

Interpretasi Arti Kebahagiaan ke dalam Sebuah Desain Arsitektur

Ghina Fa'iqoti Syarifa dan Arina Hayati

Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111

E-mail: arina_h@arch.its.ac.id

Abstrak—Gagasan awal dari desain arsitektur berjudul Oase Surabaya ini berasal dari isu konsumerisme yang kemudian mengarah kepada fenomena psiko-sosial masyarakat. Fenomena tersebut kemudian diangkat menjadi permasalahan desain, yakni fenomena kesalahan persepsi masyarakat dalam memahami arti kebahagiaan dengan gaya hidup konsumtif. Hal inilah yang kemudian mendasari pemilihan metode yang diambil, yakni *Biophilic Design*. Dengan memadukan bidang psikologi, ekologi, dan arsitektur, desain ini ditujukan untuk menjadi sebuah oase yang dapat menampung aktivitas positif dan bermanfaat bagi masyarakat Kota Surabaya. Solusi yang diterapkan adalah dengan cara menyediakan sebuah wadah yang dapat memenuhi kebutuhan masyarakat untuk melakukan berbagai aktivitas yang bersifat positif dan dekat dengan alam serta lingkungan sekitar.

Kata Kunci—Arsitektur, *Biophilic Design*, Ekologi, Kebahagiaan, Psikologi

I. PENDAHULUAN

BERMULA dari fenomena gaya hidup konsumerisme masyarakat masa kini sebagai pencapaian kebahagiaan semu, maka penulis menjadikan topik ini sebagai isu desain. Kemudian penulis menemukan fakta di dalam ilmu psikologi bahwa banyak hal yang dapat diraih manusia untuk merasakan kebahagiaan yang sebenarnya melalui poin-poin yang dijelaskan di dalam *Happiness and the Good Life* [1]. Akan tetapi disini penulis hanya mengambil beberapa poin penting untuk diterjemahkan ke dalam desain bangunan, yang dapat dilihat pada gambar 1.

Isu yang diambil penulis adalah bagaimana arsitektur dapat mewartakan kebutuhan masyarakat masa kini untuk dapat melakukan kegiatan konsumtif, namun masih terkendali. Konteksnya adalah masyarakat Kota Surabaya yang sebagian besar hidup dengan kesibukan, perlu sebuah tempat untuk penyegaran, tenang, dan nyaman. Hal ini yang mengarahkan penulis untuk mendesain sebuah bangunan komersial yang memenuhi ragam kebutuhan dan kegiatan masyarakat kota.

Penulis kemudian menentukan 14 aspek dalam buku *14 Patterns of Biophilic Design* [2][3] sebagai pedoman dalam mentransformasi aspek-aspek kebahagiaan ke dalam kriteria desain. Salah satu contoh transformasinya dapat dilihat pada gambar 2. Sehingga kriteria desain yang muncul adalah hasil dari penerapan dan sinkronisasi keseluruhan aspek yang dibutuhkan untuk menjawab kebutuhan kebahagiaan masyarakat perkotaan dalam sebuah bangunan arsitektural.



Gambar 1. Diagram poin-poin kebahagiaan

INTANGIBLE

KEBERSAMAAN → SPACE FOR GROUP

RUANG UNTUK BERKUMPUL, BERINTERAKSI BERSAMA



BIOPHILIC DESIGN

PRESENCE OF WATER: NATURALLY OCCURRING

- RIVER
- STREAM,
- OCEAN
- POND

PRESENCE OF WATER: SIMULATED/CONSTRUCTED

- CONSTRUCTED WATER FALL
- REFLECTION OF WATER
- CONSTRUCTED STREAM

→ KEDUANYA DITERAPKAN PADA:
 - PUJASERA
 - KAFE-KAFE
 - RESTORAN
 - MEETING ROOM



Gambar 2. Contoh transformasi dari salah satu poin kebahagiaan ke dalam desain arsitektural

II. EKSPLORASI LAHAN

Setelah menentukan kriteria desain, penulis kemudian membuat rekapitulasi kebutuhan ruang dan luasan yang dibutuhkan, dan dilanjutkan dengan menentukan hubungan antar ruang untuk menentukan zoning.

Di dalam menentukan zoning, tidak hanya dengan berdasarkan tingkat kebutuhan privasi, namun juga mengikuti kebutuhan waktu yang dimiliki oleh pengunjung untuk menikmati kondisi di dalam bangunan nantinya. Hal ini didasari oleh pengamatan penulis bahwa di dalam kesehariannya ketika berada di bangunan komersil, terdapat berbagai macam pengunjung yang berbeda-beda dalam menghabiskan waktu mereka disana.

Penulis kemudian menentukan lokasi lahan melalui kebutuhan luas ruang yang telah didapat sebelumnya. Lokasi lahan ini juga didapat dari hasil pengamatan penulis terhadap kondisi dan situasi lalu lintas jalan raya pada beberapa titik kemacetan di Kota Surabaya. Sehingga didapatkan lokasi lahan desain berada di Jl. Ahmad Yani, seperti terlihat pada gambar 3.

Setelah mendapatkan lokasi yang dirasa sesuai, penulis kemudian melakukan analisa kondisi di dalam maupun sekitar lahan tersebut. Dengan beberapa kondisi khusus yang ada pada sekitar lahan, penulis kemudian mencari solusi ke dalam sebuah desain arsitektural.

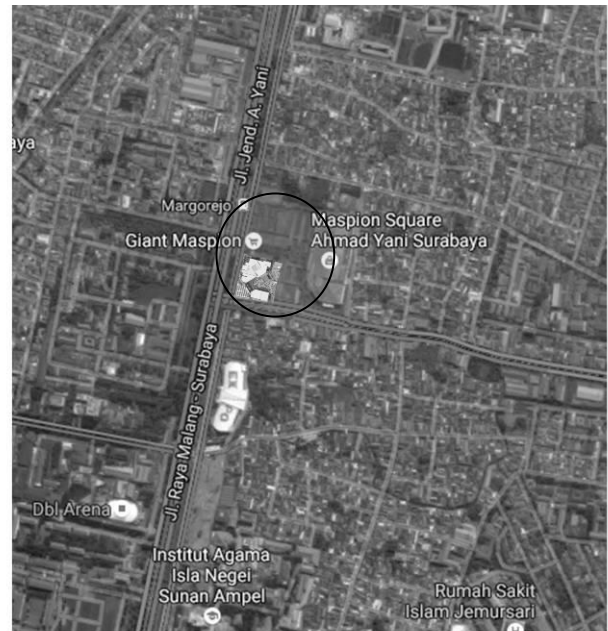
III. PROSES RANCANG

Di dalam merancang, pendekatan arsitektur psikologi juga diterapkan di dalam rancangan ini. Metode ini diambil dari sebuah artikel berjudul *The Relationship Between the Built Environment and Wellbeing: a Literature Review* [4]. Inti dari literatur tersebut adalah dalam mendesain sebuah bangunan publik yang dapat memberikan pengaruh terhadap kondisi psiko-sosial masyarakat harus memperhatikan ketiga aspek penting, yaitu bidang spiritual, psikologis, dan ilmu alam. Ketiga aspek tersebut kemudian dihubungkan dengan kebutuhan dalam mendesain.

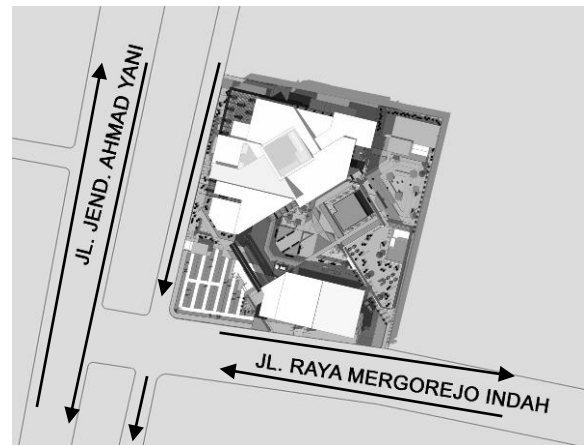
Rancang desain dimulai dengan menentukan area keluar-masuk utama kendaraan dan manusia. Hal ini juga berdasarkan sirkulasi lalu lintas kendaraan di sekitar lahan desain (Gambar 4). Karena lokasi bangunan berada di bagian sudut yang diapit oleh dua jalan besar yang ramai kendaraan, maka kondisi ini mempengaruhi perletakan massa dan jalan masuk-keluar pengunjung dan kendaraan. Kondisi ini akan berpengaruh pada kualitas kenyamanan fisiologis dan psikologi pengunjung ketika berada di dalam bangunan.

Ruangan yang dirancang terlihat tidak tertata rapi, menunjukkan keputusan penulis dalam menentukan bentuk alur sirkulasi kendaraan maupun manusia yang diarahkan tidak linear. Rancangan ini ditujukan agar pengunjung dapat lebih menikmati keberagaman isi bangunan dan memberikan pengalaman suasana arsitektural, khususnya pada titik-titik yang diberi penghijauan. Salah satu contoh alur yang terbentuk dapat dilihat pada gambar 5.

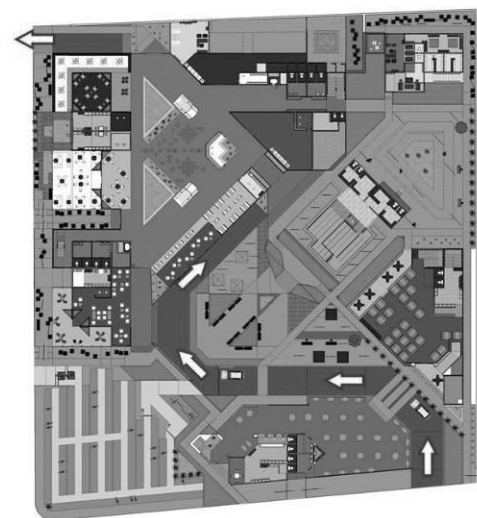
Keinginan untuk mengekspos beberapa view dari dalam ke luar, maupun sebaliknya, pada saat penataan massa dan ruang luar, juga dilakukan oleh penulis agar masyarakat sekitar dan pengunjung dapat menikmati suasana oase



Gambar 3. Lokasi lahan desain [6]



Gambar 4. Sirkulasi lalu lintas lingkungan sekitar terhadap lahan



Gambar 5. Alur kendaraan di dalam lahan

bangunan dan keterkaitannya dengan lingkungan sekitar. Tantangan selanjutnya adalah menemukan solusi penataan sirkulasi baik untuk kendaraan dan pengunjung dari masa satu ke masa lainnya, maupun sirkulasi per-lantai dalam satu massa.

Pada bangunan Oase Surabaya ini terdapat tiga massa bangunan utama, yang dibedakan penulis berdasarkan kebutuhan pengunjung. Bangunan satu menampung aktivitas bagi kelompok masyarakat biasa. Bangunan dua sebagai tempat untuk aktivitas yang lebih elit. Bangunan tiga mewadahi kebutuhan-kebutuhan lain untuk melengkapi fasilitas bangunan. Penulis memanfaatkan penghijauan dengan menerapkan metode *biophilic design* untuk menghadirkan keterkaitan antara desain bangunan yang dekat dengan alam (ekologi), dan menata sirkulasi yang ada agar menjadi satu kesatuan.

Di dalam desain ini terlihat banyak permainan ketinggian lantai, menjadikan Oase Surabaya ini menarik untuk dialami oleh pengunjung ataupun penikmat sekitar. Perbedaan level lantai tidak hanya difasilitasi dengan lift maupun eskalator, namun juga pada beberapa titik diletakkan jembatan penyebrangan berupa ramp yang didesain menyatu dengan kondisi luar ruang yang hijau, sehingga tidak membuat bosan pengunjung yang menggunakannya.

Lokasi lahan yang berada di dekat jalan raya yang ramai kendaraan, juga membantu penulis dalam menentukan *point of view* yang baik dari luar ke dalam bangunan.

IV. HASIL RANCANG

Pada tahap penyelesaian desain, terjadi peningkatan yang menonjol pada penataan komposisi penghijauan baik di dalam interior maupun eksterior. Penghijauan dilakukan berdasarkan metode *biophilic design* sesuai pada kriteria desain.

Pada setiap lantai, perletakan bukaan diperhatikan sekali dengan menyesuaikan kebutuhan sirkulasi manusia maupun sirkulasi udara. Pada penentuan letak ruang terbuka hijau, penulis juga memperhatikan kebutuhan pengunjung untuk naungan yang diperlukan pada titik-titik tertentu. Begitupun dengan tempat duduk disediakan, beserta fasilitas penunjang lainnya dengan dilingkupi suasana alam agar pengunjung merasakan nyaman dan menenangkan. Khusus pada taman kebersamaan dan taman relaksasi, naungan sengaja dibuat alami dari pepohonan yang rindang.

Perletakan area servis ditentukan dengan pertimbangan perletakan kebutuhan ruang inti servis. Pada Oase Surabaya ini, ruang inti servis diletakkan menyatu dengan lift dan tangga darurat. Terdapat dua ruang inti yang berada pada massa yang berlantai tinggi. Letak kedua ruang tersebut juga mempertimbangkan kebutuhan pengunjung dari jalur evakuasi yang disediakan.

Terdapat satu tempat yang cukup menarik, yakni Galeri Lukis. Di galeri ini, pengunjung dapat merasakan ruang terbuka di dalam bangunan yang nyaman dan tidak terganggu dengan kondisi luar yang bising. Ilustrasi suasana galeri ini dapat dilihat pada gambar 6.

Sedangkan untuk perletakan kafe, restoran, dan pujasera, penulis menetapkannya berdasarkan kebutuhan tingkat kebisingan, privasi, dan keamanan. Suasana dan pandangan



Gambar 6. Beberapa gambar suasana pada galeri lukis



Gambar 7. Beberapa gambar suasana pada *basement*

yang seperti apa yang ingin dihadirkan juga diperhatikan dalam mendesain baik letak hingga tingkat kenyamanannya. Sehingga dalam desain Oase Surabaya ini juga dihadirkan beberapa fasilitas yang biasanya berada di lantai atas, diletakkan di lantai paling bawah ataupun di ruang bawah (*basement*). Dengan keunikan ini, lantai *basement* yang biasanya hanya digunakan sebagai tempat parkir, menjadi area yang menyenangkan untuk dieksplorasi. Pada beberapa titik juga dibuat menarik untuk menjadi tempat bersantai, tempat membaca, bahkan untuk tempat makan. Ilustrasi suasana lantai basement ini dapat dilihat pada gambar 7.

Terakhir, untuk menunjang tampilan dan suasana bangunan berkonsep *biophilic*, maka penulis menggunakan material berkesan alam pada bangunan. Menurut Hall (2007) di dalam menghidupkan sebuah desain dapat dibantu dengan mengkondisikan suasana buatan seperti pada suatu kondisi nyata dengan dibantu penerapan material bangunan yang merepresentasikan alam [5]. Maka dari itu sebagian besar material yang digunakan adalah dari batuan alam dan beberapa material yang mengimitasi alam (Gambar 8). Begitupun pada beberapa tempat yang monoton, penulis memanfaatkan dan menerapkan permainan pencahayaan alami untuk menghadirkan pembayangan gelap terang yang menarik (Gambar 9).

V. KESIMPULAN

Membuat desain bangunan komersil akan memberikan nilai tambah tersendiri apabila dapat turut memberikan pengaruh positif terhadap kebutuhan fisiologis dan psikologi pengunjung. Oase Surabaya adalah salah satu desain arsitektural yang menggunakan pendekatan dengan memperhatikan pengaruh psikologis manusia ke dalam proses merancang. Dengan adanya desain ini menunjukkan bahwa arsitektur juga dapat memberikan opsi sebagai solusi atas permasalahan psiko-sosial masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Martin, Mike W. (2012). *Happiness and The Good Life*. New York: Oxford University Press.
- [2] Almusaed, Amjad (2006) *Biophilic and Bioclimatic Architecture*. Springer. London.
- [3] Browning, William, dkk (2014) *14 Pattern of Biophilic Design*. Terrapin Bright Green LLC. New York.
- [4] Butterworth, Iain (2000) *The Relationship Between the Built Environment and Wellbeing: a Literature Review*. Laporan dipersiapkan untuk The Victorian Health Promotion Foundation. Melbourne, Australia. Diunduh dari http://hiaconnect.edu.au/old/files/Built_Environment_%26_Wellbeing.pdf (28 September 2016 16:44).
- [5] Holl, Steven.(2007). *House Black Swan Theory*. New York: Princeton Architectural Press.
- [6] Google.2016. Data Peta Maspion Square. <https://www.google.co.id/maps/place/Maspion+Square> diakses pada 20 September 2016 17:36.



Gambar 8. Contoh bagian yang menggunakan material yang mengimitasi alam



Gambar 9. Contoh suasana yang dihadirkan dengan memanfaatkan pencahayaan alami