

PERANCANGAN *MINDFUL ARCHITECTURE* MELALUI SUASANA RUANG DAN PENDEKATAN MULTI SENSORI

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Kota Jakarta terhitung menjadi salah satu kota yang menduduki peringkat tinggi dalam kategori “*the most stressful cities*” di sebuah riset yang dilakukan pada tahun 2017 (Coconuts Jakarta, 2017). Kemacetan, keramaian, keributan, masalah pribadi dan hal negatif lainnya yang mengelilingi sekitar kehidupan di Kota Jakarta membuat masyarakat hidup diantara kekacauan yang tak ada hentinya, yang pada akhirnya mengakibatkan penurunan produktivitas kegiatan sehari-hari maupun kualitas hidup. Namun, masih banyak orang dari luar kota berdatangan kedalam Kota Jakarta untuk mencari nafkah. Dimana, dengan peningkatan angka pelamar kerja di Jakarta, persaingan dalam kota semakin menjadi-jadi. Dimana, persaingan untuk menjadi sukses maupun mencari nafkah menjadi lebih ketat dan menghasilkan pemikiran untuk “mendahului” satu sama lain untuk mendapatkan “pekerjaan”. Maka pada saat ini, manusia hidup dalam ‘*fast pace era*’, setiap hari dilewati tanpa kesadaran penuh akan kehidupan maupun lingkungan sekitarnya, membuat sehari-hari terasa kabur dan terlewati dengan cepat.

Konsep yang diterapkan kedalam proyek perancangan ini adalah *mindfully slowing down*. Konsep tersebut diambil dari *mindfulness* dan *slow living*.

Berada dalam kondisi *mindfulness* berarti, menjalani kehidupan sehari-harinya dengan sepenuhnya dan menikmati momen-momen kecil yang bisa dirasakan pada saat ini, dengan cara memberikan kesadaran penuh atas tindakan yang dilakukan di saat ini. Sedangkan, *slow living* atau memperlambat gaya hidup adalah meluangkan waktu untuk melakukan sesuatu, satu per satu tanpa harus melakukan semuanya terburu-buru atau dalam serentak.

Proyek perancangan interior ini dibagi menjadi 4 zona besar yaitu, *breath*, *listen*, *daydream* dan *meditate*. *Breath* adalah area yang didesain agar pengguna dapat dengan sengaja menyadari pernafasan mereka disaat dalam area *breath*. *Listen* adalah area yang didesain dengan panca indra pendengaran, disini area tersebut dirancang dengan tujuan agar dapat memicu panca indra pendengaran saat berada di dalam area tersebut. *Daydream* adalah area dimana pengguna dapat dengan sadar akan sekitarnya dengan memicu panca indra penglihatan. *Meditate* adalah area untuk membiarkan pengguna memikirkan tanpa harus dinilai.

Maka, penempatan lokasi perancangan berada pada area Pantai Indah Kapuk, area yang ramai dan banyak dikunjungi oleh masyarakat Kota Jakarta. namun, peletakan lokasi berada pada dipinggir area Pantai Indah Kapuk, agar perancangan dapat dibangun dekat keramaian namun tidak berada dalam keramaian.

1.2.Rumusan Masalah

Berikut merupakan poin-poin permasalahan perancangan interior yang ingin diselesaikan oleh penulis:

1. Bagaimana penerapan unsur panca indra yang tepat pada perancangan desain interior yang dapat membuahkan pengguna menjadi *mindful*?
2. Bagaimana menciptakan perancangan yang membuat pengguna tanpa sadar memperlahan kehidupan pengguna?
3. Bagaimana merancang interior *mindful architecture* yang dapat bertolak belakang dengan suasana perkotaan?

1.3. Tujuan Penelitian

1. Menganalisa faktor-faktor perancangan interior yang mempengaruhi *mindfulness* dan *slowing down*.
2. Mengevaluasi proyek akhir perancangan *mindful architecture* melalui faktor yang bersangkutan.

1.4. Kontribusi Perancangan Interior

Perancangan interior yang dilakukan oleh penulis mengenai area public ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada:

1. Kontribusi Praktis

Hasil perancangan akan dikembalikan kepada pihak pembangun bangunan publik untuk menjadi sumber informasi yang dapat berguna bagi pengembangan area public.

2. Kontribusi Teori

a. Masyarakat

Membantu memperkenalkan dan memberi informasi kepada masyarakat luas bahwa ruang publik ini berperan penting bagi para penduduk Ibu Kota Jakarta.

b. Desainer Interior

Membantu memberikan pembelajaran dan masukan melalui pengalaman desainer dalam melakukan perancangan hingga memperoleh hasil perancangan kepada desainer interior lainnya terutama mengenai ruang publik untuk memperlambat kehidupan dengan multisensory.

c. Pihak Akademis (Kampus)

Menyumbangkan ilmu melalui pembelajaran dan informasi yang diperoleh peneliti selaku desainer selama proses perancangan yang dapat membantu mahasiswa kampus baik dari sesama jurusan interior maupun jurusan lain terutama untuk menambah wawasan mengenai ruang public dengan multisensory.

1.5. Batasan Perancangan Interior

Perancangan interior harus melibatkan Batasan-batasan yang ditetapkan untuk mempermudah proses perancangan agar hasil perancangannya lebih

spesifik dan maksimal. Batasan-batasan tersebut antara lain adalah sebagai berikut:

1. Lokasi Eksisting

Lokasi yang dipilih oleh penulis adalah lokasi yang dulunya digunakan sebagai sirkuit go-kart dan sempat berubah menjadi tempat cuci mobil lalu, restaurant jepang dan akhirnya tutup dan terbengkalai selama beberapa tahun kebelakang. Lokasi terletak di area Jakarta Utara, Kawasan Pantai Indah Kapuk, tepatnya berada di jalan Pantai Indah Selatan, Penjaringan, Kapuk Muara. Lokasi eksisting memiliki luas area sekitar Dalam lokasi eksisting masih terdapat 3 bangunan: 2 bangunan bertingkat 1 dan 1 bangunan dengan 2 tingkat.

2. Pendekatan

Ruang publik ini dibangun dengan tujuan menjadi tempat dimana para pengunjung dapat melakukannya dengan diri sendiri tanpa bantuan dari seorang professional. Maka dari itu, penulis akan melakukan perancangan dengan menggunakan pendekatan multisensory.

3. Pengunjung

Area publik ini dapat digunakan bagi kaum wanita maupun lelaki. Target pengguna area public ini adalah orang-orang yang setiap hari nya sangat sibuk dan tidak memiliki waktu untuk beristirahat sejenak, kehidupan yang dipenuhi dengan banyak tuntutan yang harus dipenuhi.

4. Desain

Area yang termasuk di rancang dalam pembuatan desain area oublik ini adalah:

- Entrance
- Lobi
- Ruang tunggu
- Transitional space
- Breath area
- Listen area
- Daydreaming area
- Meditation
- Toilet

1.6. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data diperlukan sebagai sumber informasi untuk perancangan dan penelitian. Pengumpulan data untuk perancangan dan penelitian dapat diperoleh dengan melakukan beberapa cara sebagai berikut:

1. Survei Lapangan

Survey lapangan ini dilakukan secara langsung pada lokasi eksisting sirkuit go-kart yang berada di daerah Pantai Indah Kapuk. Survey lapangan ini diharapkan untuk membantu proses pendataan yang dibutuhkan ,berupa: kisaran luas area, fasad gedung eksisting, lokasi struktur eksisting, lokasi tumbuhan, situasi sekitar, dokumentasi foto eksisting.

2. Literatur

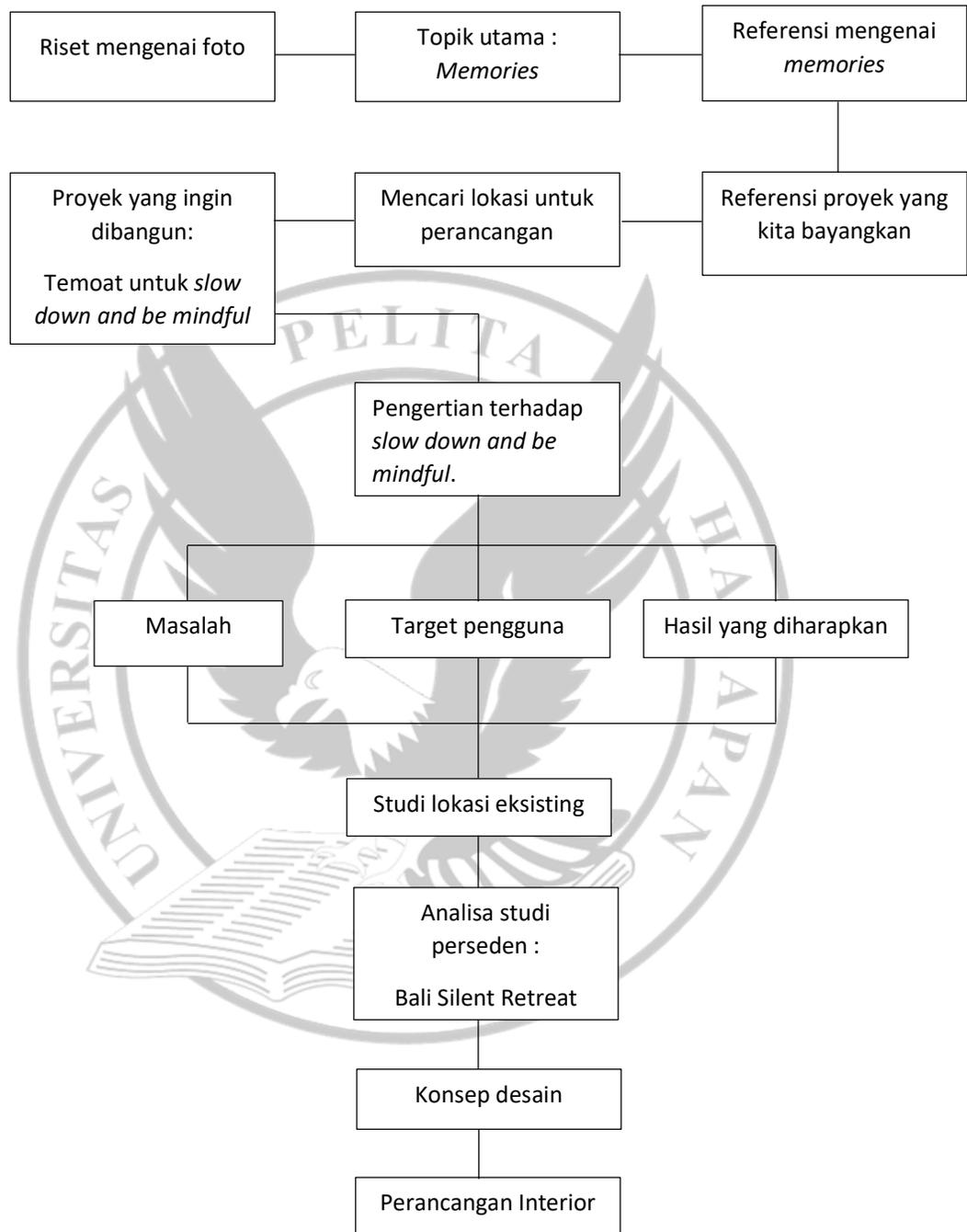
Literatur melibatkan data-data yang dapat ditemukan dan dikumpulkan dalam bentuk buku, *ebook*, jurnal, berkas penemuan yang dikemukakan oleh para ahli yang sudah terpercaya sehingga bisa menjadi sumber literatur yang membantu penulis untuk memperoleh ilmu yang dapat diaplikasikan kedalam perancangan maupun penelitian.

1.7. Metode Penelitian

Pendekatan yang penulis putuskan untuk digunakan dalam perancangan adalah multisensori. Mengingat bahwa tempat yang dibangun adalah tempat untuk masyarakat dapat memperlambat gaya hidup mereka dan *be mindful* tanpa bantuan profesional maka yang dapat digunakan dalam pengaplikasian kedalam interiornya adalah bagian dari subyek penggunaannya sendiri yaitu, panca indra manusia. Apabila perancangan interior dibangun tanpa pendekatan multisensori, maka tempat tersebut tidak memiliki makna yang pas dengan tujuan pembangunannya.

Penulis harus menyadari bahwa pengaplikasian multisensori kedalam perancangan interior sangatlah penting agar proyek dapat terwujud dengan sukses. Panca indra manusia adalah salah satu hal yang sangat melekat dengan manusia, sehingga seorang desainer harus dapat memanfaatkannya dengan bijak saat mendesain. Desainer harus paham bahwa tempat yang didesain harus dapat memicu panca indra manusia untuk membantu mereka menjadi sadar akan sekitarnya saat berada di dalam perancangan interior.

1.8. Alur Perancangan Interior



Gambar 1.1 Alur Perancangan Interior

1.9.Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merupakan gambaran singkat mengenai penulisan yang akan dibahas pada setiap bab. Bab pertama akan membahas mengenai latar belakang dari pemilihan topik perancangan yang kemudian akan memicu timbulnya permasalahan yang akan dibahas pada rumusan masalah perancangan interior. Selain itu, bab ini juga akan membahas mengenai cara-cara yang dibutuhkan untuk pengumpulan data yang akan digunakan untuk perancangan. Demi kelancaran berlangsungnya seluruh kegiatan perancangan, bab ini kemudian akan membahas mengenai alur penulis dalam melakukan perancangan hingga memperoleh hasil.

Pada bab dua, penulis akan membahas mengenai data-data teori yang diperoleh melalui studi literatur pada buku dan jurnal oleh para ahli terutama data berhubungan mengenai standar interior yang baik untuk ruang public dan hal-hal mengenai *mindfulness*, *slow living* dan, multisensori. Data studi literatur akan menjadi dasar bagi penulis untuk membuat desain yang baik.

Bab selanjutnya yaitu bab tiga akan membahas mengenai proses perancangan yang meliputi hasil analisis klien mulai dari profil klien, lokasi eksisting, analisis lokasi, perancangan yang meliputi analisis makro dan mikro bangunan, struktur organisasi dan aktivitas pengguna. Selain itu, bab ini juga akan membahas mengenai program ruang yang antara lain adalah lulusan kebutuhan ruang, diagram kedekatan ruang, analisis hubungan kedekatan ruang dengan melakukan penggabungan ruang dengan fungsi yang sama dalam satu area. Hasil dari analisis program ruang akan membantuterbentuknya konsep

yang juga dibahas pada bab ini. Hal terakhir yang akan dibahas pada bab ini adalah implementasi yang mencakup hasil pemenuhan konsep-konsep yang telah terbentuk pada desain ruang di lokasi perancangan.

