

NON ISOLATED BLOCK : ARSITEKTUR YANG BERPERAN DALAM MEMBERIKAN JAWABAN KERUANGAN DALAM KONTEKS BERHUNI DI MASA DEPAN

Junie Veronica Putri¹⁾, Dewi Ratnaningrum²⁾, Maria Veronica Gandha³⁾

¹⁾ Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, junieveronica@gmail.com

²⁾ Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, dewir@ft.untar.ac.id

³⁾ Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, mariag@ft.untar.ac.id

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

Abstrak

Munculnya wabah COVID-19 pada tahun 2020 ini merupakan sebuah guncangan terhadap suatu individu dan masyarakat. Saat ini, manusia hidup dalam "batas ruang", terisolasi dalam radius dan jarak bahkan ruang hidupnya adalah ruang virtual. Wabah ini membatasi ruang gerak kita, merubah pola aktivitas keseharian kita, membuat kita terisolasi dalam suatu ruang yang dapat membunuh kita secara fisik dan mental. Secara fitrahnya, arsitektur tidak dapat mengabaikan sesuatu yang ekstrem ini, arsitektur memiliki tujuan untuk meruangkan ruang sebagai suatu produksi kemanusiaan, sehingga tujuan dari proyek ini yaitu keinginan untuk menciptakan hunian masa depan yang tidak terhadang, tidak terhalang, dan terbuka; saling menembus antar ruang-ruang dengan fungsi ruang komunal; ruang komunal yang saling terkoneksi satu sama lain di antara ruang dalam dan ruang luar sehingga meningkatkan rasa kebersamaan. Proyek "Non-Isolasi Blok" ini bermula dengan mengambil arti dari "isolasi" dan "blok". Blok atau kotak merupakan salah satu dasar desain, kotak menandakan efisiensi dalam ruang tetapi dianggap "sederhana & polos". Suatu blok yang berdiri sendiri dan tidak terkoneksi membuat kita merasa tersendiri. Perlu ada konektivitas dari bentuk blok ini untuk menciptakan suatu hunian dengan perasaan tidak terkurung atau "Non-Isolasi". Dengan konsep "ruang dalam, luar, dan antara", proyek ini membagi aktivitas berdasarkan ruang. Ruang dalam menjadi ruang dengan aktivitas privat, ruang luar menjadi ruang dengan aktivitas publik, sedangkan ruang antara menjadi ruang komunal yang berperan sebagai ruang tembus, ruang yang terhubung satu sama lain dengan ruang tembus lainnya, sehingga meningkatkan kebersamaan dan produktivitas.

Kata kunci: batas ruang; blok; non-isolasi; ruang komunal; menembus ruang.

Abstract

In 2020, the outbreak of COVID-19 virus is a shock to every individual and to society. In this time, people lives in a term called "space limitation", isolated in a radius and a certain space that makes people lives in a virtual space. This pandemic limits our living space, altered out daily routine, and makes us isolated in a space that causes us to break ourselves physically and mentally. By nature, architecture can't ignore a problem that is this extreme, architecture has a purpose to make space to be a product of humanity, the purpose of this project is the will to create a future living spaces that is unobstructed, undisturbed, and opened; going through a block by giving a communal space; communal space that connected each other between the inside and outside space so that it provides the feeling of togetherness. This "Non-Isolated Block" project starts by incorporating the meaning of "isolated" and "block". A block or a box is one of the basic of design, a block marks efficiency in a space but considered "simple & bare". A block that stood on its own and unconnected makes us feel alone. There should be connectivity from this block to create a living space that makes us feel un-caged or "non-isolated". By using this "inside, outside, and through the block" concept, this project is aimed to split activities based on space. "Inside the block" is for private activities, "outside the block" is for public activities, and "through the block" is a communal space that has a role as an emerging space, space that is connected to one another, to increase togetherness and productivity.

Keywords: block; communal space; non-isolated; space limitation; through the block.

1. PENDAHULUAN

"The dwelling is meant primarily to support the activity "to live". So, when the way of living is changing, the design of the dwelling also changes." Stefan Junestrand & Konrad Tollmar.

Manusia dalam melakukan aktivitas kehidupannya, selalu merespon terhadap perubahan yang terjadi. Sebagai contoh, bandingkan perbedaan yang terjadi antara proses berhuni masyarakat pertanian abad ke-17 dan proses berhuni pekerja industri di tahun 1960-an. Tentunya terjadi perubahan gaya hidup pada setiap era.

Latar Belakang

Pada awal tahun 2020 ini, dunia mulai diguncang dengan berita virus "COVID-19". Kehidupan yang kita jalani sebelumnya berubah secara drastis dan dramatis. Kita di paksa untuk *self quarantine* dan *work from home*. Meski pada awalnya kita masih mencoba mengelak, pada akhirnya kita dituntut untuk menyesuaikan diri serta hidup berdamai dan berdampingan dengan virus ini pada suatu babak kehidupan yang disebut "*New Normal COVID-19*". Pandemi COVID-19 memberikan dampak yang sangat kita rasakan, baik secara fisik maupun mental. *Self quarantine* dan *work from home* yang terus berlangsung membuat manusia hidup dalam pengkotak-kotakan suatu ruang yang membuat masyarakat merasa seperti tersendiri/terisolasi di rumahnya atau bisa disebut "*home prison*". Wabah ini membatasi ruang gerak kita, merubah pola aktivitas keseharian kita, membuat kita terisolasi dalam radius dan jarak yang membunuh kita secara fisik dan mental. Ditambah, dengan adanya perkembangan teknologi telekomunikasi yang memungkinkan kita berhubungan jarak jauh dan membantu perkembangan *remote working*, membuat ruang hidup kita saat ini menjadi ruang virtual. Masyarakat saat ini mulai kehilangan esensinya sebagai makhluk sosial. Interaksi sosial yang menjadi kebutuhan dasar manusia tidak dapat kita rasakan. Seiring berjalannya waktu, perkembangan teknologi dan COVID-19 menyebabkan adanya pergeseran dan perubahan pola dan preferensi kita dalam berhuni di masa depan. Rumah yang dulunya sebagai tempat untuk tinggal, di masa depan menjadi tempat berbagai aktivitas, termasuk bekerja dan pemenuhan kebutuhan sosial.

Rumusah Permasalahan

Secara fitrahnya, arsitektur memiliki tujuan untuk meruangkan ruang sebagai suatu produksi kemanusiaan. Hunian dimasa depan dituntut dalam memenuhi kebutuhan penghuninya dalam pemenuhan pola hidup baru dan kebutuhan sosialnya, sehingga perlu ada konsep ruang baru di masa depan. Ruang-ruang yang saling terkoneksi atau tidak berdiri sendiri seperti blok hunian saat ini, karena pada dasarnya suatu blok yang berdiri sendiri dan tidak terkoneksi membuat perasaan terisolasi tersebut muncul. Perubahan dari konsep ruang di masa depan ini sebagai suatu bentuk perlawanan terhadap pengkotak-kotakan di dalam blok hunian kita saat ini, juga untuk melawan perasaan tersendiri atau terisolasi dalam proses berhuni di masa depan, yaitu sebagai sebuah "*Non-Isolated Block*". Dari pembahasan tersebut, terdapat rumusan masalah utama yaitu bagaimana menciptakan ruang-ruang yang terkoneksi tersebut.

Tujuan

Proyek ini ditujukan untuk meningkatkan kualitas hidup dan produktivitas masyarakat di masa depan dengan mengembalikan esensinya sebagai makhluk sosial. Hidup bersama komunitas di dalam suatu blok hunian, tidak terpisah-pisah dan saling terkoneksi. Keberadaan proyek ini akan memberikan sisi positif bagi masyarakat pada suatu kawasan. Faktor lainnya adalah proyek ini mengacu pada *Sustainable Development Goals* (SDGs) yang dibuat oleh Kereserikatan Bangsa – Bangsa untuk menjadikan dunia lebih berkelanjutan. Target – target ini diperkirakan akan terlaksana pada tahun 2040. Pada proyek ini, tidak semua SDG dipenuhi, namun ada 3 yang dapat ditekankan pada proyek *Non-Isolated Block* ini, yaitu *Go Health And Well-Being* (*ensure healthy lives and promote well-being for the workers*), *Decent Work & Economic*

Growth (promote sustained, inclusive and sustainable economic growth, full and productive employment and decent work for all), Sustainable Cities And Communities (make cities and human settlements inclusive, safe, resilient and sustainable).

2. KAJIAN LITERATUR

Dwelling

Heidegger berbicara bahwa cara manusia tinggal/ hidup adalah cara di mana manusia berada, manusia ada di muka bumi yang merupakan perpanjangan identitas manusia tentang siapa diri manusia sesungguhnya. Pernyataan Heidegger yang menyatakan siapa dirinya sesungguhnya (*Being*) memposisikan manusia seperti “pencipta”. Ketika mencipta, manusia mengambil konteks yang paling mendasar sehingga menghasilkan suatu identitas. Proses (*time*) penciptaannya bukan hanya sekali melainkan berulang kali (*experiment*) agar mencapai tujuan yang diinginkan atau menyesuaikan dengan konteksnya (*adaptive*). Proses *dwelling* tidaklah pernah mencapai *the ultimate*, tidak “*finish*” dan selalu dalam kondisi terbuka untuk diselesaikan kembali (disadari atau tidak). Sehingga *Dwelling* merupakan adaptasi dan bersifat experimentatif (*dwelling = adaptive + experiment*).

Dwelling atau “berhuni” pada dasarnya merupakan proses keseharian manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Ketika manusia mulai menghuni dunia, maka berbagai tingkatan hubungan antara manusia dan dunia akan terjadi. Menurut Christian Norberg-Schulz dalam bukunya “*The Concept of Dwelling*”, “*dwelling*” atau “berhuni” mempunyai makna lebih mendalam dari sekadar atap yang menaungi di atas kepala kita dan sejumlah meter persegi ruang yang kita miliki.

Menurutnya, *dwelling* mempunyai 3 arti; Pertama, ruang di mana kita bertemu dengan orang lain untuk bertukar produk, ide, dan perasaan, pada makna ini kita akan mendapatkan pengalaman kehidupan sebanyak mungkin. Kedua, “*dwelling*” mencapai kesepakatan dengan orang lain di mana kita akan dihadapkan untuk dapat menerima seperangkat nilai-nilai umum di masyarakat. Ketiga, mengandung arti ketika kita telah menjadi diri kita dengan memiliki dunia kecil pilihan kita sendiri. Kita dapat menyebut ketiga arti itu masing-masing sebagai “*dwelling*” atau “berhuni” secara kolektif, publik, dan pribadi.

Dwelling Based On Everydayness

Pada dasarnya, manusia melakukan aktivitas keseharian untuk mencapai suatu tujuan dalam hidupnya. Aktivitas keseharian tersebut disebut juga sebagai rutinitas. Menurut Michel De Certeau, dalam bukunya *The Practice Of Everyday Life*, “*It is hoped that routines in daily practice are in line with human pleasures and desires so that it will lead to adjustments in the form of tactics.*”

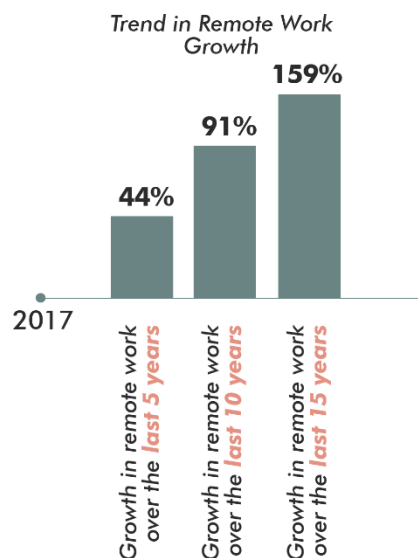
Perubahan-perubahan tersebut, terjadi karena pada dasarnya manusia selalu beradaptasi dan melakukan eksperimen dalam proses berhuni di dunia (*dwelling = adaptive + experiment*). Kita beradaptasi dari kesalahan-kesalahan kita dimasa lampau dan bereksperimen untuk menghasilkan kehidupan dimasa depan yang lebih sejahtera dan nyaman. Sehingga, dalam melakukan proses berhuni, ada keterkaitan antara *behaviour* dan *preferences* atau *goals* dari setiap manusia.

Perubahan Pola Berhuni Manusia

Dalam era-modernisasi ini, lingkungan fisik, sosial, dan ekonomi tempat manusia melakukan kehidupan sehari-hari telah berubah dengan cepat. Hal ini merupakan faktor dari perkembangan teknologi dan komunikasi yang memberikan perubahan pada *lifestyle* dan *behaviour* manusia.

Saat ini, dunia sedang terjadi perubahan cara berkerja, dengan kecanggihan teknologi digital yang memungkinkan kita terkoneksi satu sama lain dari jarak jauh membuat tren “*Remote Working*”. Perkembangan remote work juga semakin pesat ketika pada awal tahun 2020, dunia mulai diguncang dengan berita virus “COVID-19”. Kehidupan yang kita jalani sebelumnya berubah secara drastis dan dramatis. Kita di paksa untuk *self quarantine* dan *work from home*. Meski pada awalnya kita masih mencoba mengelak, pada akhirnya kita dituntut untuk menyesuaikan dan hidup berdamai dan berdampingan dengan virus ini, pada suatu babak kehidupan yang disebut “*New Normal COVID-19*”.

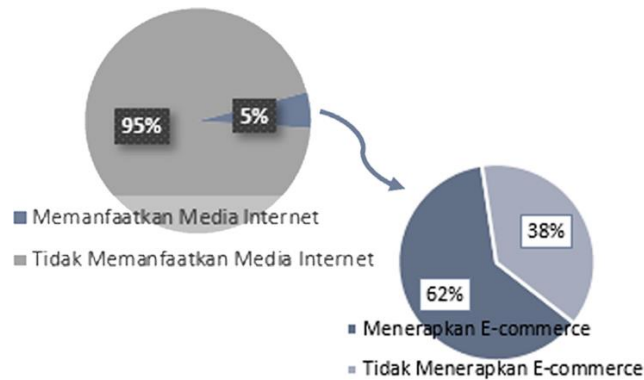
Saat ini, jumlah bekerja secara *remote* telah tumbuh secara eksponensial selama beberapa tahun terakhir, dengan model pekerjaan seperti itu tidak didasarkan pada lokasi fisik, di mana pun dengan koneksi *online* yang memadai pekerjaan dapat dilakukan. Karakteristik utama dari pekerjaan remote adalah *flexible* terhadap tempat. Berikut diagram perkembangan tren *remote working* :



Gambar 1. Perkembangan Tren Remote Working

Sumber: flexjobs.com/blog/post/remote-work-statistics, September 2020

Melihat diagram ini, terlihat bahwa di masa depan masyarakat akan lebih mengutamakan bekerja jarak jauh dengan mengutamakan fleksibilitas dalam menjalankan pekerjaannya. Ditambah dengan munculnya pandemi COVID-19, mempercepat tren ini dari yang diperkirakan banyak orang pada awalnya. Hal ini membuat suatu prediksi atau asumsi akan hilangnya cara kerja 9 to 5. Sehingga, nantinya kita semua akan terbiasa melakukan *remote working*, baik dari perusahaan yang akan menetapkan *remote working* menjadi permanen bagi para pekerjaannya, maupun munculnya peluang ekonomi baru, yaitu mulai muncul pekerjaan-pekerjaan yang berbasis kreativitas, analisis dan *research* seperti *creative freedom*, *freelancer*, pekerjaan berbasis *online*, seperti *youtuber* dan *online shop*. Pekerjaan-pekerjaan ini dapat dilakukan berbasis *online*, sehingga dimungkinkan melakukan pekerjaannya secara *remotely* dan membentuk komunitas *creative freedom*-nya sendiri. Berikut data yang memperlihatkan persentase perusahaan ekonomi kreatif yang memanfaatkan media internet pada tahun 2016 :



Gambar 2. Persentase Perusahaan Ekonomi Kreatif yang Memanfaatkan Media Internet di Jakarta

Sumber: statistik.jakarta.go.id, Oktober 2020

Dengan melihat *shifting* atau perubahan pola hidup manusia menjadi tidak adanya batasan antara aktivitas bekerja dan hidup seseorang. Dalam proses berhuninya, rumah akan berubah menjadi tempat kita tinggal dan tempat kita bekerja. Bekerjapun akan menjadi aktivitas yang fleksibel sehingga untuk bekerja dibutuhkan suatu ruang untuk bertemu dan berinteraksi sosial.

Gazing Nature and Productivity Correlation

Peneliti dari University of Melbourne, Kate Lee, Kathryn Williams, Leisa Sargent, Nicholas Williams, dan Katherine Johnson melakukan penelitian dari 150 subjek dengan memberikan tugas kepada masing-masing subjek dengan memberikan angka tertentu pada layar komputer mereka selama 5 menit. Setelah itu, subjek diberikan jeda 40 detik untuk beristirahat dan sebuah gambar rooftop yang dikelilingi oleh bangunan tinggi muncul pada layar komputer para subjek. Setengah dari subjek penelitian ini melihat sebuah atap beton polos dan setengah yang lain melihat sebuah atap yang dihiasi dengan bunga dan padang rumput. Setelah itu, para subjek melanjutkan tugas yang diberikan, dan 8% dari kelompok orang yang melihat atap beton mengalami penurunan kinerja menjadi tidak konsisten, sedangkan 6% dari kelompok orang yang melihat atap yang ditutupi dengan bunga dan padang rumput mengalami kenaikan konsentrasi dan kinerja yang lebih konsisten.

Dari penelitian yang dilakukan ini, disimpulkan bahwa alam sangat baik untuk manusia, dan sudah banyak penelitian yang lain juga menyatakan bahwa alam dapat memberikan keuntungan bagi manusia dalam hal kesehatan mental dan kesehatan secara umum. Dan dari penelitian ini juga dinyatakan bahwa dengan berinteraksi dengan alam baik dari jendela, melakukan jalan singkat di luar, atau hanya sebatas gambar pada layar komputer yang berkaitan dengan alam dapat meningkatkan konsentrasi dan konsistensi yang lebih baik dalam lingkungan kerja.

Architecture of Well-Being

Well-being juga merupakan faktor untuk meningkatkan produktivitas bagi pekerja. Terdapat 3 cara dalam meningkatkan *well-being* :

- a. *Connect*, kualitas dan kuantitas dari *social connections*.

Dibutuhkan ruang-ruang sosial untuk melakukan interaksi sosial. Karena pada dasarnya manusia merupakan makhluk sosial. Ruang hijau sebagai ruang publik sangat meningkatkan *well-being* manusia (*link to nature*).

b. *Keep active, program physical activity.*

Diperlukan fasilitas dalam pemenuhan kebutuhan *leisure* dan *physical activity* yang dapat membuat pekerja tetap aktif secara fisik. Aktivitas *physical activity* bisa berupa berjalan, bersepeda, dan olahraga lainnya. *Design strategies* untuk menghadirkan *outdoor physical activity* bisa dengan menghadirkan aktivitas fisik yang berhubungan dengan alam. Sedangkan untuk *indoor physical activity* bisa dengan memberikan ruang *exercised*, mendorong dalam penggunaan tangga, dan menciptakan rute-rute atraktif (*views, art, daylight, greenery*).

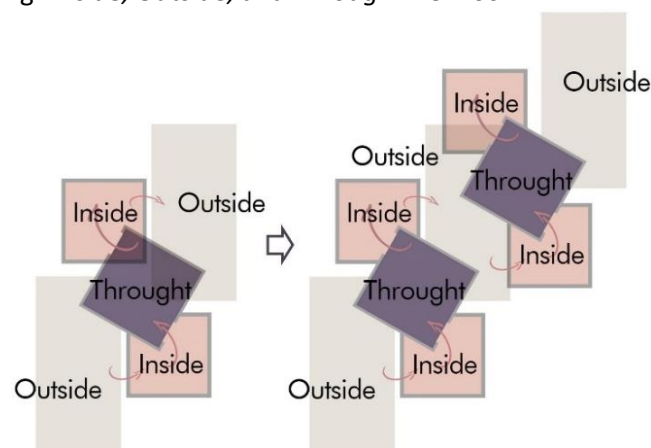
c. *Keep learning, kelas maupun workshop* seperti musik dan seni.

Tiga faktor di atas, penting untuk meningkatkan kualitas hidup dan produktivitas dalam berhuni di masa depan, sehingga proyek ini akan mengutamakan konektivitas atau *social connections*, memberikan program-program fisik dan *leisure*, dan ruang-ruang aktif untuk melakukan *workshop* dan sebagainya.

3. METODE DESAIN

Pada dasarnya, blok atau kotak merupakan salah satu dasar desain. Kotak menandakan efisiensi dalam ruang tetapi dianggap "sederhana dan polos". Suatu blok yang berdiri sendiri dan tidak terkoneksi membuat kita merasa tersendiri. Perlu ada konektivitas dari bentuk blok ini untuk menciptakan suatu hunian dengan perasaan tidak terkurung atau "*Non-Isolated*".

Proyek *Non-Isolated Block* ini, memiliki konsep "*Inside, Outside, and Through The Block*" yang menjadi dasar dalam perancangan desain proyek berhuni di masa depan. Pada dasarnya, aktivitas dapat terjadi pada suatu ruang (*space*). Ruang dengan batasan-batasan tertentu pada akhirnya terbentuk menjadi ruang dalam (*inside*) dan ruang luar (*outside*). Ruang-ruang yang berdiri sendiri itu yang memberikan kesan terisolasi, sehingga perlu ada ruang penghubung antar ruang dalam dan ruang luar tersebut. Ruang yang menghubungkan ruang dalam dan ruang luar ini, menjadi ruang antara yang berperan sebagai ruang tembus (*through*). Berikut diagram hubungan ruang "*Inside, Outside, and Through The Block*":




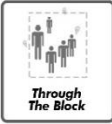

Gambar 3. Diagram Hubungan Ruang "*Inside, Outside, and Through The Block*"

Sumber: Penulis, 2020

Dari diagram di atas, terlihat hubungan ruang dalam (*inside*), ruang luar (*outside*), dan ruang tembus (*through*). Konsep ruang ini merupakan jawaban keruangan dalam konteks berhuni di masa depan melihat perubahan pola kehidupan dan aktivitas akibat munculnya pandemi COVID-19.

Proyek *Non-Isolated Block* ini dalam menerapkan konsep *inside*, *outside*, dan *through the block* menggunakan teori dari Christian Norberg-Schulz dalam membagi program aktivitasnya. Teori dari Christian Norberg-Schulz dalam bukunya "*The Concept of Dwelling*", "*dwelling*" atau "*berhuni*" mempunyai 3 arti, yaitu *dwelling* sebagai ruang dengan fungsi ruang pribadi (*Private Mode*), ruang kolektif (*Collective Mode*), dan ruang publik (*Public Mode*). Ruang pribadi ini menjadi tempat tinggal dimana individu tersebut memiliki dunia kecil pilihannya sendiri, ruang kolektif menjadi tempat komunitas berkumpul dan bertukar ide dan produk, ruang publik menjadi ruang dengan fungsi *leisure*. Ruang dalam (*inside*) merupakan ruang dengan aktivitas pribadi (*private mode*), ruang luar (*outside*) merupakan ruang dengan aktivitas publik (*Public Mode*), sedangkan ruang tembus/ antara (*through*) merupakan ruang dengan aktivitas komunal (*Collective Mode*).

Tabel 1. Tabel Program Aktivitas

	DWELLING (Christian NorbergSchulz)	BUILDING PROGRAM	GOALS	KARAKTER ARSITEKTURAL
 Inside The Block	PRIVATE MODE To be oneself, in the sense of having a small chosen world of our own	LIVING SPACES	1. UNIT STUDIO 2. UNIT 1 KM 3. UNIT 2 KM	-
 Through The Block	COLLECTIVE MODE Meet others for exchange of products, ideas and feelings, to experience life as a multitude of possibilities	COMMUNITY SPACE Menyediakan ruang sesuai kebutuhan akan kerja bersama dan ruang untuk hobi (<i>interest</i>)	WORK, ENTERTAINMENT & CREATIVE 4. Shared Co-working Area 5. Shared Workshop Space 6. Open Air Square for Performance 7. Shared Digital Art Gallery 8. Shared Training Room for Skating and TRX 9. Indoor Climbing Wall	1. PRODUCTIVE 2. SOCIAL INTERACTION 3. FUN - JOYFUL - CONNECTED - PRODUCTIVE
 Outside The Block	PUBLIC MODE Come to an agreement with others, to accept a set of common values	LEISURE Kegiatan "leisure" dibagi menjadi 3: 1. Passive Leisure (kegiatan non fisik) 2. Active Leisure (kegiatan fisik) 3. Social Leisure (interaksi sosial) <i>Passmore, 2003. "The Occupation of Leisure"</i>	PASSIVE LEISURE 10. Healing Garden 11. Amphitheater ACTIVE LEISURE 12. Jogging Area 13. Meditation & Yoga Area	1. RELAX / REFRESHING 2. RELEASE STRESS & ANXIETY 3. HEALTH & WELLNESS - OPENNES - NATURE - STREET BLOCK
		SUPPORT	14. AREA UTAMA (In and Out Area) 16. Service Gedung 17. Utilitas	- - -

Sumber: Penulis, 2020

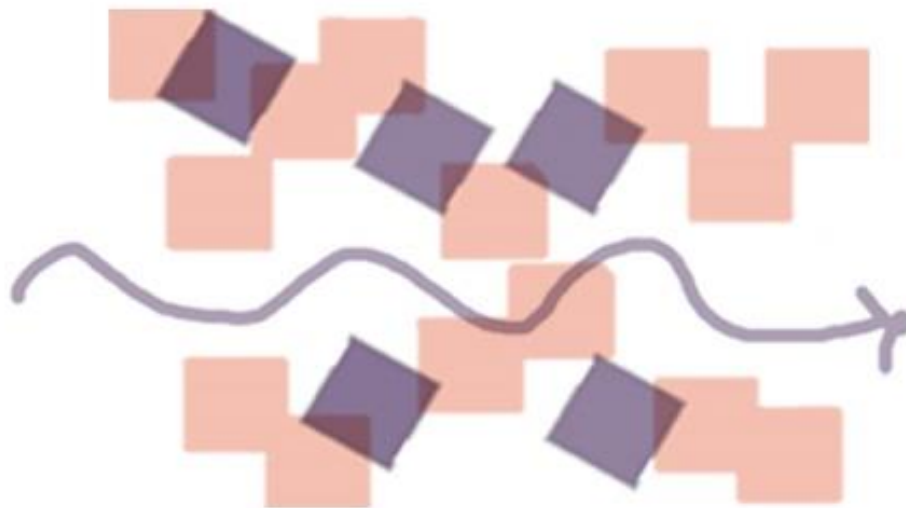
Ruang komunal ini terbagi dalam program ruang untuk mendukung aktivitas kerja mereka. Di masa depan, bekerja menjadi aktivitas yang sangat fleksibel. Ruang-ruang berubah menjadi lebih memperhatikan produktivitas dan kesehatan mental maupun fisik dari pekerja (*human centered*). Fungsi ruang kerja beralih menjadi fungsi ruang untuk kolaborasi, bertukar pikiran, sosialisasi. Lalu untuk menunjang produktivitas dan kesejahteraan pekerja, ruang beralih ke fungsi akan pemenuhan hobi (*interest*) dan *leisure* bagi para pekerja atau penghuni. Sehingga, untuk mengikuti perubahan pola berhuni manusia ini, diperlukan ruang-ruang dengan fungsi yang fleksibel untuk mereka bertemu, melakukan kolaborasi, bertukar pikiran, dan sekedar bersosialisasi, yaitu terdapat *working nest* sebagai area bekerja dan *shared open gazebo* sebagai tempat bertemu. Lalu dalam proses pemenuhan hobi dan pemenuhan aktifitas fisik mereka, terdapat *program open air for performance*, dan *shared training room for skating and TRX*.

Dengan memberikan kesan ruang "*through the block*" ini, proyek ini memiliki angan-angan atau tujuan yaitu keinginan untuk menciptakan hunian masa depan yang tidak terhalang, tidak terhalang, dan terbuka; saling menembus antar ruang-ruang dengan fungsi ruang komunal; ruang komunal yang saling terkoneksi satu sama lain di antara ruang dalam dan ruang luar sehingga meningkatkan rasa kebersamaan.

4. DISKUSI DAN HASIL

Proses Desain

Proyek “*Anti-Isolated Block*” ini terkumpul dari modul yang berasal dari bentuk dasar *box*/kotak, kumpulan modul *box* ini akan membentuk suatu blok hunian. Bentuk dari setiap *box*, merupakan hasil penyesuaian terhadap fungsi yang sudah dijabarkan pada tabel program aktivitas di atas. Modul dari *box* ini merupakan modul terkecil dari setiap unitnya, baik unit hunian maupun unit ruang komunal. Modul ini terpisah-pisah, sehingga unsur terbentuk keterkaitan antara ruang luar dan dalam. Unsur luar yang terbentuk tersebut seperti jalan antar blok-blok dan juga dapat berperan menjadi ruang hijau di antar blok ini. Lalu, dengan terpisah-pisah dapat memberikan permainan massa yang lebih menarik dan membuat pengalaman ruang bagi penghuninya, bukan sekedar berjalan di koridor apartemen. *Box* yang terpisah-pisah ini juga memberikan permainan keluar masuk pada massa sehingga terbentuk pengalaman ruang seperti dapat menjelajah kemana saja. Berikut merupakan diagram sirkulasi utama/ *street block* yang diterapkan dalam proyek ini :




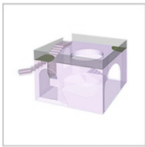

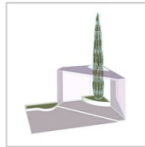


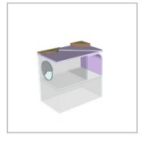



Gambar 4. Diagram Sirkulasi Blok “*Wandering Everywhere*”

Sumber: Penulis, 2020

Proyek “*Non-Isolasi Blok*” ini bermula dengan mengambil arti dari “*isolasi*” dan “*blok*”. Modul-modul pada proyek ini terbentuk berdasarkan kata kunci yang dibedah dari perlawanan arti kata “*isolasi*” dan “*blok*”. Pengertian “*isolasi*” adalah keterpencilan, pemisahan, pengasingan, terkurung. Pengertian “*blok*” adalah memblokir, menghadang, menghalang. Sehingga, bentuk dari suatu “*Non-Isolated Block*” tersebut yaitu sesuatu yang tidak mengekang, tidak menghadang, hidup bersama, tidak terpisah, dan peleburan. Dengan memegang kata kunci tersebut sebagai dasar desain, *box* yang masif tadinya masif diberi beberapa bentuk berbeda sesuai fungsi dan terhubung dengan bentuk lainnya. Bentuk-bentuk yang diberikan menggunakan unsur-unsur lengkungan agar memberikan pengalaman ruang yang lebih menarik. Berikut modul-modul yang terbentuk berdasarkan penerapan “*non-isolated block*” dengan program “*inside, outside, and through the block*”, yaitu terbagi menjadi :

Tabel 2. Tabel Katalog Modul *Through The Block*

Modul	Fungsi	Modul	Fungsi
	<i>Public Mode: Shared Open Gazebo (Arcade)</i>		<i>Public Mode: Retail</i>
	<i>Vertical Circulation: Stair</i>		<i>Collective Mode: Meditation Area</i>
	<i>Collective Mode: shared training room for skating & TRX, open air for performance</i>		<i>Leisure: Open Garden</i>
	<i>Collective Mode: Working Nest</i>		<i>Collective Mode: (multipurpose room)</i>
	<i>Open Corridor</i>		<i>Living Space, Open Corridor</i>

Sumber: Penulis, 2020

Unit-unit hunian dibagi menjadi unit studio, unit 2 kamar, dan unit 3 kamar. Unit hunian ini membentuk modul terkecil dengan fungsi sebagai *private mode (living space)*. Berikut denah unit-unit dengan fungsi *living space* :

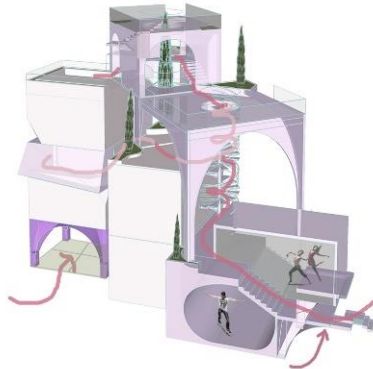


Gambar 5. Unit Hunian

Sumber: Penulis, 2020

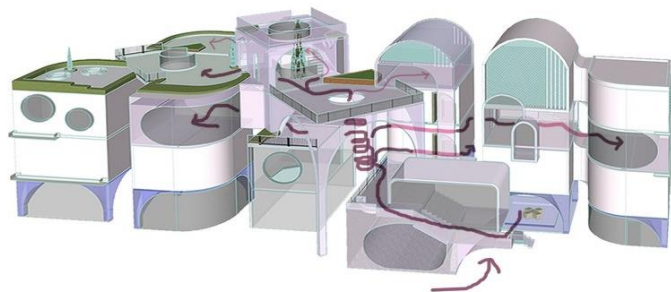
Proses Penumpukan dan *Interconnected*

Dilakukan penumpukan pada modul-modul dari bentuk *box* tersebut (pada tabel 2) dan dari unit *living space* di atas (pada gambar 4). Hal ini bertujuan untuk mencapai suatu konektivitas antar ruang tersebut. Hasil dari penumpukan tersebut menciptakan beberapa ruang *open area*, yang bisa terbentuk sebagai koridor atau tempat berkumpul. Berikut merupakan gambar penumpukan dari modul-modul *box* tersebut :



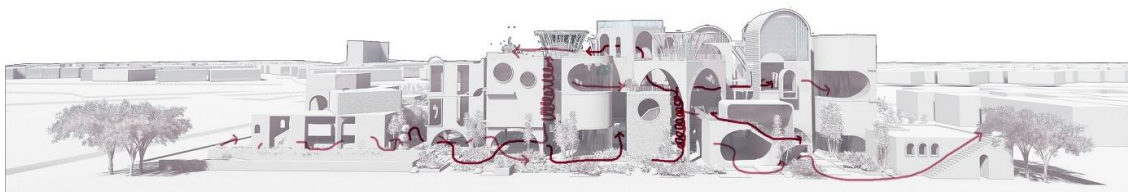
Gambar 6. Penumpukan dan *Interconnected* antar modul
Sumber: Penulis, 2020

Dari tahap di atas, terlihat penumpukan antar *box* (*interconnected*) atau keterhubungan antara *box* satu dan *box* lainnya. Tahap penumpukan ini dilakukan melalui beberapa tahap percobaan dan mengutamakan sirkulasi dari satu ruang ke ruang lain menggunakan prinsip dari “*inside, outside, and through the box*” (lihat Gambar 2 di atas). Lalu dengan modul-modul hunian (*living space*) di atas dilakukan ekspansi dengan tetap terdapat konektivitas satu sama lain.



Gambar 7. Ekspansi Penumpukan dan *Interconnected* antar modul
Sumber: Penulis, 2020

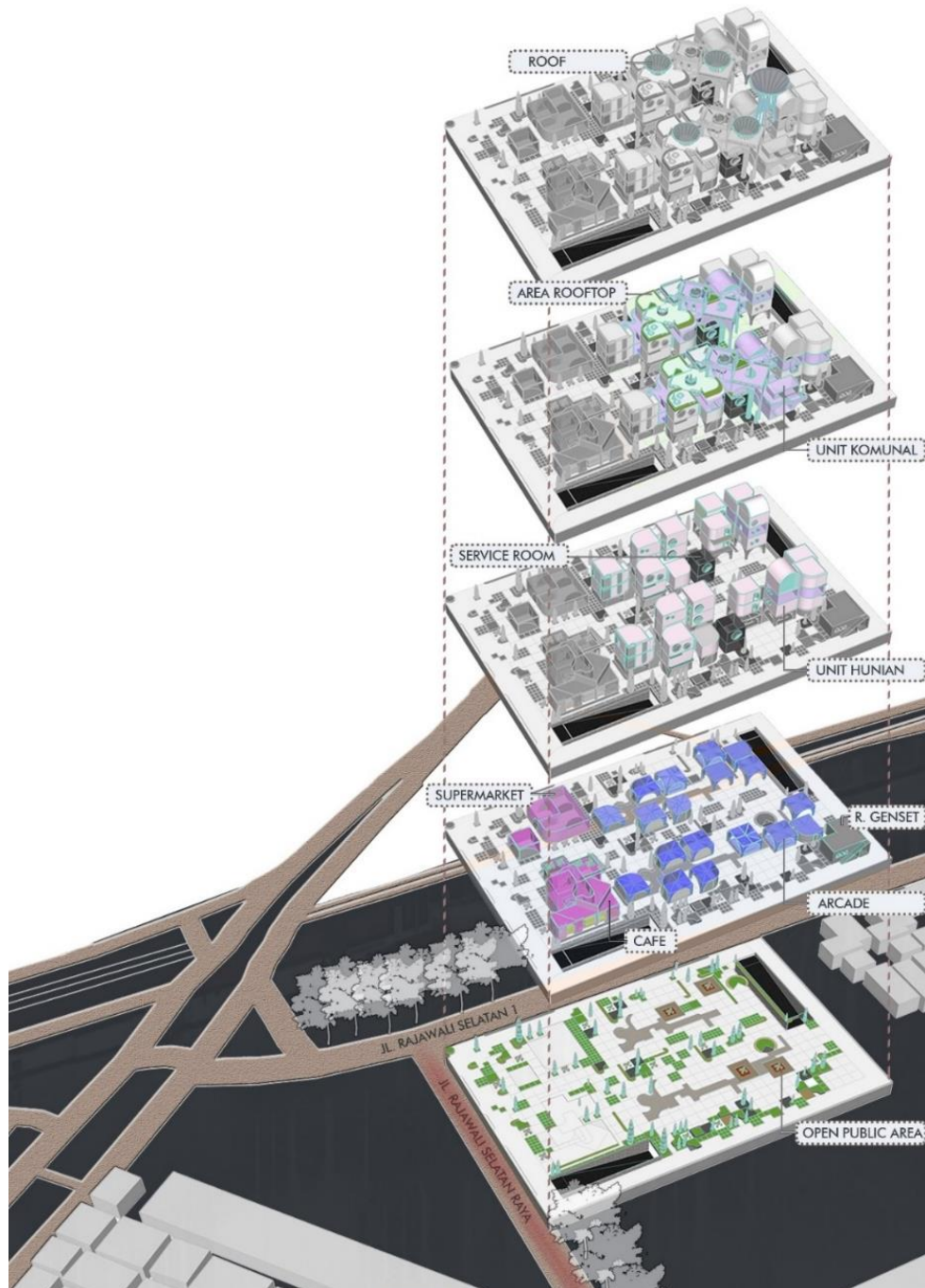
Secara keseluruhan proyek, setelah melalui tahap penumpukan dan *interconnected* tersebut. Sirkulasi dari ruang-ruang tembus tersebut terlihat berliku-liku dan terkoneksi baik secara vertikal maupun horizontal. Sirkulasi yang terbentuk menjelajahi bangunan, keluar dan masuk ke ruang dalam maupun ruang luar bangunan. Dengan modul yang terpisah-pisah, terjadi ruang-ruang yang lebih terbuka atau *semi outdoor* sehingga suasana pada blok ini menjadi lebih natural dengan pengudaraan alami. Berikut diagram yang memperlihatkan gambaran sirkulasi dari proyek ini :



Gambar 8. Diagram Sirkulasi Blok “*Wandering Everywhere*”
Sumber: Penulis, 2020

Zoning Pada Bangunan

Dalam bab ini akan dibahas bagaimana keterkaitan antara *zoning* program dan desain yang terbentuk dari penumpukan dan *inteconnected* modul. Secara vertikal proyek ini memiliki ketinggian 4 lantai. Penerapan program ini berdasarkan layer lantai bangunannya. Lantai dasar pada proyek ini menjadi ruang publik (*public mode*), lantai dua dan tiga menjadi area privat dan semi privat, yaitu terdapat fungsi hunain (*living space*) dan komunal (*communal space*) dari penumpukan modul-modul dan *interconnected* antar modul seperti metode desain di atas. Berikut merupakan diagram *exploded* yang menunjukkan *zoning* pada bangunan :



Gambar 9. *Exploded* yang Menunjukkan *Zoning* pada Bangunan
Sumber: Penulis, 2020

Public Mode

Lantai dasar pada proyek ini sebagai ruang publik dengan memiliki 2 *entrance* utama dari sisi depan dan samping bangunan dan kedua akses lebih mengutamakan untuk pejalan kaki. Modul pada bagian dasar berupa *arcade* yang tersebar dengan fungsi kegiatan-kegiatan bersama seperti *retail* dan *shared open gazebo* sebagai area kumpul dan duduk-duduk. Pada lantai dasar ini, ruangan bersifat sangat terbuka, menembus melalui *arcade-arcade* dan memiliki satu jalan utama atau *street block* diantar dua blok hunian.

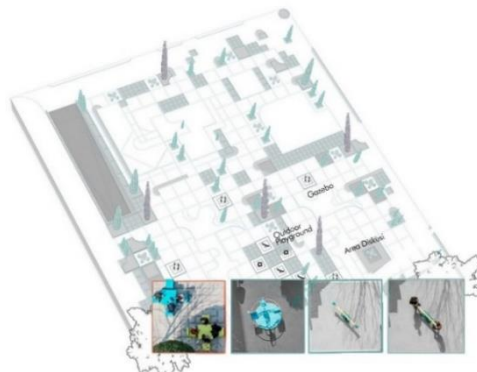


Gambar 10. Perspektif Area *Entrance* Sisi Samping Bangunan
Sumber: Penulis, 2020



Gambar 11. Perspektif *Street Block* Antara Dua Blok Hunian
Sumber: Penulis, 2020

Dari gambar perspektif di atas, terlihat unsur hijau juga memenuhi area lantai dasar ini. Desain *landscape* yang berubah pixel ini, ada yang dimanfaatkan sebagai area hijau, ada juga yang dimanfaatkan sebagai area bermain anak dan area diskusi. Berikut gambar yang memperlihatkan *landscape* berupa pixel tersebut :



Gambar 12. *Landscape* Area Publik
Sumber: Penulis, 2020

Private and Collective Mode

Pada diagram *Exploded Zoning* pada gambar 12, terlihat penumpukan fungsi hunian dan fungsi komunal tersebut dan terlihat konektivitas dari ruang publik di lantai dasar, area komunal yang bersifat *semi open area*, dan dapat langsung menuju area *rooftop area*. Dengan koridor yang terbuka, proyek ini memanfaatkan pengudaraan alami.



Gambar 13. Perspektif *Open Corridor*

Sumber: Penulis, 2020



Gambar 14. Perspektif *Rooftop Area*

Sumber: Penulis, 2020

Sirkulasi yang terbangun berliku-liku seperti dapat mengembara kemana saja dan memberikan pengalaman yang menyenangkan. Berikut potongan perspektif untuk memperlihatkan keterhubungan ruang-ruang dari ruang publik pada lantai dasar, *living space*, *communal space*, dan *rooftop area*.



Gambar 15. Potongan Perspektif

Sumber: Penulis, 2020

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

"The dwelling is meant primarily to support the activity "to live". So, when the way of living is changing, the design of the dwelling also changes." Kutipan tersebut merupakan pengertian *dwelling* dari Stefan Junestrand & Konrad Tollmar. Memang benar adanya, akibat munculnya COVID-19 dan perkembangan tren *remote working*, pola berhuni di masa depan akan berubah menyesuaikan keadaan saat ini. Proyek "*Non Isolated Block*" ini merupakan proyek hunian di masa depan yang merespon keadaan saat ini, dengan menciptakan ruang berhuni baru yang mengikuti pola berhuni masyarakat saat ini, serta menjunjung tinggi rasa kemanusiaan. Proyek ini memperhatikan desain ruang dari setiap unitnya dengan konsep ruang dalam, ruang luar dan ruang antara/ tembus (*inside, outside, and through the block*). Dengan menghadirkan ruang-ruang tembus yang membuat konektivitas antara ruang dalam dan luar, membantu mengurangi perasaan terkurung atau terisolasi bagi masyarakat kota saat ini. Proyek ini ditujukan untuk meningkatkan kualitas hidup dan produktivitas masyarakat di masa depan dengan mengembalikan esensinya sebagai makhluk sosial. Hidup bersama komunitas di dalam suatu blok hunian, tidak terpisah-pisah dan saling terkoneksi. Keberadaan proyek ini akan memberikan sisi positif bagi masyarakat pada suatu kawasan dan menjadikan dunia lebih berkelanjutan dengan mengacu pada *Sustainable Development Goals* (SDGs).

Saran

Alangkah baiknya kalau sebuah hunian di masa depan hadir dengan menjunjung rasa kemanusiaan dan bukanlah hanya pengkotak-kotakan untuk ruang. Dengan begitu, penting untuk sebuah hunian di masa depan dalam menyesuaikan desain dengan pola kehidupan dari penghuninya guna tercipta masyarakat dengan kualitas hidup yang baik dalam kawasan tersebut. Adapun kekurangan dari proyek ini, yaitu membutuhkan lebih banyak lahan untuk merealisasikan proyek ini.

REFERENSI

- Courtney, E. (2020, December 21). *Remote Work Statistics: Navigating the New Normal*. Diambil kembali dari Flexjobs: <https://www.flexjobs.com/blog/post/remote-work-statistics/>
- Gandha, M.V. (2020). *Dwelling + Time [Learn From The Past for The Future]*. 1 & 2.
- Janning, F. (2015). Philosophy for Everyday Life. *Journal of Philosophy of Life*, 5 (1): 3.
- Meesters, J. (2006). *Finding the Meaning of Dwelling in Everyday Activities [tesis]*. Belanda: (NL):Delft University of Technology OTB Research Institute for Housing, Urban and Mobility Studies.
- Nation, U. (2015). *The 17 Goals. Sustainable Development Goals*. Diambil kembali dari <https://sdgs.un.org/goals>
- Norberg-Schulz, C. (1985). *The Concept of Dwelling: on the way to figurative architecture*. New York : Rizzoli
- PORTAL STATISTIK SEKTORAL DKI JAKARTA. (2020). Dipetik October 2020, dari <http://statistik.jakarta.go.id/>
- Stemers, K. (2008). *ARCHITECTURE FOR WELL-BEING AND HEALTH*. Dipetik 2020, dari <http://thedaylightsite.com/architecture-for-well-being-and-health-2/>
- Torres, N. (2015, September). *Productivity | Gazing at Nature Makes You More Productive: An Interview with Kate Lee*. (Harvard Business Review) Dipetik October 2020, dari <https://hbr.org/2015/09/gazing-at-nature-makes-you-more-productive>
- Winata, S. (2020, July). *Dwell(ing), A Question of Architecture*. 3.