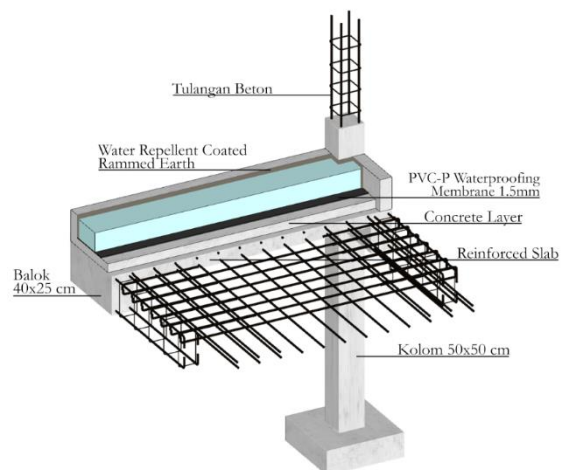
Gambar.5.28 Potongan C-C
(Sumber: Dokumen Pribadi)

5.2 Eksplorasi Teknis



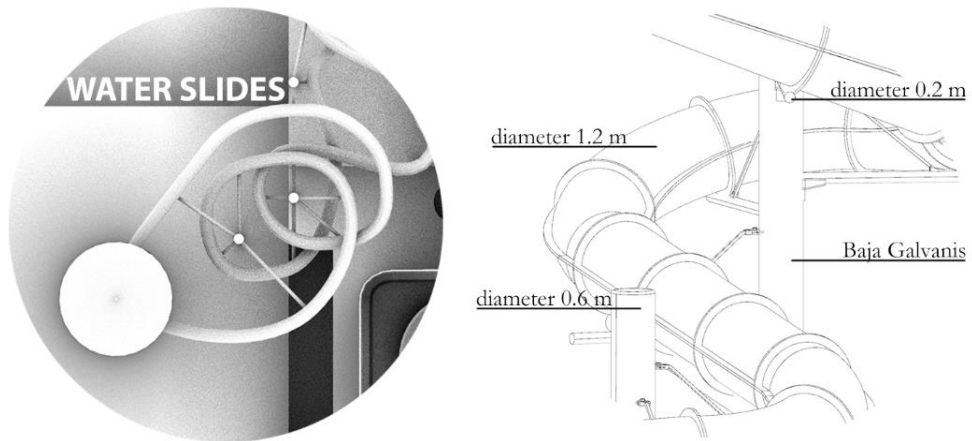
Gambar.5.29 Detail Struktur Objek

(Sumber: Dokumen Pribadi)

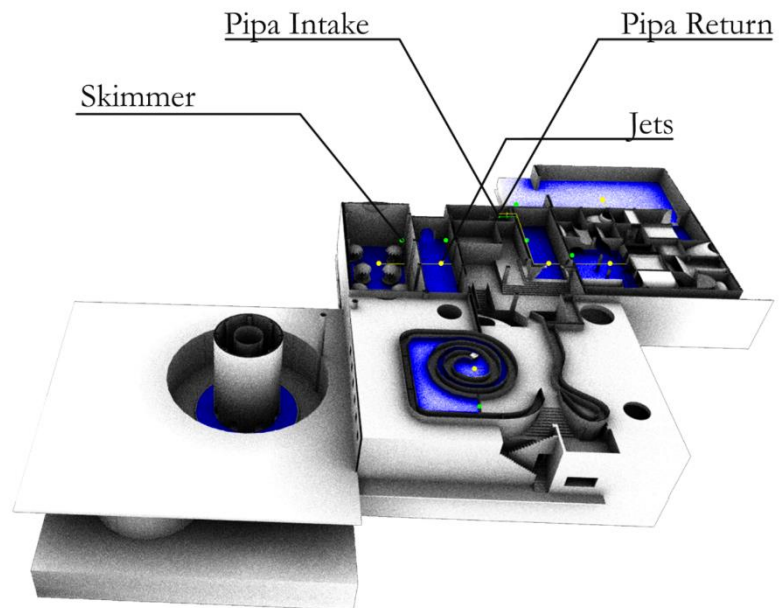


Gambar.5.30 Detail Kolom, Balok, dan Slab

(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar.5.31 Detail Struktur *Water Slide*
(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar.5.32 Utilitsas Siklus Air
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Air yang sudah disanitasi di *sanitizer* dialirkan ke pompa yang akan mengirim air ke kolam-kolam lewat pipa *return* dan dikeluarkan oleh *Jet*. Air

kolam lalu mengalir menuju *skimmer* yang kemudian mengalir melalui pipa *intake*. Setelah itu air disaring dalam *filter tank* yang kemudian akan kembali lagi ke *sanitizer*.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB 6

KESIMPULAN

Perancangan objek arsitektur dengan membentuk persepsi sudah banyak sekali dibahas di luar sana, tetapi dalam Tugas Akhir ini, pembentukan persepsi tersebut dikonstruksi melalui kaca mata seseorang yang sedang mengalami halusinasi dan delusi. Permasalahan dalam merancangpun muncul, bagaimana cara mentransfer dan menerjemahkan aspek visual saat halusinasi untuk membentuk ruang? Dimulai dengan mempelajari aspek visual dari persepsi yang dibentuk sampai mengeksplor kemungkinan dan potensi dari ambiguitas dan pembiasan realitas yang ada. Namun, pada dasarnya, Tugas Akhir ini menuntut perancang untuk mempelajari kembali bahasa dasar arsitektur seperti volum, figur, dan bentuk dalam mengkonstruksi suatu ruang. Aspek-aspek tersebut menjadi hal dasar yang diperhatikan dalam merancang persepsi tertentu, yang dalam konteks projek ini, merancang kondisi pikiran dan persepsi manusia saat mengalami halusinasi dan delusi.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR PUSTAKA

- D. Redmond, Jonathan (2013), *Memento: Elementary Phenomena and the Delusion of Interpretation*, University of Minnesota, Vol. 1, hal 121-139.
- Friedman, Meredith (1996), *Future of War: Power, Technology and American World Dominance in the Twenty-first Century*, Sydney, Australia.
- Vali, Amerhosein and Nasekhiyan, Syahriar (2014), *The Concept And Sense Of Place In Architecture From Phenomenological Approach*, Islamic Azad, Iran.
- Hsu, Frances (2003), *The Revolutionary (Re)Vision of Modern Architecture: Rem Koolhaas, from Surrealism to the Structuralist Activity*, Georgia Institute of Technology, Georgia.
- Weir Simon (2012), *Paranoiac Critical Interiorisations: Odysseus in Mies van der Rohe's Seagram Building and Buckminster Fuller's Domes*, The University of Sydney, Australia.
- Susanto, Agustinus (2020), *Peta Metode Desain*, Indonesia.
- Dubberly, Hugh (2004), *How Do You Design? A Compendium of Models*, San Fransisco, California.
- Littlefield, David (2008). *Metric Handbook Planning and Design Data*. El Sevier Publication.
- Neufert, Ernst. 2012. *Neufert Architect's Data 4th Edition*. Wiley-Blackwell; London.
- Fagan, Garrett G. *Bathing in Public in the Roman World*. Ann Arbor: U of Michigan P, 1999.
- P. Laskar. 2013. *Do Bodies Matter? Stone, water, light, skin and material performativity in Therme Valsento*. Centrum för Genusstudier, Stockholms Universitet.
- Verschuren, J. J. M. 2016. *Public baths in Rome: a contemporary thermae as a heterotopia space in Rome*. Italy.

LEMBAR REVISI TUGAS AKHIR

NAMA MAHASISWA : **BASYASYAH NABILAH**
NOMOR POKOK : **08111740000035**
JUDUL TUGAS AKHIR : **HAVE A GOOD TRIP: ARSITEKTUR DAN HALUSINASI**
DOSEN PEMBIMBING : **DEFRY AGATHA ADRIANTA, S.T., M.T.**

No.	REVISI
1.	<i>Catatan : Eksplorasi aspek pencahayaan pada objek kurang luas sehingga objek kesannya sangat bergantung pada pencahayaan alami, sedangkan beberapa ruang menerapkan konsep yang bergantung terhadap cahaya. Perlu penerapan artificial light yang dapat mendukung konsep pada objek.</i>
2.	<i>Catatan : Penjabaran jalur evakuasi untuk kebakaran belum terlihat dengan jelas.</i>
3.	<i>Catatan : Konsep relaksasi sebaiknya dipisahkan dengan konsep representasi dari halusinasi, karena tidak semua user dapat mengalami pengalaman relaksasi ketika dihadapkan dengan fenomena halusinasi.</i>
4.	<i>Catatan : Penggambaran aspek teknis pada gambar belum terlihat dengan jelas. Konsep split level pada denah tidak dapat terbaca dengan jelas.</i>

Surabaya, 13 Agustus 2021
Dosen Penguji,



(Dr. Ir. Asri Dinapradipta, M.B.Env.)

LEMBAR REVISI TUGAS AKHIR

NAMA MAHASISWA : BASYASYAH NABILAH
NOMOR POKOK : 08111740000035
JUDUL TUGAS AKHIR : *HAVE A GOOD TRIP*: ARSITEKTUR DAN HALUSINASI
DOSEN PEMBIMBING : DEFY AGATHA ADRIANTA, S.T., M.T.

No.	REVISI
1.	<i>Catatan : Eksplorasi kurang Luas untuk representasi dalam menggambarkan scenario dan sequence pada ruang-ruang di objek, sehingga perubahan dan transisi pada tiap konsep dan ruang belum terlihat dengan begitu jelas.</i>
2.	<i>Catatan : Konsep safety dan material yang dapat mendukung konsep pada objek khususnya pada setiap ruang belum dipertimbangkan lebih jauh.</i>
3.	<i>Catatan : Perancang harus lebih teliti dalam mendesain, terutama terhadap hat-hat kecil dan teknis. Sebaiknya tidak terlalu Lama tenggelam dalam eksplorasi pembentukan konsep.</i>

Surabaya, 13 Agustus 2021
Dosen Penguji,



(Ir. Purwanita Setijanti , M.Sc, Ph.D)

LEMBAR REVISI TUGAS AKHIR

NAMA MAHASISWA : **BASYASYAH NABILAH**
NOMOR POKOK : **08111740000035**
JUDUL TUGAS AKHIR : **HAVE A GOOD TRIP: ARSITEKTUR DAN HALUSINASI**
DOSEN PEMBIMBING : **DEFRY AGATHA ADRIANTA, S.T., M.T.**

No.	REVISI
1.	<i>Catatan : Karena dalam project ini volume, figure, dan bentuk menjadi hal utama yang dieksplorasi dalam mendesain, sebaiknya sequence dan transisi pada tiap ruang juga konsepnya dapat digali dan dihadirkan dengan ketiga elemen tersebut.</i>
2.	<i>Catatan : Gambar konsep dan teknis masih belum dapat dimengerti dengan jelas, sedangkan dalam setiap pekerjaan Arsitektur, harus jelas penggambarannya karena seorang perancang harus dapat menjelaskan gagasannya kepada orang lain.</i>
3.	<i>Catatan : Aspek teknis tidak kalah penting dengan konsep. Aspek teknis harus dapat dieksplorasi dengan dalam sehingga dapat sejalan dan mendukung konsep yang diangkat.</i>

Surabaya, 13 Agustus 2021
Dosen Penguji,



(Nur Endah Nuffida, ST. MT)

