

BAB 5 LANDASAN TEORI

5.1 Perwadahan Rekreasi, Refleksi, dan Kontemplasi

Fungsi utama yang ditunjang oleh bangunan adalah rekreasi, refleksi dan kontemplasi, yang mana memerlukan kajian kajian terkait bagaimana mengimplementasikan makna rekreasi dan refleksi ke dalam sebuah proyek arsitektural. Kajian yang digunakan memuat teori dan prinsip *Designing Happiness* (Habtour, 2016), dan mengenai Ruang Kontemplasi sebagai sarana apresiasi diri (Basuki, 2019)

5.1.1 *Architecture of Happiness* (Habtour, 2016)

Dalam penelitian tesisnya, Rebecca Habtour mengkaji mengenai bagaimana arsitektur sebagai objek fisik, mampu berperan langsung dalam meningkatkan level kebahagiaan bagi penggunanya. Secara saintifik, kebahagiaan dapat diukur menggunakan berbagai metode, seperti Neuroscience dan Psikologi. Dari temuan temuan tersebut, Rebecca menyimpulkan 6 *environmental factors* (faktor lingkungan, dalam hal ini, ruang dan bangunan arsitektural di tempatkan sebagai ‘lingkungan’ bagi seorang manusia) yang berperan besar dalam level kebahagiaan seseorang. 6 faktor tersebut adalah *Nature* (Alam), *Identity* (Identitas), *Light* (Cahaya), *Access* (Aksesibilitas), *Surprise* (Kejutan), *Sociality* (Sosial). Keenam faktor ini dapat dibagi dalam dua kelompok, yaitu faktor *Restorative*, dan faktor *Interactive*.



Gambar 5.25 : Pembagian Key Factors, oleh Rebecca Habtour (2016)

Memahami & Mengimplementasikan Faktor Kunci



NATURE HAS A RESTORATIVE EFFECT AT EVERY SCALE
FREQUENT DAILY EXPOSURE MAXIMIZES IMPACT
THE GREATER THE BIODIVERSITY THE BETTER

Gambar 5.26 : Nature Key Factors, Rebecca Habtour (2016)

(Nature). Alam termasuk kedalam faktor restorative. Semakin sering seseorang terkoneksi dengan alam, maka dampak restorative yang didapatkan semakin besar. Semakin beragam jenis elemen alam yang di terapkan, juga mempengaruhi dampak yang di hasilkan. Alam mereduksi kelelahan psikologis, mengurangi stress, dan memberikan suasana relaksasi (Zelenski, 2014). Reklamasi dan penghijauan jalan atau trotoar untuk pejalan kaki tidak hanya meningkatkan kualitas restoratif perjalanan, tetapi dapat bertindak sebagai visual yang menarik, sebagai penghubung antara bangunan, taman dan aset lingkungan lainnya.

Air adalah elemen special di alam, terutama daerah laut, sungai, atau danau (Karmanov, 2008). Keberadaannya memberi dampak yang cukup signifikan dalam peningkatan dampak restorative bagi manusia. Secara singkat, Prinsip untuk menghadirkan alam dalam sebuah proyek mengikuti prinsip berikut ; Membangun koneksi antar ruang dan bangunan berupa jalur hijau (*greenways*), Menempatkan taman pada sudut sudut ruang baik outdoor maupun indoor, Memberi diversitas, keanekaragaman faktor alam lainnya (kayu, batu, air), Peningkatan frekuensi interaksi pada vegetasi, dalam berbagai skala; mulai dari lapisan rumput, semak, hingga pohon besar. Menyediakan tempat untuk duduk, bersantai diantara alam, Memaksimalkan asset alami dari lokasi, serta membangun system yang sustainable, melalui ventilasi alami dan pemanfaatan air hujan / node air lain di dalam dan sekitar lokasi tapak.



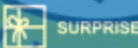
SUNLIGHT BOOSTS SEROTONIN LEVELS

NATURAL LIGHT CYCLES SUPPORT CIRCADIAN RHYTHMS

FILTERED LIGHT CAN INSPIRE SPIRITUALITY

Gambar 5.27 : Light Key Factors, Rebecca Hابتour (2016)

(Light). Cahaya yang dimaksud dalam section ini, adalah *Daylight*, yang didapatkan dari terang langit dan sinar matahari. Cahaya *daylight* mampu meningkatkan produksi hormone serotonin dalam tubuh, yang secara langsung memberi perasaan nyaman, senang dan bahagia. (Easton, 2012). Hal yang perlu diperhatikan adalah bahwa *daylight* memiliki siklus waktu dan tidak tersedia sepanjang hari. Tubuh manusia bergantung pada siklus ini untuk menginduksi perasaan mengantuk untuk beristirahat. Sehingga, perancangan arsitektur juga perlu memperhatikan kebutuhan jam terang dan jam gelap bagi tubuh manusia. Prinsip desain menyangkut pencahayaan adalah prinsip berikut; Memberi pengalaman dan suasana pencahayaan alami yang beragam, Penggunaan kaca berwarna, kaca filtrasi dan panel matahari untuk efek pencahayaan yang unik dan menarik. Penggunaan sinar matahari sebagai sumber pencahayaan utama bagi ruang dan bangunan.

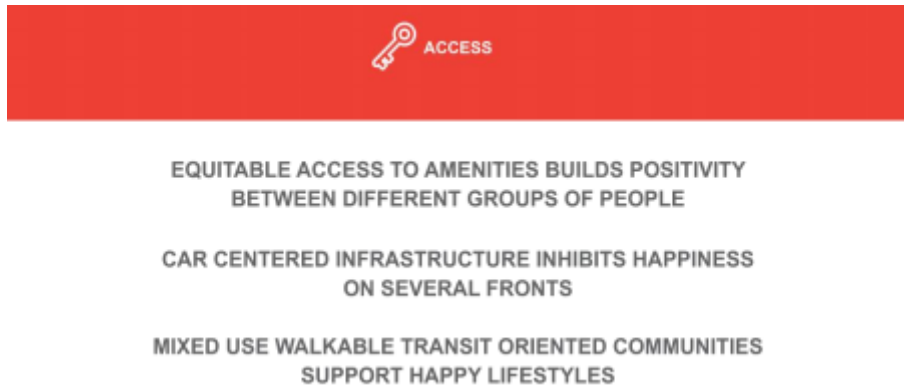


PLEASANT SURPRISES BOOST POSITIVE FEELING MORE
THAN EXPECTED PLEASURES

Gambar 5.28 : Surprise Key Factors, Rebecca Hابتour (2016)

(Surprise) Kejutan yang di maksud disini berbicara mengenai sesuatu yang *unpredictable*, tidak terprediksi, tidak terpola, dan tidak monoton. Bagaimana arsitektur memberikan kejutan? Elemen yang silih berganti, bertumbuh atau bergerak, adalah kuncinya. Kejutan dapat berupa mekanisme tangga yang bernada, atau pergantian bentuk bayang yang di sinari siklus cahaya matahari. Penggunaan elemen hidup yang bergerak seperti angin, air, vegetasi dan cahaya alam dapat menambah elemen surprise seiring berjalannya waktu. Pengindraan seperti sentuhan, bau dan suara juga dapat

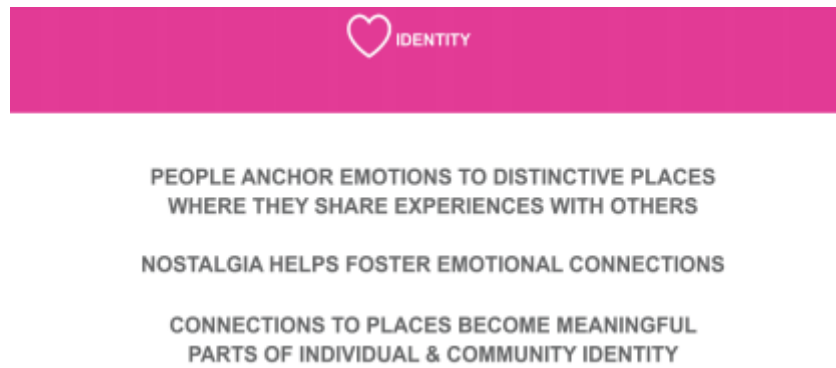
diciptakan melalui elemen arsitektural. Prinsip perancangan elemen kejutan terkait dengan penggunaan elemen alam sebagai media *discovery, play, and surprises* dalam rancangan desain, serta penempatan desain yang interaktif, kreatif, dan hidup.



Gambar 5.29 : Access Key Factors, Rebecca Habtour (2016)

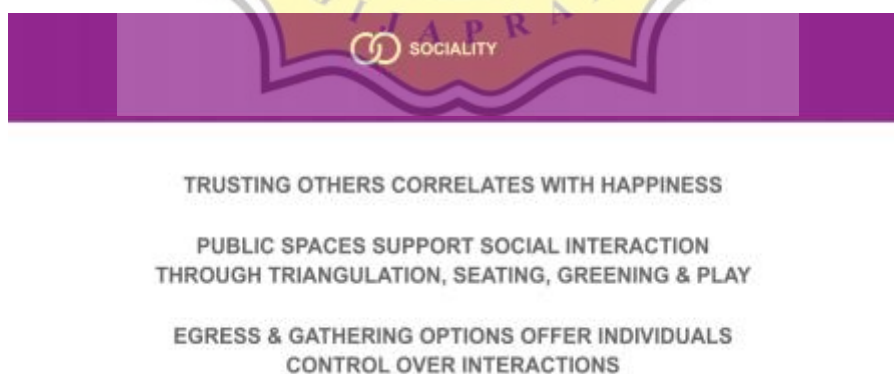
(Access) Aksesibilitas yang ditekankan dalam rancangan adalah bagaimana media media transportasi yang berbeda (kendaraan / pejalan kaki) tidak saling berkoalisi, dan memiliki jalurnya masing masing pada tapak. Pengguna bangunan merasa nyaman dan aman apabila dapat mengetahui dan membedakan antara jalur khusus untuknya, untuk pengelola, untuk kendaraan, untuk barang, dan faktor faktor lain. Selain mudah diidentifikasi, jalur ini harus memiliki equity, kesamaan porsi sesuai kebutuhannya dalam lingkungan tapak.

Terkhusus bagi pejalan kaki dan faktor alam, kemudahan akses dalam mengeksplorasi tapak menjadi nilai yang penting untuk di implementasikan. Sejauh mana seseorang dapat mengeksplorasi tapak, dan batas eksplorasi dapat ditempatkan untuk memberikan kejelasan area akses bagi pengguna fasilitas. Prinsip desain yang di simpulkan Habtour dalam faktor ini meliputi peningkatan kualitas dan kuantitas area untuk pejalan kaki, perbanyak akses dan ragam jalur antar zonasi, dan metode perlambatan kecepatan transport (termasuk memperlambat kecepatan pejalan kaki).



Gambar 5.30 : Identity Key Factors, Rebecca Habtour (2016)

(Identity) Manusia cenderung merasa memiliki hubungan atau koneksi dengan wilayah yang mereka kenali, elemen elemen yang familiar, dan lekat dengan nostalgia. Koneksi antara manusia dan tempat ini adalah sesuatu yang personal, bermakna bagi individu, maupun kelompok yang beridentitas. Manusia sering mengasosiasikan antara rangsang fisik panca indera dengan memori yang bersangkutan dengan objek tersebut. Budaya, bahasa, material lokal, kelompok masyarakat, dan lokasi dapat menjadi rangsang identitas yang membangkitkan memori kebahagiaan pada seseorang. Prinsip rancangan desain yang terkait dengan identitas adalah penggunaan referensi tradisi, material, maupun budaya lokal yang dapat menumbuhkan nostalgia, Bangunan yang mengemban potensi lokal dari tapak dan wilayah sekitarnya, serta penyediaan fasilitas untuk orang berkumpul bercengkrama, serta berbagi cerita, membangun identitas sebagai manusia.



Gambar 5.31 : Sociality Key Factors, Rebecca Habtour (2016)

(Social) Aspek sosial berbicara mengenai kepercayaan. Seberapa percaya seseorang dengan lingkungannya, menentukan level kebahagiaan seseorang. Yang dimaksud disini adalah dimana perancangan desain perlu menyediakan lingkungan dan suasana yang memberi kesempatan bagi kelompok untuk berinteraksi, untuk

membangun hubungan kepercayaan, sebagai teman, sahabat dan keluarga. Manusia tertarik dengan objek yang terpusat, dan cenderung menuju ke titik center dari sebuah zona, yang dapat diwakili dengan air mancur, taman, dan objek objek sejenis. Prinsip desain yang disimpulkan Rebecca mengenai faktor social adalah menyediakan ruang ruang sosialisasi dengan suasana santai, familiar, pengaturan ulang zoning untuk memperbanyak area mixed use, open space, area festival dan komunitas, serta memperbanyak opsi interaksi sosial.

5.1.2 Arsitektur Kontemplatif sebagai Sarana Apresiasi Diri

Kelik Hendro Basuki, dalam karya ilmiahnya, menyimpulkan prinsip-prinsip perancangan Arsitektur Kontemplasi, yang mana elemen arsitektural dapat memberikan impresi pada tahap Akal, Rasa, dan Kalbu, melalui impresi Material dan Refleksi, impresi Bentuk dan Bayangan, serta impresi Ruang dan Cahaya.

Impresi Material dan Refleksi



Gambar 5.32 : Contoh Impresi Material dan Refleksi, kolase oleh Kelik Hendro Basuki

Impresi Material dan Refleksi memberikan input terhadap indera fisik dan akal kita, yaitu melalui penglihatan, pendengaran, perabaan, penciuman, dan persepsi.

- Impresi Visual : Kaca, air, dan material refleksi lainnya mampu memperlihatkan keadaan sekitar, terpantulkan dan dapat diterima oleh indrera penglihatan kita. Gerak riak air yang tidak pernah statis menjadi umpan menarik tersendiri bagi mata penikmat.

- Impresi Pendengaran : Refleksi suara air yang mengalir sayup sayup menjadi sarana refleksi pikiran melalui indera pendengaran, menciptakan suasana sejuk, damai dan tenang ke dalam alam pikiran penikmat
- Impresi Permukaan : Secara arsitektural, impresi permukaan dapat di implementasikan pada kulit luar bangunan, baik yang berorientasi ke dalam maupun keluar. Impresi permukaan memberi kesan terbuka, jujur, dan apa adanya sebagai perwujudan asli suatu material
- Impresi Penciuman : Keberadaan bau bau yang dikaitkan dengan kesakralan, bunga, dupa, atau wewangian sejenis dapat menggali kembali memori mengenai aspek yang bersangkutan. Bebauan alam, tanaman dan hujan memberikan efek terapeutis yang menenangkan
- Impresi Persepsi : Dari keempat indera yang dapat di impresikan melalui arsitektur diatas, persepsi, olah pikir dan memori seseorang akan terpancing untuk mengolah akal menjadi sesuatu yang dapat dirasakan

Impresi Bentuk dan Bayangan



Gambar 5.33 : Contoh Impresi Bentuk dan Bayangan, kolase oleh Kelik Hendro Basuki

Bentuk dan Bayangan memberi impresi pada tahap *rasa*. Penikmat diajak untuk mengeksplorasi hati dan perasaan masing-masing diri.

-Impresi Kinestetik : Kinestetik adalah pergerakan yang statis. Bayangan yang ditimbulkan oleh pergerakan alam membawa pergerakan kinetik alami yang terpola dan berulang. Impresi tersebut menciptakan suasana bergerak statis yang membuat rasa nyaman untuk diam sesaat membawa akal pikiran ke arah rasa (Basuki, 2019).

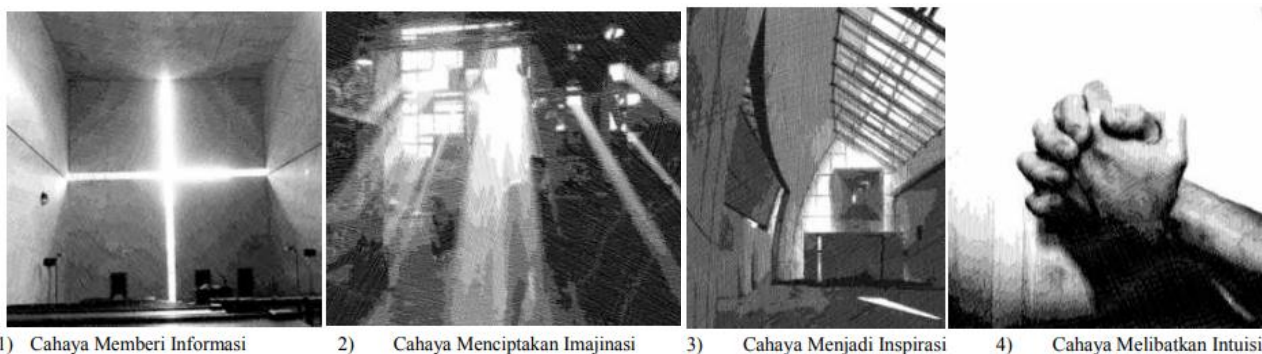
-Impresi Geometri : Gelap-terang, bentuk bayangan yang tercipta dari susunan objek geometris membawa pikiran ke arah rasa, untuk berimajinasi, berkreasi, menciptakan sesuatu yang lebih baik. Berkolaborasi dengan impresi kinestetik perubahan bentuk geometri dari waktu ke waktu memberi suasana rasa berbeda bagi pengunjung setiap waktunya

-Impresi Kenyamanan : Peran bayangan dalam kenyamanan, adalah dalam menciptakan suasana teduh. Rasa nyaman yang diciptakan dari keteduhan ini memberikan kesempatan lebih luas bagi pengguna untuk merasa nyaman dalam beraktivitas.

-Impresi Eksekutif : Terbentuk dari elemen elemen berulang, vertical, yang memberikan rasa keagungan dan kekhitmadan bagi pengguna. Impresi eksekutif juga menjadikan suasana ruang lebih percaya diri, dan mandiri secara individu maupun berkelompok

-Impresi Emosional : Sisi emosi sangat mempengaruhi hasil produk dari seorang individu. Dalam bayangan yang menaungi individu, tercipta garis garis imajiner yang menciptakan ruang privat imajiner. Ruang privat imajiner ini mempengaruhi sisi emosi dari individu, sehingga mampu focus untuk menghayati dan mengekspresikan emosinya sebagai manusia

Ruang dan Cahaya



Gambar 5.34 : Pengolahan Ruang dan Cahaya, kolase oleh Kelik Hendro Basuki

Cahaya, memiliki fungsi penting dalam memberi informasi, menciptakan imajinasi, sumber inspirasi yang melibatkan intuisi secara Kalbu kepada penikmatnya. Cahaya merupakan perlambangan dari Sang Ilahi, simbol penciptaan, dan sumber dari segala yang ada. Cahaya ditempatkan sebagai material utama pengolahan impresi-impresi lain pada tahap *akal* dan *rasa*

5.2 Peningkatan Intensitas Interaksi Sosial dalam Bangunan

5.2.1 *Architecture of Social Interactions* (Cutieru, 2020)

Arsitektur tidak dapat memaksa orang untuk terhubung. Namun, arsitek dapat merencanakan persimpangan sirkulasi, menghilangkan penghalang, dan membuat tempat pertemuan menjadi nyaman dan menarik.

Meski arsitek tidak memiliki kendali atas hasil dari rancangannya, arsitektur memiliki potensi untuk menyiapkan space untuk pertemuan yang tidak sengaja, interaksi kecil, memfasilitasi pembangunan komunitas dan memengaruhi struktur-struktur sosio-budaya kita. Andreaa mengeksplorasi bagaimana arsitektur dapat meningkatkan nilai sosial di sekitarnya melalui strategi desain dan pemrograman yang bijaksana, menciptakan landasan yang kaya untuk memfasilitasi interaksi sosial antara kelompok orang yang berbeda.

Potensi arsitektural yang menghubungkan orang-orang terletak pada pemrograman bangunannya, bukan pada bentuk spasialnya itu sendiri. Dalam hal ini, ruang adalah wadah fungsional yang cocok sebagai bahan olahan perancangan. Oleh karena itu, serangkaian aktivitas yang cermat dan terfasilitasi merupakan kekuatan pendorong interaksi sosial dalam sebuah bangunan. Dengan rangkaian fasilitas yang

beragam, maka ragam aktivitas dan interaksi sosial dapat meningkat. Banyak aktivitas dapat saling terhubung walau memiliki hubungan visual dan fisik yang berbeda, antara fungsi yang berbeda. Tipologi spasial bangunan dan strategi desain yang tepat diperlukan untuk menciptakan fondasi interaksi dan menstimulasi hubungan antara orang-orang yang tidak mungkin terhubung di lingkungan diluar sana. Peningkatan ragam interaksi dilakukan dengan memperbanyak area mixed use, social space, leisure space, dan seating group.

Tanpa batasan fisik yang jelas, pemrograman ruang harus mampu memainkan arahan mengenai zona privat dan komunal, serta beragam permainan layout dan tata ruang. Contoh adalah pengaturan tata taman dan halaman yang tidak mungkin dilewati kendaraan, dengan permainan vegetasi, dan penggunaan jalan setapak, tanpa menggunakan pagar atau pembatas fisik. Selain itu, dengan penempatan void dan bukaan menuju ruang focal, memberikan kesan bahwa ruang-ruang yang berapada pada pusat tapak merupakan ruang penting, dimana individu menjadi terataik untuk ikut andil bagian dalam aktivitas komunal di area-area tersebut.

5.2.2 Prinsip perancangan *social housing*

Interaksi sosial yang berkualitas dapat difasilitasi menggunakan prinsip-prinsip arsitektural. Metode ini menjadikan individu yang tinggal di lokasi terus mendapatkan interaksi sosial baik pasif maupun aktif, sehingga meningkatkan kualitas hubungan antar individu yang menjalani acara.

Housing, tempat tinggal, atau dalam proyek ini, berupa penginapan, merupakan elemen pendukung penting dalam meningkatkan interaksi sosial antar individu yang bersangkutan. Implementasi prinsip diperlukan dalam transisi antara unit privat dan unit sosial, dimana keduanya saling bertolak belakang dalam fungsi maupun karakteristik. Dalam lingkungan *social housing*, kedua zona ini harus dapat ditempatkan berdampingan. Unit pribadi tetap terasa sebagai milik bersama, dan unit sosial terasa seperti ruang milik sendiri pula. Menariknya apabila salah satu dari zona ini hilang, maka bangunan tidak dapat disebut lagi sebagai *social housing*. Dalam penelitian mengenai prinsip perancangan *cohousing*, didapatkan beberapa prinsip desain yang mampu memaksimalkan frekuensi interaksi sosial dalam area *social housing* (Damayanti, 2020) ;

1. Mengenai pola ruang & massa ; Main Hall / Dining Hall adalah focal point utama. Seluruh space lain di susun melingkupi, atau berorientasi pada focal point tersebut. Hal ini menjadi sesuatu yang menarik namun logis, dimana kegiatan berkumpul dan makan adalah wadah interaksi sosial paling intens di dalam sebuah komunitas. Letak focal point tidak harus ada di tengah tengah tapak, namun tetap menjadi pusat putaran layouting bangunan.

Dapat di samakan bahwa pola penempatan *space* dalam proyek terbagi menjadi 1. Focal Space (Main Hall / Dining Hall) – 2. Shared Space (Livingroom, Sitting Area, etc) – 3. Privat Unit (Personal Rooms). Dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 5.35 Radial Cohousing Zone Diagram, Damayanti, 2020

Apabila bermassa banyak, shared space harus menjangkau seluruh unit privat yang tersebar secara 2 Dimensional. Apabila bermassa tunggal, shared space harus menjangkau seluruh unit privat yang tersebar secara 3 Dimensional. Sedang prinsip prinsip lainnya dirincikan yaitu ; Unit privat disusun mengikut pola grid / linear / radial dengan focal area sebagai pusat tatanan; Menghilangkan / tidak menempatkan jalur kendaraan di dalam area shared space

2. Mengenai aktivitas & fasilitas ; *social housing* membahas soal kedekatan pada komunitas, dan bagaimana aktivitas sosial dapat terwadahi secara natural, intens, dan berkelanjutan di dalam komunitas. Ini dapat dilakukan dengan menghilangkan pagar dan batas fisik yang tidak diperlukan antar unit privat dengan area sosial. Juga dengan menghilangkan ruang ruang fungsi non privasi dalam area privat (kamar) dan memindahkannya dalam shared facilities / common house.

5.3 Kajian Pengolahan Tapak Berbukit

5.3.1 *Slope Landscape Planning Strategy*, (Li, 2019)

Dalam proses mendesain lansekap, desainer perlu untuk mengkombinasikan karakteristik climate local, menggali potensi ‘budaya’ lokal, mengintegrasikan fungsi arsitektur, dan menggunakan kemiringan lereng untuk menyusun urutan hirarki ruang yang kaya akan makna.

1. *Local Climate Characteristic*

Pada wilayah perbukitan dan pegunungan, biasanya terdapat iklim mikro khas yang muncul di wilayah tersebut. Ini disebabkan oleh perbedaan tekanan udara antara level ketinggian, yang menciptakan aliran udara dingin yang mengaruhi wilayah lereng. Peristiwa ini menumbuhkan iklim mikro lokal pada wilayah, sehingga menjadi suatu kekayaan hayati yang khas dan unik pada wilayah. Kekayaan ini perlu diperhatikan dan di pertimbangkan potensi dan kendalanya.

Perancang perlu memperhatikan shading gelap – terang sinar matahari yang mempengaruhi suhu, dan arah aliran angin mikro yang dapat terjadi pada lokasi karna kemiringan lahan. Perancang juga perlu berhati-hati dalam menambahkan vegetasi yang di tempatkan di lahan berlereng, mengkombinasikan semuanya agar tercipta *recreational space* yang memiliki iklim micro lingkungan nyaman, sejuk, dan menyenangkan.

2. *Excavating Regional Culture*

Budaya yang dimaksud pada section ini adalah keunikan alam yang dimiliki oleh wilayah tertentu. Banyak pegunungan dan perbukitan yang kehilangan keunikan budayanya akibat globalisasi, dengan pembangunan rancangan yang memotong topografi, meratakan bukit, dan kasus-kasus lainnya. Ini menjadikan keunikan budaya sebuah wilayah terancam, rusak atau hilang sama sekali.

Dalam mendesain di lereng, desainer harus menghargai identitas dan kekayaan alam dari wilayah, mendesain rancangan yang mampu beresonansi dengan alam.

3. *Integrating Architecture on Slope*

Untuk menciptakan sebuah keunikan arsitektural, sebuah desain harus konsisten pada patokan lingkungan alam yang menjadi lokasi proyek tersebut. Perancang perlu mengkombinasikan keunikan lahan berlereng, dengan teknik teknik arsitektural

yang logis digunakan pada lahan berlereng. Lahan harus dapat dikenali secara 3 dimensional, dan menjadikan lerengan sebagai focal point dalam sebuah rancangan

4. *Organizing Landscape Order*

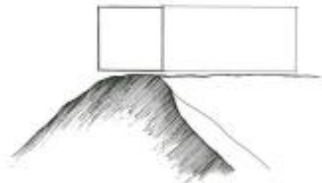
Dalam proses perancangan, lerengan menjadi kekuatan bagi desainer untuk menonjolkan pesan hirarki, strata ruang dan zonasi tertentu. Orientasi tata massa bangunan perlu di planning sedemikian rupa sesuai dengan konsep fungsi dan makna dari bangunan yang ditempatkan, sebagai sebuah rancangan yang betul-betul terorganisasi

5. *Planning Landscape Layer*

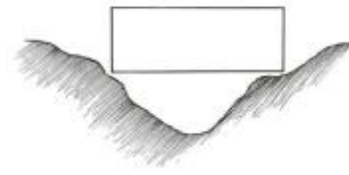
Dalam mendesain secara off-site, seringkali desainer menemukan perbedaan antara rancangan pada offsite dan keadaan sebenarnya pada lokasi onsite. Penting untuk memberi kelonggaran kebebasan pada desain. Pengurangan bidang vertical pemisah dan penggunaan material transparan dapat membantu memberikan fleksibilitas dalam desain, sekaligus memperkaya pemanfaatan *terrain* sebagai potensi keindahan desain

5.3.2 Tipologi rancangan bangunan pada lerengan

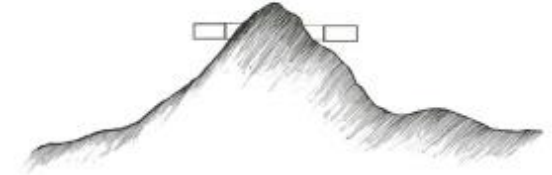
Untuk membawa konsep dan ide perancangan lahan berlereng menjadi bangunan yang 'nyata', Monique (Mackenzie, 2014) merangkumkan teknik teknik dan tipologi yang dapat digunakan untuk merealisasikan konsep pada lahan lerengan. Rangkuman tersebut disajikan dalam bentuk diagram sketsa-sketsa berikut ;



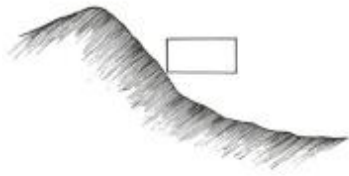
Along ridge



Bridging valley



Build around hill

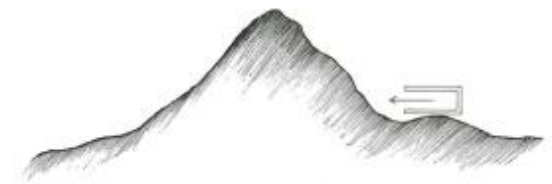


Half way down



Over valley

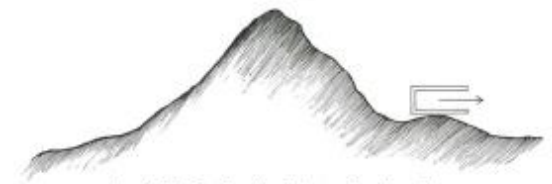
In valley



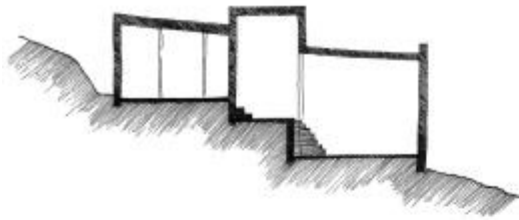
Avoid hill physically, relate to visually



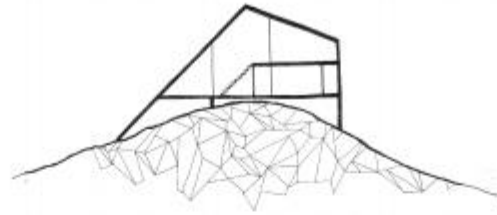
At base



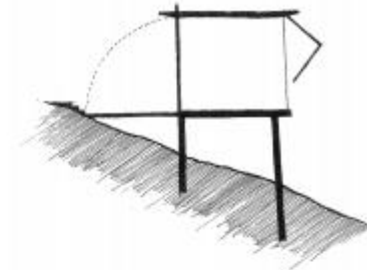
Avoid hill physically and visually



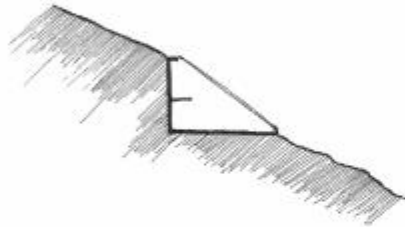
Split level



Balancing



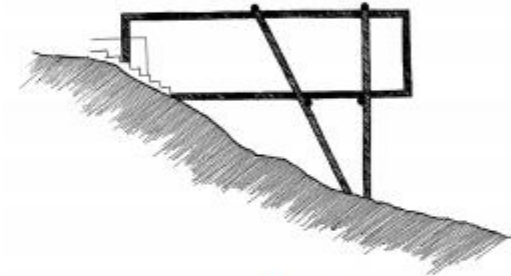
Elevated



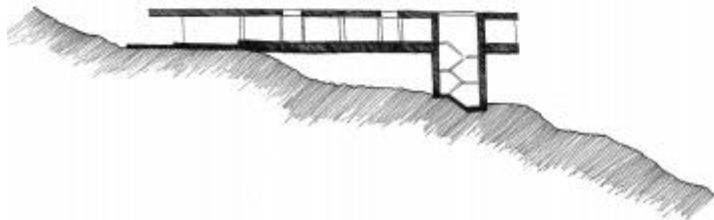
Inserted



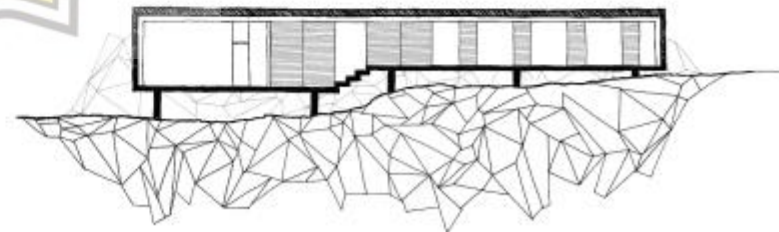
Stepped



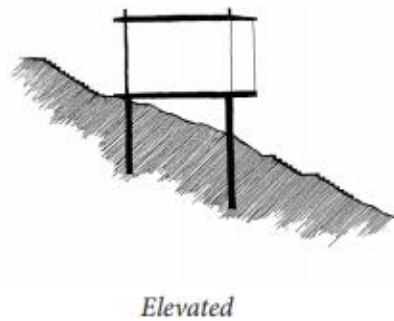
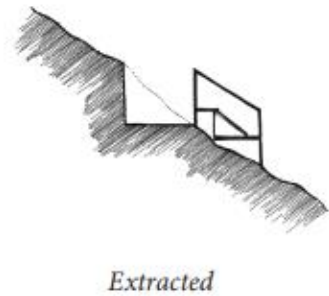
Cantilevered



Bridging



Traversing



Gambar 5.36 : Build on Slopes Diagrammatic Sketch, by Mackenzie (2014)

Beragam tipologi dan sketsa diagrammatic yang Digambar oleh Mackenzie. Rangkuman ide ini diangkat untuk membantu merealisasikan ide dan konsep rancangan pada lerengan yang seringkali terbatas oleh masalah teknik