

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hidup bahagia adalah sesuatu yang diharapkan semua orang. Dilansir dari study yang dilakukan oleh ekonom University Warwick, ditemukan bahwa kebahagiaan meningkatkan produktivitas sampai sebesar 12%, sedangkan individu yang merasa tidak bahagia, justru mengalami kemunduran produktivitas sebanyak 10% (Afrillia, 2021). Menurut data tersebut, kebahagiaan manusia memiliki efek kausalitas yang besar dan positif terhadap produktivitas kerja, dan emosi positif ini dapat sangat meningkatkan semangat untuk hidup, berkreasi, dan berkarya.

Menurut survey yang dilakukan oleh portal lowongan kerja Indonesia, 73% persen responden yang merupakan para pekerja dan karyawan tidak merasa bahagia dengan apa yang ia kerjakan. (Ramdania, 2016). Data terbaru di Oktober 2020 oleh JobStreet Indonesia juga menyebutkan angka yang tidak berbeda jauhnya. Dalam data tersebut disebutkan hanya 38% dari pekerja dan karyawan di Indonesia yang saat ini merasa bahagia dengan hidupnya. (Fuad, 2020). Di kabupaten Batang, Jawa Tengah, sedang dikembangkan Kawasan Industri Terpadu (KIT), yang merupakan proyek besar untuk merelokasi pabrik pabrik dan perusahaan besar ke kawasan ini. (Maskur, 2020)

Kebahagiaan membutuhkan wadah ruang yang kontekstual akan kebutuhan fisik, dan non-fisik (jiwa, raga), *place* dan *space*, bahkan peristiwa dan pemikiran tentang masa lalu dan masa depan. (Basuki, 2019) Karyawan urban yang sibuk dengan keseharian dan kantor memerlukan waktu khusus untuk melakukan relaksasi sebagai upaya keseimbangan hidup jasmani dan rohani. Kegiatan rekreasi, refleksi dan kontemplasi menjadi wadah bagi manusia untuk memaknai hidup, wahana untuk berkreasi, berekspresi, relaksasi, serta bermeditasi, dalam bentuk kegiatan seperti *Gathering*, *Outing*, *Training*, *Fellowship*, dan kegiatan lain semacamnya.

Harapannya, setelah mengikuti kegiatan rekreasi dan refleksi, individu menjadi lebih sadar akan keberadaan dan makna hidupnya, mampu merasa diterima sebagai bagian dari kelompok, dan merasa lebih bahagia dalam menjalani pekerjaan serta kehidupannya. Peran arsitek untuk menjawab kebutuhan ini merujuk pada pernyataan Helm II, bahwa ‘arsitek dapat mengolah sebuah lokasi dengan mengumpulkan impresi

yang bermakna bagi individu, menuangkan impresi tersebut ke dalam solusi desain, sehingga tercipta sebuah ruang kontemplasi' (Helm II, 2007).

Lokasi yang dituju adalah Kabupaten Batang, tepatnya di wilayah pantai Ujungnegero, agar fasilitas pengembangan kepribadian ini dapat dimanfaatkan oleh perusahaan dan organisasi baru di Kawasan Industri Terpadu Batang, dalam memenuhi kebutuhan kualitas batin dan kebahagiaan karyawan. Masalah utama yang muncul terkait dengan bagaimana arsitektur dapat menjawab kebutuhan kebahagiaan dari pengguna, melalui pemunculkan impresi impresi dalam elemen arsitektural. Selain itu terkait dengan lokasi, topografi tapak yang ekstrim memerlukan rancangan khusus yang dapat memaksimalkan potensi dari lokasi terkait.

1.2 Perumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan elemen arsitektural pada ruang dan tapak, yang mampu memunculkan impresi kebatinan pada individu, dalam menciptakan sebuah wadah rekreasi & kontemplasi?
2. Bagaimana tatanan massa ruang-ruang sosial dan privat yang dapat memfasilitasi terjadinya interaksi sosial secara intens?
3. Bagaimana bentuk dan pengaturan massa dan ruang luar bangunan untuk mengatasi topografi tapak yang dinamis?

1.3 Tujuan

1. Merancang dan menerapkan elemen arsitektural pada ruang dan tapak, yang mampu memunculkan impresi kebatinan pada tiap individu
2. Merancang tatanan massa ruang dan bangunan yang dapat memfasilitasi kegiatan terjadinya interaksi sosial secara intens
3. Merancang tatanan massa dan bentuk bangunan yang mampu memaksimalkan potensi topografi tapak yang dinamis

1.4 Manfaat

Dengan kombinasi pendekatan baru yang diterapkan pada proyek ini, diharapkan akademisi dan professional lebih menyadari dampak emosional yang dapat

di ciptakan melalui sebuah rancangan arsitektural, dan menerapkannya pada kasus-kasus bangunan serupa yang membutuhkan pendekatan psikologis atau kontemplatif.

1.5 Orisinalitas

Tabel 1.1 : Tabel Orisinalitas Karya

No	Judul Proyek	Topik / Pendekatan	Penulis
1.	Taman Rekreasi Alam di Pantai Ujungnegero, Kabupaten Batang	Teori Tata Ruang <i>Frank Lloyd Wright</i>	Sontani, Tatang (1996)
2.	Fasilitas Rekreasi dan Refleksi bagi Karyawan di Ujungnegero, Kabupaten Batang	<i>Architecture of Happiness</i>	Damayanti, Yemima D. (2021)

1.6 Sistematika Pembahasan

BAB 1 : PENDAHULUAN, membahas uraian pendahuluan yang memuat latar belakang topik, permasalahan serta urgensi kebutuhan ruang pada proyek. Muatan bab terkait rumusan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika pembahasan Laporan Perancangan Arsitektur.

BAB 2 : GAMBARAN UMUM, membahas gambaran umum fungsi bangunan, gambaran kegiatan dan pengguna, cakupan studi proyek sejenis dan gambaran umum lokasi dan tapak yang dipilih sebagai dasar analisis yang akan dikaji pada bab selanjutnya.

BAB 3 : ANALISIS DAN PEMROGRAMAN ARSITEKTUR, membahas studi pelaku dan aktivitas yang mencakup analisa pelaku, jenis dan karakteristik aktivitas dan pola aktivitas pelaku. Juga dijelaskan mengenai studi kebutuhan ruang yang mencakup analisa kapasitas bangunan, ruang yang dibutuhkan, besaran ruang secara fisik, besaran ruang secara psikologis, persyaratan ruang dan struktur ruang, serta analisa kebutuhan tapak.

BAB 4 : PENELUSURAN MASALAH, membahas analisis permasalahan berdasarkan potensi dan kendala fungsi bangunan terhadap pengguna, tapak dan lingkungan sekitar. Dari analisis tersebut kemudian muncul permasalahan utama yang

dapat diidentifikasi dan kemudian ditinjau lagi sehingga muncul penetapan masalah utama.

BAB 5 : LANDASAN TEORI, membahas uraian teori-teori yang berkaitan dengan analisis masalah pada bab sebelumnya. diperlukan adanya kajian yang kuat untuk mengatasi permasalahan yang ada

BAB 6 : PENDEKATAN PERANCANGAN, membahas pendekatan yang digunakan untuk menjawab permasalahan utama melalui kajian teori yang telah dilakukan pada bab sebelumnya.

BAB 7 : LANDASAN KONSEPTUAL PERANCANGAN, membahas landasan perancangan terkait tata ruang bangunan baik tata ruang dalam maupun ruang luar, bentuk bangunan, struktur bangunan, wajah bangunan, tata ruang tapak dan utilitas bangunan.

