

BAB VI

PENDEKATAN PERANCANGAN

6.1 Penetapan Pendekatan Desain

6.1.1 Pendekatan Ruang Dalam Berdasar Arsitektur Perilaku

Penetapan pendekatan desain yang akan diterapkan pada tahap desain dan perancangan Hotel Kapsul di Surakarta ini adalah pendekatan desain Arsitektur Perilaku. Penetapan pendekatan ini dipilih berdasarkan karakteristik sifat capsule bed yang digunakan memiliki karakteristik yang privat dan tertutup serta berukuran kecil. Aliran arsitektur perilaku ini dirasa sangat mendukung kinerja bangunan dan sesuai dengan konsep desain hotel kapsul yang minimalis dan modern serta memiliki target pengguna usia remaja hingga dewasa terutama wisatawan dengan gaya istirahat dan jenis kebutuhan fasilitas *backpacker*.

6.1.1.1 Ruang Dalam Berwawasan Perilaku

1. Ruang Dalam

Mendesain ruang dalam suatu bangunan perlu memenuhi persyaratan fungsi ruang, suasana, elemen ruang, pemilihan material, serta sosial budaya, (gaya hidup), hingga menuju ke pertimbangan teknis yaitu penataan ruang, yang dimana memiliki tujuan untuk pengoptimalan fungsi dan memperkaya nilai estetika. (Angkouw & Kapugu, 2012)

Pada umumnya ruang dibentuk melalui tiga elemen pembentuk ruang, yaitu

- a. Bidang alas/lantai, lantai merupakan salah satu unsur dalam sebuah ruang, selain itu merupakan batas pembeda ruang, maka secara struktural harus kuat dan awet. Selain itu bentuk seperti, pola, warna, dan tekstur berperan menentukan sejauh mana batas ruang, fungsinya secara tangkapan visual, dan pengaruhnya terhadap keberlangsungan suatu bangunan.
- b. Bidang dinding/pembatas, adalah unsur dari sebuah ruang yang dapat menyatu atau terpisah dengan elemen alas atau lantai. Sebagai latar

belakang yang netral atau bisa juga sebagai unsur visual yang aktif sehingga bisa menimbulkan kesan estetik.

c. Bidang langit-langit/atap, merupakan suatu unsur ruang yang berfungsi sebagai pelindung utama yang melindungi bagian dalam dari pengaruh dunia luar. Bentuk dari elemen ruang ini disesuaikan berdasarkan bentuk geometris dan jenis material yang digunakan.

Mendesain ruang dalam memiliki tujuan menciptakan suasana menjadi lebih baik, indah, dan anggun tetapi tetap fungsional, sehingga dapat memuaskan dan menyenangkan bagi para pemakai ruang tersebut.

Tujuan tersebut dapat tercapai dengan menerapkan beberapa cara seperti berikut : (Angkouw & Kapugu, 2012)

- i. Pemilihan material pelingkup sesuai dengan fungsinya
- ii. Keserasian dalam pengaturan dan peletakan perabot
- iii. Proporsi antara dimensi ruang dan dimensi perabot;
- iv. Mendesain suasana ruang yang sesuai dengan fungsi dan kehendak penggunanya
- v. Pengaturan semua perabot sesuai dengan letak dan fungsi tanpa mengabaikan keberlangsungan pola sirkulasi
- vi. Pengaruh warna dan pola dekorasi atraktif yang ada di ruang dalam menciptakan kesan secara psikologis dan visual pada penggunanya.

2. Perilaku Manusia

Lingkungan dapat menjadi pengaruh terhadap manusia secara psikologis, berikut hubungan antara manusia dengan lingkungan :

- i. Lingkungan dapat mempengaruhi perilaku dan lingkungan fisik dapat membatasi aktivitas manusia.
- ii. Lingkungan membentuk perilaku dan lingkungan fisik menentukan tindakan manusia.
- iii. Lingkungan membentuk kepribadian
- iv. Lingkungan mempengaruhi citra diri.

Jika di tinjau dari bentuk respon yang diberikan, maka perilaku manusia dapat dibedakan menjadi dua bentuk, yaitu :

a. Perilaku tertutup : Respon yang diberikan cenderung terbatas dan belum dapat diamatai secara jelas.

b. Perilaku terbuka, : Respon sudah diamati secara jelas dalam bentuk tindakan atau respon yang diberikan.

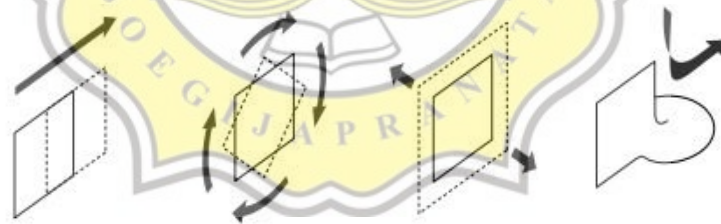
3. Ruang dan Perilaku Manusia

Beberapa hal dalam ruang yang berpengaruh terhadap perilaku manusia, yaitu

a. Bentuk dan ukuran ruang

Bentuk dan ukuran ruang dapat menimbulkan kesan luas, atau kesan sempit. Bentuk ruang dapat mempengaruhi penggunaannya dalam hal psikis, penggunaan bentuk yang cenderung dinamis dapat dipilih untuk menciptakan kesan yang lebih menarik, namun tetap disesuaikan dengan fungsi dan jenis kegiatan didalamnya

Salah satunya adalah konsep desain kinetik, yaitu mendesain elemen arsitektural yang bergerak lebih dinamis dalam elemen konstruksi dan struktural. Secara spasial gerakan kinetik dapat di transformasikan menjadi tiga yaitu geser, rotasi, dan skala, serta gerak melalui deformasi bahan, seperti :



Gambar 6.1.1.1. 1 Bukaan Kinetik
(Google Pictures)

Sedangkan cara-cara yang umumnya di lakukan adakah dengan :

- i. Folding (lipat)
- ii. Sliding (geser)
- iii. Expanding (memperluas)
- iv. Shrinking (menyusut)
- v. Transforming (permukaan)

terdapat beberapa prosedur dalam seni kinetik yaitu :

- i. Mekanik sederhana
- ii. Elektro mekanis, elektronik, termal dan magnetik
- iii. mobiles dan proyeksi, refleksi, pembiasan cahaya

Penerapan yang dapat dilakukan dengan sistem kinetik pada proyek antara lain pada pelingkup dinding yang menggunakan kisi-kisi kinetik dalam merespon angin dari lokasi tapak, selain itu dapat menggambarkan karakteristik pengguna kaum backpacker yang memiliki gaya hidup dinamis selalu berpindah dan beradaptasi pada lingkungan yang dikunjungi.

b. Suasana ruang

Suasana ruang pada suatu bangunan harus sesuai dengan tujuannya. Penggunaan dan penyusunan perabot ditentukan berdasarkan kebutuhan dan kebiasaan pengguna. Supaya fungsi utama pada suatu bangunan dapat terpenuhi dan suasana dapat terbentuk dengan baik.

Salah satu cara pengoptimalan suasana adalah dengan cara ilusi anamorfosis. Dalam arsitektur perspektif anamorfosis akan menggiring penggunanya untuk mencari sudut sebuah ruang agar terlihat sebagaimana mestinya. Senin ini menggunakan teknik distorsi, sehingga suatu ruang akan terlihat normal pada satu sudut pandang saja.

Point of view pada ilusi anamorfosis merupakan elemen utama. Yang didapatkan melalui sudut pandang yang diciptakan secara sengaja, untuk membawa pengguna mengikuti arah atau sudut pandang tertentu. Dalam menciptakan sebuah sudut pandang tertentu harus memiliki rancangan komposisi yang tepat sehingga memiliki kesatuan, dan keseimbangan. Selain itu perlu adanya permainan terhadap kontras ataupun bayangan sehingga nantinya dapat terbentuk kesan tiga dimensi. Dalam interior suatu bangunan sering digunakan teknik 2 dimensi melalui cat dinding. (Laming, 2016)

Implementasi prinsip anamorfosis tidak hanya berlaku di dalam seni arsitektur namun dapat membentuk pola perilaku pengguna dari suatu bangunan. Implementasi dapat dilihat dari tabel berikut :

(Laming, 2016)

| PRINSIP IMPLEMENTASI | MEDAN IMPLEMENTASI |
|----------------------|--------------------|
| Sudut Pandang | Pola ruang luar |
| | Site plan |
| | Gubahaan massa |
| | Selubung bangunan |
| | Struktur bangunan |
| Perspektif cermin | Ruang luar |
| | Gubahan massa |
| | Selubung bangunan |
| Prinsip Dinamis | Pola ruang luar |
| | <i>site plan</i> |
| | Pola ruang dalam |
| | Gubahaan massa |
| | Selubung bangunan |
| Prinsip Ilusi | Pola ruang luar |
| | <i>site plan</i> |
| | Pola ruang dalam |
| | Gubahaan massa |
| | Selubung bangunan |

Tabel 6.1.1.1. 1 Implementasi Anamorfosis

Penerapan pada bangunan dapat di mungkinkan menggunakan material yang memiliki tingkat transparasi tinggi seperti kaca ataupun polycarbonate sehingga menciptakan kesan tanpa batas dengan dunia luar, sehingga lebih menyatu dan pengguna akan merasa berada di ruang luar sekaligus didalam. Partisi atau dinding dengan material tertentu seperti roster yang disusun dengan derajat tertentu sehingga terlihat tertutup pada bagian depan namun jika di lihat dari sudut lain dapat terkesan berbeda atau lebih terbuka. Keterbukaan akan sangat membantu pembentukan rasa nyaman manusia di dalam ruang yang berukuran sempit, sehingga tepat di aplikasikan pada bangunan hotel kapsul yang bersifat compact.

c. Material dan Tekstur

Material dalam arsitektur jika dilihat dari fungsi atau kegunaannya bisa dibedakan menjadi material struktural dan non struktural. Kelompok material

dalam arsitektur menurut Taaluru & Siregar, 2012) dapat dibagi menjadi berikut :

- i. Material batu dan batu bata
- ii. Material beton
- iii. Material Kayu
- iv. Material Kaca
- v. Material baja
- vi. Material Komposit
- vii. Material inovatif

menurut (Deplasez, 2005) berdasarkan kualitasnya material dapat dibagi menjadi beberapa tipe yaitu :

- a. Masif
- b. Berat
- c. Ringan
- d. Lembang
- e. Berlubang
- f. Padat
- g. Transparan

sedangkan bentuk fisik suatu material bangunan dapat mengekspresikan sifat-sifat yang bisa ditangkap melalui panca indra. Berikut adalah sifat material dan media persepsi :

(Deplazes, 2005)

| MEDIA PERSEPSI | SIFAT MATERIAL YANG DIPERSEPSIKAN |
|----------------|---|
| penglihatan | Cahaya Warna Materialitas : - Abstrak - nyata |

| | |
|-----------------------|---|
| sentuhan | texture : - kasar - halus - berserat |
| perasaan | Basah Kering Panas Dingin |
| MEDIA PERSEPSI | SIFAT MATERIAL YANG DIPERSEPSIKAN |
| penciuman | Smell (bau busuk) Agreeable (serasi) |
| pendengaran | Ribut Gema, gaung Echo Meredam |

Tabel 6.1.1.1. 2 Media dan Persepsi

Berdasarkan uraian diatas pengalaman fisik maupun pengguna terhadap penggunaan material dapat di dapat dari persepsi yang berbeda-beda. Berikut tabel yang memuat pengaruh jenis material dengan pengalaman serta presepsi pengguna dalam arsitektur

| JENIS MATERIAL | KUALITAS / SIFAT MATERIAL | INDERA PERSEPSI | KESAN / PENGALAMAN TERHADAP RUANG |
|----------------------|---------------------------------|-----------------|---|
| BATU DAN BATA | Masif (<i>massivness</i>) | Perasaan | <i>Strong heat energy</i> (sesuai konteks ruang) |
| | Berat (<i>heaviness</i>) | | Bergema / gaung (sesuai konteks ruang) |
| | Padat (<i>compactness</i>) | Pendengaran | Monolit <i>Timeless</i> |
| | | Penglihatan | <i>Indestructible</i> Rasa aman |
| JENIS MATERIAL | KUALITAS / SIFAT MATERIAL | INDERA PERSEPSI | KESAN / PENGALAMAN TERHADAP RUANG |

| | | | |
|---------------------------|---|--------------------------------|---|
| | Keras / Kasar (<i>hardness</i>) | Penglihatan / Perabaan | Konkret / nyata |
| | Halus (<i>softness</i>) | Perabaan | Abstrak |
| | Filigreeness | Penglihatan / Perabaan | Konkret Intim |
| BETON | Masif (<i>massivness</i>) | Penglihatan | Monolit |
| | Berat (<i>heaviness</i>) | | <i>Indestructible</i> |
| | Padat (<i>compactness</i>) | Penglihatan | <i>Permanence</i> |
| | | Perasaan | <i>Strong heat energy</i> (sesuai konteks ruang) |
| | | Pendengaran | Bergema / gaung (sesuai konteks ruang) |
| | Keras / Kasar (<i>hardness</i>) | Perabaan | Konkret / nyata |
| Halus (<i>softness</i>) | Abstrak | | |
| KAYU | Ringan (<i>Lightness</i>) | Penglihatan | <i>natural</i> |
| | | Pendengaran | <i>informal</i> |
| | | | <i>Temporary</i> |
| | Kualitas tekstur (<i>softness dan hardness</i>) | Perabaan | Meredam suara |
| KACA | Transparansi | Perasaan | hangat |
| | | Penglihatan | Transparan |
| | | | Terang |
| | Ringan (<i>lightness</i>) | Penglihatan | Terbuka |
| | | | <i>Quality of heavenly</i> futuristik |
| | Licin (<i>softness</i>) | Perasaan | Hangat |
| Reflection | Perabaan | Licin | |
| LOGAM | Masif | Penglihatan | Luas / openness |
| | | | <i>Industriality</i> |
| | | | <i>Modernity</i> |
| | Perasaan | <i>Contemporary technology</i> | |
| | | Perasaan | Hangat / dingin (sesuai konteks ruang) |

Tabel 6.1.1.1. 3 Material dan Persepsi

(Laming, 2016)

Penerapan pada perancangan hotel kapsul terhadap ekspresi material :

- a. penggunaan material yang di gunakan adalah material baja, dimana memiliki sifat modern dan industrialis, serta cocok di tempatkan pada arsitektur kontemporer yang dimana memiliki sifat mengikuti perkembangan zaman. Pengguna utama hotel kapsul merupakan kaum remaja hingga dewasa muda yang ada di era modern, dan perkembangan teknologi serta gaya hidup akan

terus berjalan lebih cepat, sehingga akan terus mempengaruhi kebutuhan pengguna tersebut.

b. untuk menimbulkan kesan compact, padat dan kokoh dipilih material beton, yang dimana mudah dan efisien dalam hal pre-fabrikasi, sehingga pemasangan dan perawatan akan lebih mudah. Kesan compact, nyata adanya tanpa unsur pelengkap atau dekorasi berlebih juga membuat modern lebih terasa.

c. pada area unit kapsul akan di aplikasikan material berbahan kayu karena meemberi efek tenang hangat serta dapat meredam suara.

d. Warna

Warna merupakan aspek yang dapat mempengaruhi suasana ruang serta psikologis pengguna. Penggunaan warna pada suatu ruang harus memiliki nilai positif yang dapat mempengaruhi perilaku dan persepsi manusia. Warna dapat di aplikasikan pada pelengkap ruang maupun perabot.

Berikut merupakan persepsi tabel persepsi warna bagi manusia :

| WARNA | KESAN DARI JARAK | KESAN DARI KEHANGATAN | RANGSANGAN MENTAL |
|---------|------------------|-----------------------|-------------------|
| Biru | Sangat jauh | Dingin | Penuh ketenangan |
| Hijau | Sangat jauh | Dingin ke netral | Sangat tenang |
| Merah | Dekat | Hangat | Sangat merangsang |
| Orange | Sangat dekat | Sangat hangat | Merangsang |
| Kuning | Dekat | Sangat hangat | Merangsang |
| Cokelat | Sangat dekat | Netral | Merangsang |
| Ungu | Sangat dekat | Dingin | Agresif, menekan |

Tabel 6.1.1.1. 4 Warna dan Sifat

(Laming, 2016)

Untuk menstimulasi perasaan tenang dan tidak sesak pada area kamar hotel kapsul maka penerapan warna hijau dan biru dirasa tepat. Selain itu untuk mendapat perhatian dari calon pengguna, pada area fasad akan di terapkan beberapa paduan warna seperti kuning dan coklat.

e. Cahaya

aspek pembangun suasana dalam sebuah ruang adalah cahaya, dimana dapat mengakibatkan manusia menjadi terdampak keperasaan positif maupun negatif. Perasaan seperti malas, cenderung nyaman ketika pencahayaan redup, namun jika pada situasi terang dapat mendapat stimulasi perasaan semangat. Cahaya juga mempengaruhi tingkat keintiman sehingga permainan warna dari penerangan buatan juga berdampak besar pada ruang dlam utama bangunan hotel kapsul, yaitu unit kamar.

Terdapat beberapa tipe penerangan yang bisa di aplikasikan pada suatu bangunan

a. ambient light / general light

biasanya diletakan sebagai pencahayaan utama, sehingga dapat tersebar ke berbagai sudut ruang, dan akhirnya menimbulkan kesan utama dan menyatu.



Gambar 6.1.1.1. 2 General Lighting
(Google Pictures)

b. accent light

jenis pencahayaan ini biasanya sengaja digunakan untuk menonjolkan suatu area maupun benda pada suatu ruang. Biasanya terdapat di galeri seni, maupun di berbagai gedung convention hall.



Gambar 6.1.1.1. 3 Accent Lighting
(Google Pictures)

c. task lighting

penerangan tipe ini biasanya digunakan pada ruang yang digunakan sebagai area bekerja yang membutuhkan konsentrasi seperti menulis, menggambar dan menjahit.



Gambar 6.1.1.1. 4 Task Lighting
(Google Pictures)

d. decorative lighting

merupakan jenis penerangan bukan utama yang digunakan untuk memberi kesan tertentu pada suatu area, ataupun sebagai unsur dekorasi semata

e. kinetic lighting

jenis pencahayaan ini biasanya didapat dari unsur pergerakan sebuah lilin maupun obor yang dimana membuat bayangan dan kesan lebih dramatis, hangat dan romantis. Biasanya di jumpai pada area kamar mandi dan kamar tidur.

Menurut teknik nya penerangan di bagi menjadi dua yaitu :

a. penerangan langsung : kelebihan dari teknik ini adalah suatu ruang akan memiliki kualitas cahaya yang maksimal. Namun kekurangannya sendiri adalah karena kekuatan cahaya yang tinggi maka terasa keras.

b. penerangan tidak langsung

penerangan ini biasanya diletakkan dibalik suatu unsur ruang seperti plafon dan perabot, sehingga kesan cahaya lebih lembut dan ruangan bersih karena sumber cahaya disembunyikan dengan baik.

Sehingga pada area dalam unit kapsul akan menggunakan penerangan tidak langsung mengingat dimensi nya kecil, sehingga penerangan jenis ini tidak terkesan keras untuk pengguna. Sedangkan pada beberapa titik di dalam ruang

kamar sebagai penanda arah dan nomor kapsul serta arahan menuju beberapa ruang seperti lavatory dan tangga darurat akan di beri accent light sehingga bisa fokus ke beberapa titik saja tidak mengganggu kenyamanan dan privasi penggunanya.

f. Suara

Suara atau sumber kebisingan pada suatu ruang bisa dari berbagai hal, mulai dari lingkungan luar hingga dalam bangunan itu sendiri, cara untuk meminimalisir polusi suara tersebut adalah dengan penempatan bangunan dengan jarak tertentu, dan melakukan pengelompokan ruang berdasarkan tingkat kebutuhan ketenangan. Untuk area unit kapsul sendiri material kayu dirasa mampu menahan suara bising dari area luar. Selain itu pula terdapat pengaturan suara berupa speaker di setiap unit kapsul yang bisa disambungkan langsung ke perangkat elektronik melalui headphone sehingga bisa menjaga kenyamanan pengguna satu sama lain.

g. Temperatur

seperti yang sudah di bahas pada kenyamanan termal, kondisi suhu terbaik bagi orang di indonesia adalah pada suhu 22°C hingga 25°C. maka dari itu suhu yang optimal dirasa relatif bagi tiap orang. Untuk pengaturan suhu pada unit kapsul selanjutnya akan di bantu oleh alat penghawaan buatan berupa AC sentral yang nantinya bisa di atur secara mandiri di setiap unit nya.