

LAYANAN TANPA TURUN SERPONG

Peter¹⁾, Martin Halim²⁾¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, Peterlay524@gmail.com²⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, Martinhalim90@gmail.com

Masuk: 19-01-2021, revisi: 21-02-2021, diterima untuk diterbitkan: 26-03-2021

Abstrak

Menurut Martin Heidegger *dwelling* adalah sebuah aktivitas individu di dalam bumi ini. Aktivitas manusia yang paling penting adalah berbelanja dimana berfungsi untuk memenuhi kebutuhan. Pada awal tahun 2020 COVID-19 terjadi sehingga pemerintah mengeluarkan kebijakan untuk melakukan *social distancing*. Kebijakan tersebut merusak kegiatan *dwelling* yang terjadi. Secara umum setiap individu harus menjaga jarak namun hal tersebut sering dilanggar. Kendaraan bermotor dapat menyelesaikan masalah tersebut dimana setiap individu dipaksa membuat jarak. Tapak dipilih berdasarkan Jalan Raya Serpong, dimana jalan tersebut menghubungkan Tangerang Selatan dan Bogor. Tapak terpilih dekat dengan entrance Alam Sutera karena peruntukkan lebih dominan hunian. Pengguna jalan pada tapak lebih banyak menggunakan kendaraan bermotor sedangkan pejalan kaki sangat minim. Kurangnya pejalan kaki diakibatkan fasilitas umum yang kurang baik. Setelah pemerintah mengeluarkan kebijakan untuk *social distancing* masyarakat lebih senang menggunakan fasilitas *drive-thru* untuk berbelanja. Sehingga dalam rancangan menggunakan konsep layanan tanpa turun. Layanan tanpa turun disini berbicara 3 hal yaitu *drive-in*, *drive-thru*, dan *pickup point*. Dimana program utama berupa *dine-in* dan *drive-thru supermarket*. Dengan adanya konsep layanan tanpa turun aktivitas *dwelling* masih dapat berjalan. Konsep tersebut juga tidak terikat dengan waktu sehingga tidak ada masa kadaluarsa karena kendaraan akan selalu ada di masa depan. Proyek tersebut bertujuan untuk mempertahankan gaya hidup yang ada.

Kata kunci: Dwelling; Gaya Hidup; Kendaraan Bermotor; Layanan tanpa turun; Social Distancing.

Abstract

According to Martin Heidegger, *dwelling* is an individual activity on this earth. Shopping is one of important activity for surviving. In early 2020, COVID-19 occurred so that the government issued a policy to carry out *social distancing*. The policy damages the *dwelling* activities that occur. In general, every individual must maintain a distance but this is often violated. Vehicles can solve this problem where each individual is forced to make a distance. The site was chosen based on Jalan Raya Serpong, where it connects South Tangerang and Bogor. The site was chosen close to the entrance of Alam Sutera because the designation was predominantly residential. More road users on the site use vehicles while pedestrians are minimal. The lack of pedestrians is due to poor public facilities. After the government issued a policy for *social distancing*, the public preferred to use the *drive-thru* facility for shopping. So that the design uses the concept of service without going down. The service without getting down here talks about 3 things, namely *drive-in*, *drive-thru*, and *pickup point*. Where the main programs are *dine-in* and *drive-thru supermarkets*. With the concept *dwelling* activity can still run. The concept is also not bound by time so that there is no expiration date because vehicles will always exist in the future. The project aims to maintain the existing lifestyle.

Keywords: Dwelling; Lifestyle; Service without going down; Social Distancing; Transportation.

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Dwelling kata ini sering muncul dalam kalimat "*Human Dwelling on earth*" dimana berbicara bagaimana manusia bertahan hidup. Berburu merupakan aktivitas utama karena berfungsi untuk memenuhi kebutuhan. Seiring berjalannya waktu kegiatan berburu tergantikan oleh berbelanja. Namun pada tahun 2020 terjadi penyebaran virus COVID-19 dimana membuat pemerintah membuat keputusan untuk melakukan *social distancing*. *Social distancing* menyebabkan munculnya perubahan dalam beberapa aktivitas. Dalam berbelanja makanan setiap individu lebih memilih untuk menggunakan layanan *drive-thru*. Sedangkan layanan makan ditempat jarang digunakan karena *social distancing*.

Rumusan Permasalahan

Pada survey ditemukan permasalahan yang terjadi pada Kawasan Alam Sutera akibat oleh *social distancing*. Permasalahan yang terjadi dimana kurangnya tempat bagi masyarakat untuk bersosialisasi secara aman. Permasalahan ini diakibatkan oleh kurang siapnya setiap tempat komersial untuk menghadapi masalah *social distancing* yang terjadi. Sehingga pihak pemerintah mengeluarkan kebijakan dimana setiap tempat komersial harus ditutup.

Tujuan

Atas dasar masalah yang ada tersebut, proyek yang ada memiliki tujuan untuk menciptakan sebuah proyek yang *resilient*. *Resilient* ini berbicara mampu beradaptasi dengan keadaan yang ada yaitu dalam hal ini *social distancing*. Proyek yang dapat berjalan saat adanya *social distancing* ataupun tidak adanya *social distancing*. Sehingga lifestyle yang ada dapat dipertahankan dan masyarakat dapat melakukan kegiatan *dwelling* dengan nyaman.

2. KAJIAN LITERATUR

Dalam melakukan perancangan penulis berorientasi pada teori yang sudah ada untuk memahami lebih dalam makna dari sebuah *dwelling*. Teori yang diambil adalah *fourfold* dan *social* menurut Martin Heidegger dijadikan sebagai dasar dalam mendesain. Teori perbedaan *dwelling* dan *home* dijadikan salah satu teori yang memperkuat makna dari *dwelling*. Studi teori ini dilakukan untuk mengetahui masalah *dwelling* yang terjadi dalam Indonesia. Sehingga masalah tersebut dapat diselesaikan dengan rancangan yang akan dibuat.

Fourfold

Menurut Martin Heidegger *dwelling* terjadi karena 4 hal yaitu: *earth*, *sky*, *divinity*, dan *mortals*. 4 hal tersebut memiliki makna secara arsitektural, yaitu:

- *Earth* merupakan *space* yang ada
- *Sky* merupakan kualitas ruang yang ada
- *Divinity* sesuatu yang hidup antara *earth* dan *sky*
- *Mortals* berbicara tentang sosial

Martin Heidegger juga menyebutkan tentang *draw* dan *spiritual*. Dimana *draw* ini memiliki makna *constructuting* yang berarti membuat sesuatu yang belum ada. Sedangkan *spiritual* ini memiliki makna *cultivating* yang berarti mengembangkan sesuatu. Dapat dikatakan bahwa *sky* dan *earth* merupakan bagian dari *draw*. Sedangkan *divinity* dan *mortal* merupakan bagian dari *spiritual*.

Social

Social berbicara tentang manusia, hewan dan tumbuhan. Dimana manusia ada karena 3 hal yang disebut dengan *vita activa*. *Vita activa* ini berbicara tentang *work*, *labor*, dan *action*. *Work* berbicara tentang aktivitas manusia dengan sesuatu. Sedangkan *labor* berbicara tentang

mekanisme dalam tubuh setiap individu. *Action* berbicara tentang keberagaman dalam hal seperti ide, sosial, hubungan, dan lain-lain.

Perbedaan *Dwelling* dan *Home*

Menurut *The Second UN Conference on Human Settlement in 1996* *dwelling* memiliki kriteria seperti: *"A proper shelter is not only the existence of a roof over people's head. A proper shelter means proper comfort, a proper space, suitable physical approach and security, ownership security, structural stability, lighting, ventilation, proper heating system, primary substructure such as water, health-care and education, garbage evacuation, proper environmental elements, proper health factors, accessible to work place and accommodations and all these factors must be provided according to financial status of people"*. Melalui hal ini dapat disimpulkan bahwa makna *dwelling* lebih dari sekedar ruang. Bagian terpenting pada *dwelling* adalah memenuhi kebutuhan manusia seperti menyiapkan makanan, beristirahat, dll. Dapat disimpulkan bahwa *concept of dwelling is not a residential unit but the whole residence of living*.

3. METODE

Dalam melakukan perancangan penulis melakukan pengumpulan data berupa kondisi eksisting lingkungan dan juga fenomena yang terjadi dalam masyarakat melalui penerapan metode pengumpulan data baik primer maupun sekunder yang kemudian akan dianalisis baik dari segi tapak, fungsi pada bangunan, pengguna, ruang dan juga bentuk rancangan melalui proses metode analisis.

Pengumpulan Data

- a. Pengumpulan data primer
 Data primer dikumpulkan pada hari Sabtu 15 Agustus 2020 dengan waktu 08.00, 13.00, dan 20.00. Pada survey ini dilakukan pengamatan secara individual dan juga melakukan wawancara terhadap pekerja yang sedang istirahat.
- b. Pengumpulan data sekunder
 Dalam penulisan ini data sekunder didapat dari Peraturan Daerah Kota Tangerang Selatan. Dimana tertulis dalam Peraturan Daerah Kota Tangerang Selatan Nomor 15 tahun 2011 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah kota Tangerang Selatan. Dasar penyusunan Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Tangerang Selatan mengacu pada UU No.26 Tahun 2007 tentang Penataan Ruang dan Peraturan Pemerintah No. 26 Tahun 2008 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah nasional.
- c. Studi preseden
 Untuk mengetahui fungsi-fungsi yang diperlukan dalam mendesain Layanan Tanpa Turun Serpong
- d. Studi literatur
 Untuk mengetahui makna *dwelling* dan mencari tahu masalah yang sedang terjadi saat ini

Pengolahan Data

Berbagai macam data yang sudah dikumpulkan dan distudi untuk mendapatkan dasar dari perancangan proyek Layanan Tanpa Turun.

Metode Analisis

Analisis merupakan proses pengamatan yang berdasarkan kriteria tertentu sehingga dapat melahirkan solusi yang bersifat ilmiah. Beberapa analisis yang dilakukan dalam perancangan arsitektur, diantaranya;

- a. Analisis tapak, yang membahas mengenai masalah dan kondisi eksisting tapak.
- b. Analisis fungsi bangunan, membahas baik fungsi utama dan penunjang bangunan.
- c. Analisis sirkulasi, yang membahas sirkulasi pengguna dalam bangunan

- d. Analisis bentuk, yang membahas bentuk fisik bangunan dengan konsep yang terpilih
- e. Analisis konsep penerapan pada desain

4. DISKUSI DAN HASIL

Perancangan bangunan ini terbagi menjadi beberapa konsep hasil dari analisis yang dilakukan meliputi analisis tapak, analisis fungsi bangunan, analisis sirkulasi, analisis ruang, analisis MEP, dan analisis bentuk.

Analisis Tapak

Tapak yang diambil terletak di samping jalan Serpong Raya, jalan tersebut menghubungkan Tangerang Selatan dan Bogor. Tapak memiliki bentuk trapesium dengan luas 1 ha. Untuk peraturan bangunannya KDB sebesar 70, KLB 8, KDH 10, dan ketinggian bangunan 4 lapis. Data ini didapat dari peraturan daerah kota Tangerang Selatan nomor 15 tahun 2011 pasal 81.



Gambar 1. Peta lokasi tapak dan kondisi eksisting
Sumber: Google maps

Analisa kepadatan

Kepadatan terjadi saat makan siang ke arah Alam Sutera. Menurut hasil wawancara jalan Serpong Raya semakin sepi akibat *new normal*. Namun jalan Serpong Raya tidak pernah mengalami kemacetan parah. Hanya padat akibat adanya lampu merah yang cukup lama.



Gambar 2. Jam 09.00 foto ke arah Alam Sutera (kiri), Jam 09.00 foto ke arah Serpong (tengah), Jam 13.00 foto ke arah Alam Sutera (kanan)

Sumber: Penulis, 2020



Gambar 3. Jam 13.00 foto ke arah Serpong (kiri), Jam 19.00 foto ke arah Alam Sutera (tengah), Jam 19.00 foto ke arah Serpong (kanan)

Sumber: Penulis, 2020

Analisa Program

Berikut merupakan data setiap fastfood dekat jalan Serpong Raya - Alam Sutera. Data tersebut diambil pada hari Sabtu 15 Agustus 2020 dengan jam 09.00, 13.00, dan 19.00. Menurut hasil pengamatan dan wawancara satpam *fastfood 1* dan *fastfood 2*. Sebelum karantina tempat makan tersebut cukup ramai dengan pengunjung. Setelah berjalannya new normal pengunjung lebih banyak melakukan take away.



Gambar 4. Keadaan drive-thru fastfood 1 pada 09.00 (kiri); keadaan drive-thru *fastfood 1* pada 13.00 (tengah); Keadaan drive-thru fastfood 1 pada 19.00 (kanan)

Sumber: Penulis, 2020



Gambar 5. Keadaan drive-thru fastfood 2 pada 13.00 (kiri); Keadaan drive-thru fastfood 2 pada 19.00 (kanan)

Sumber: Penulis, 2020

Analisa Fasilitas Umum

Akses menuju tangga penyebrangan dihalangi oleh PKL (gambar 13) Akses menuju tangga penyebrangan dihalangi oleh kolom (gambar 6)



Gambar 6. Akses masuk menuju jembatan penyebrangan (kiri), Akses masuk menuju jembatan penyebrangan (kanan)

Sumber: Penulis, 2020

Analisis Fungsi

Rancangan program pada layanan tanpa turun dibagi menjadi 4 yaitu area *drive-in*, *drive-thru*, *pickup point*, dan servis. Dimana program utama merupakan program *dine-in* dan supermarket dimana berfungsi untuk mempertahankan *lifestyle* yang ada akibat *social distancing*.

Area Drive-in

Area *drive-in* menyediakan tempat makan sekaligus tempat charging mobil. Dimana *charging station* berfungsi menjadi anchor. Sehingga pada area *drive-in* menggunakan konsep *charging + eat*. Hanya mobil yang dapat diperbolehkan untuk melewati area ini.

Area Drive-thru

Pada rancangan ini area *drive-thru* digunakan sebagai area supermarket. Supermarket ini memiliki sifat instant dimana setiap pengunjung bisa berbelanja tanpa harus keluar dari mobilnya. Mobil dan motor diperbolehkan untuk melewati area ini.

Area Pickup Point

Pada rancangan area ini berfungsi untuk mengurangi populasi kendaraan pada bangunan. Area ini bersifat instant karena *pay* dan *order* menggunakan handphone. Area ini dapat dilalui oleh mobil dan motor.

Analisis Sirkulasi

Pengguna dalam bangunan ini dibagi 3 yaitu, pengguna motor, pengguna mobil, dan pejalan kaki.

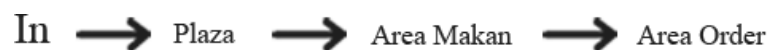
Sirkulasi Mobil



Gambar 7. Sirkulasi mobil

Sumber: Penulis, 2020

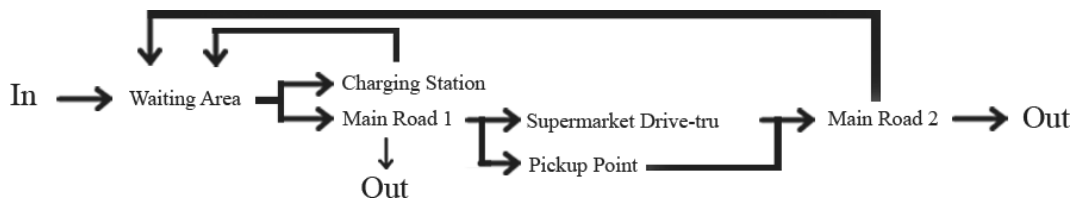
Sirkulasi Motor



Gambar 8. Sirkulasi motor

Sumber: Penulis, 2020

Sirkulasi Pejalan Kaki



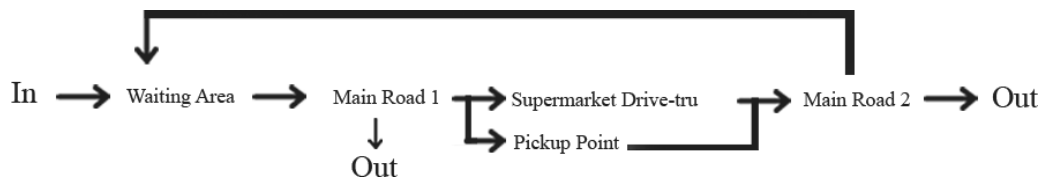
Gambar 9. Sirkulasi pejalan kaki dengan tujuan *dine-in*

Sumber: Penulis, 2020



Gambar 10. Sirkulasi pejalan kaki dengan tujuan *gym*

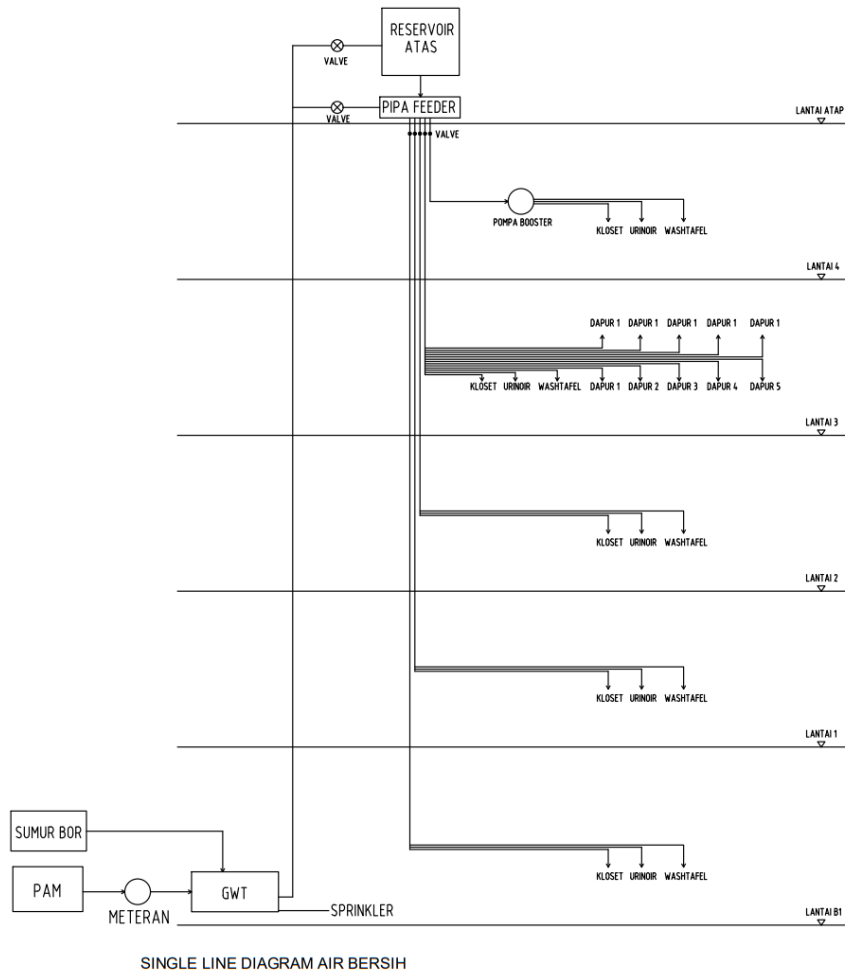
Sumber: Penulis, 2020



Gambar 11. Sirkulasi pejalan kaki dengan tujuan *Co-working space*
Sumber: Penulis, 2020

Analisis MEP

Diagram Air Bersih



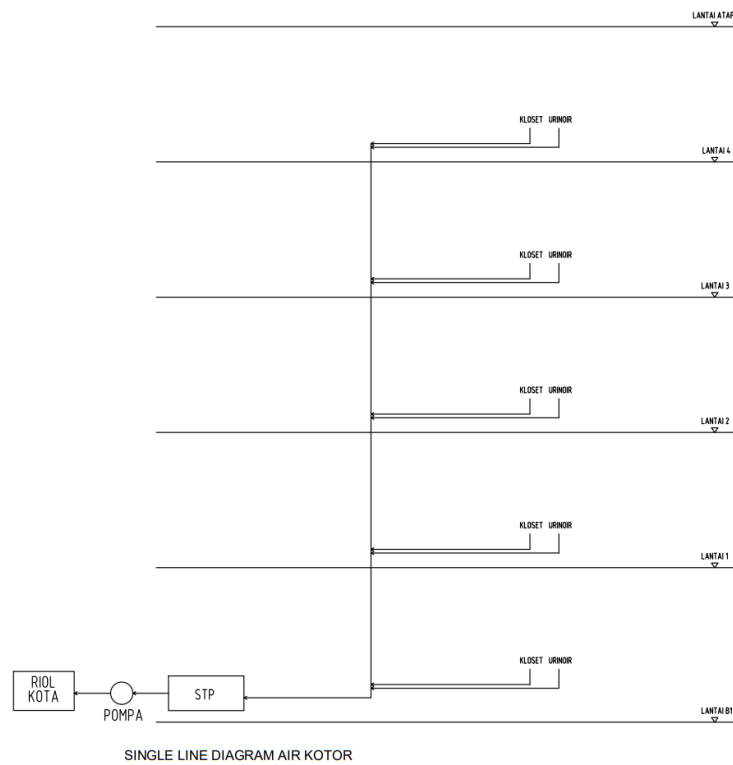
SINGLE LINE DIAGRAM AIR BERSIH

Gambar 12. Diagram air bersih

Sumber: Penulis, 2020

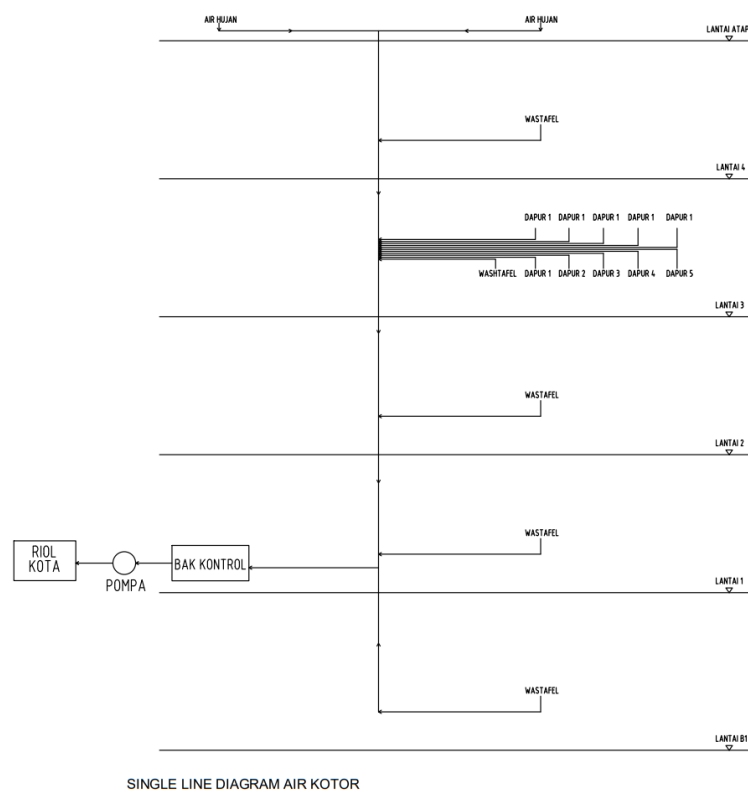
Pada proyek menggunakan sumber air Pam dan air tanah dan dialirkan menuju toilet dan dapur-dapur yang ada.

Diagram Air Kotor



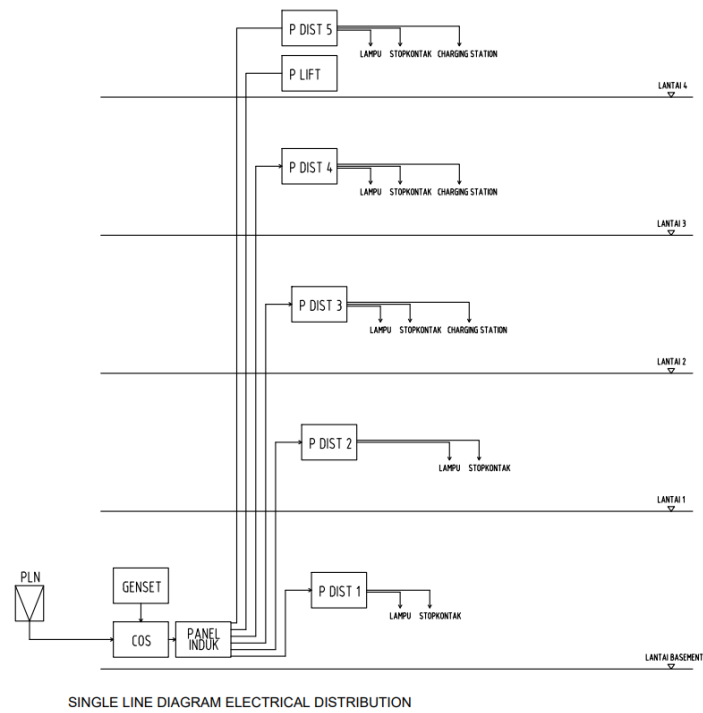
Gambar 13. Diagram air kotor
Sumber: Penulis, 2020

Diagram Air Bekas



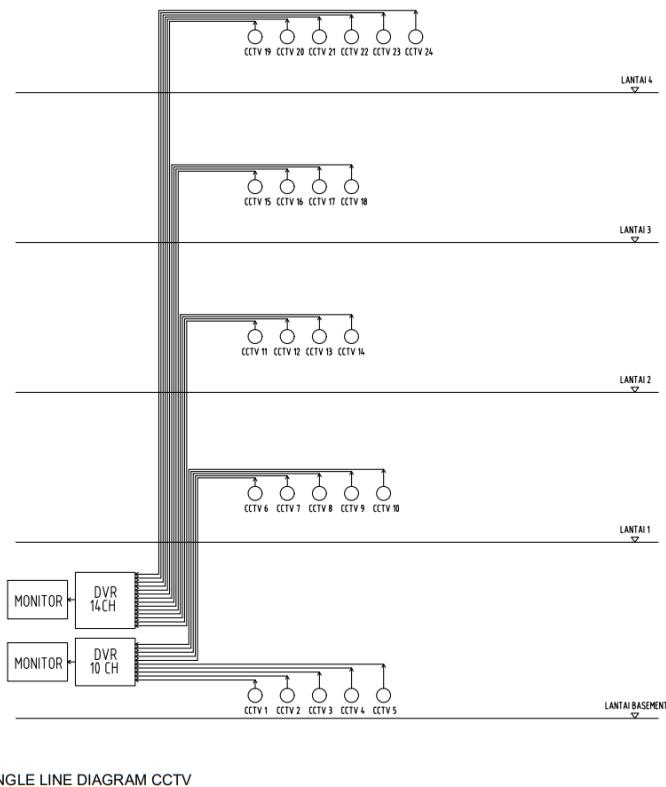
Gambar 14. Diagram air Bekas
Sumber: Penulis, 2020

Diagram Elektrikal



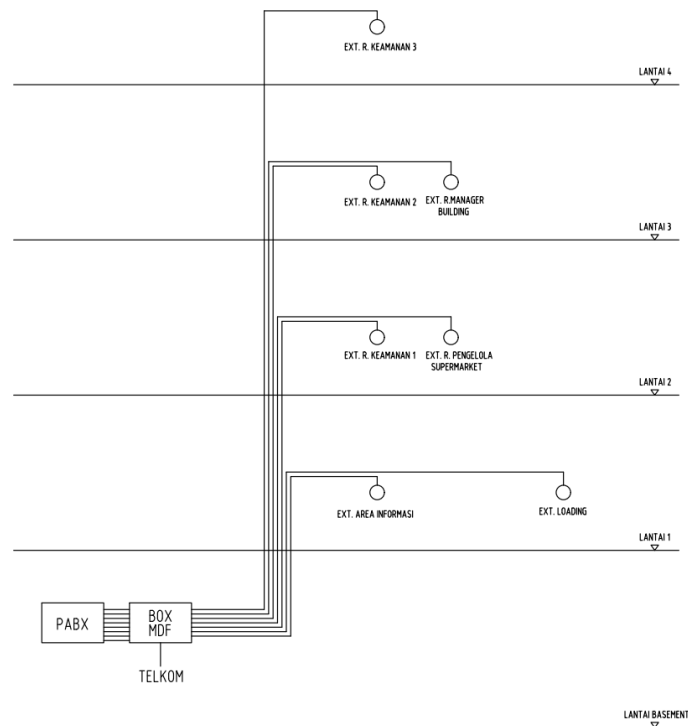
Gambar 15. Diagram elektrikal
Sumber: Penulis, 2020

Diagram CCTV



Gambar 16. Diagram CCTV
Sumber: Penulis, 2020

Diagram Telepon



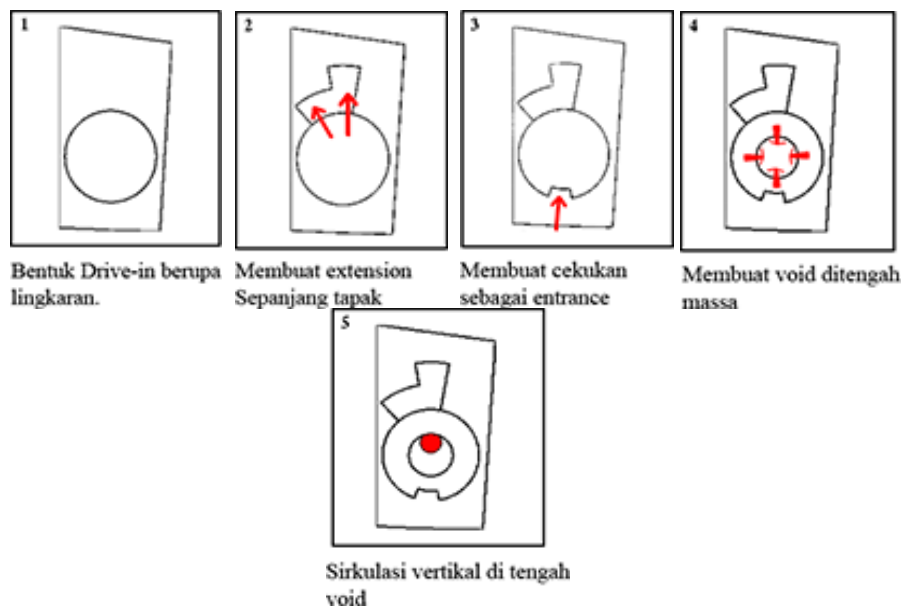
SINGLE LINE DIAGRAM TELPON

Gambar 17. Diagram telepon

Sumber: Penulis, 2020

Analisis Bentuk

Pada proses pembentukan massa bangunan, bangunan utama menggunakan bentuk lingkaran dengan proses seperti berikut:



Gambar 18. Proses Gubahan Massa

Sumber: Penulis, 2020

Analisis Konsep



Gambar 19. 3D *Bird View*

Sumber: Penulis, 2020

Pada area drive-in bersifat semi outdoor dimana terdapat void pada tengah massa. Void tersebut ada untuk mengatasi masalah Co2 yang ada. Pada tengah void terdapat ramp lingkaran yang digunakan sebagai sirkulasi vertikal.



Gambar 20. 3D Halte Busway

Sumber: Penulis, 2020

Berikut area menunggu busway arah Serpong – Grogol. Dimana area menunggu disiapkan tempat duduk dan juga atap. Pada area menunggu juga disediakan *advertisement screen* dimana untuk menampilkan promo-promo yang sedang berlangsung. Target pengguna untuk halte adalah pejalan kaki.



Gambar 21. 3D *Nightview*

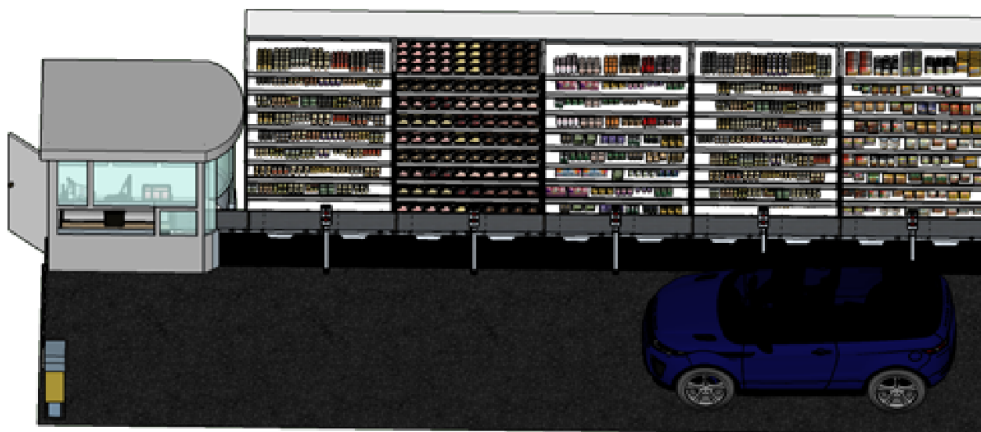
Sumber: Penulis, 2020

Pada tampak terdapat beberapa bagian yang *glow in the dark*. Dimana menggunakan cat *Satinig Luminos Acrylic Glow*. Fasad menggunakan material tersebut untuk memperbaiki lingkungan yang gelap.



Gambar 22. 3D Perspektif Supermarket
Sumber: Penulis, 2020

Pada area *drive-thru* dibuat program supermarket dimana didalam terdapat lemari konveyer. Lemari tersebut berfungsi membawa barang menuju pengunjung. Didalam supermarket juga terdapat konveyer dimana berfungsi menghantarkan barang menuju kasir.



Gambar 23. Gambar Ilustrasi Supermarket
Sumber: Penulis, 2020

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Layanan Tanpa Turun Serpong ini dinilai dapat mengatasi masalah *social distancing* yang sedang terjadi. Tempat ini akan menjadi tempat untuk masyarakat masih dapat menjalankan kegiatan *dwelling*. Rancangan memberikan 2 hal utama yaitu *dine-in* dan *drive-thru* untuk memenuhi kebutuhan masyarakat. Tempat ini difokuskan untuk pengguna kendaraan bermotor seperti motor dan mobil. *Dine-in* menggunakan konsep *charging+eat* dimana *charging station* dijadikan sebagai anchor untuk menarik pengguna kendaraan listrik. *Drive-thru supermarket* menggunakan sistem dimana pengunjung tidak perlu turun dari kendaraan untuk berbelanja. Proyek ini memiliki visi untuk mempersiapkan program yang dapat mempertahankan lifestyle yang ada saat terjadinya *social distancing* maupun tidak. Proyek ini juga memiliki misi menciptakan ruang dengan konsep *contactless technology and virtual prescense*. Hal tersebut dapat terlihat dari program utama yang disediakan.

Saran

Saran untuk pengembangan studi dan desain kelanjutannya yaitu sebagai berikut:

- a. Penelitian yang dilakukan kemudian hari, perlu lebih banyak studi kasus mengenai sirkulasi *drive-in* dikarenakan adanya keterbatasan waktu dan perijinan untuk melakukan studi lapangan pada proyek sejenis tertentu.
- b. Studi ini masih bisa dikembangkan lagi dalam hal sirkulasi barang dalam bangunan dan sirkulasi masuk dan keluar kendaraan.

REFERENSI

- Arifin, F. P. A., and Harya S. S., Dillon. (2005). Pengalaman membangun Kota Baru: Bumi Serpong Damai. Pembangunan Kota Indonesia dalam Abad 21. Jakarta: Urban and Regional Development Institute (URDI) dan Yayasan Sugijanto Soegijoko
- Heidegger, M. (1971). *Building, Dwelling, Thinking*. New York: Harper & Row Publisher, Inc.
- Macquarrie, John & Robinso, Edward (Penerjemah) (1962). Martin Heidegger: Being And Time. German: British Library Cataloguing, h.99.
- Sharr, Adam (Ed.). (2007) Heidegger For Architecture: United States : Taylor & Francis e-Library, h.12.
- Shidfar, S. (2013). The Difference Between Dwelling and Home in Architecture. *IJCSI/ International Journal of Computer Science Issues*. 10(2). 239-243.
<https://ijcsi.org/papers/IJCSI-10-4-2-239-243.pdf>
<https://kecpamulang.tangerangselatankota.go.id/>
<https://www.archdaily.com/>

