

## DIGITALISASI RUANG FAUNA DI ERA PASCA COVID

Amelia Herlina Susanto<sup>1)</sup>, Sutarki Sutisna<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, ameliaherlina12@gmail.com

<sup>2)</sup>Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, tarkisutisna@gmail.com

Masuk: 21-01-2021, revisi: 21-02-2021, diterima untuk diterbitkan: 28-03-2021

### Abstrak

Cynefin merupakan kata yang berasal dari Bahasa *Welsh* yang berarti sebuah tempat dimana manusia atau hewan merasa seharusnya hidup dan memiliki. Tempat dimana manusia dan hewan hidup berdampingan satu sama lain. Manusia sudah seharusnya menjaga dan melestarikan alam dan hewan. Hewan seharusnya hidup di alam luar dan bukan di balik pagar jeruji dalam kebun binatang. Pandemi corona yang telah terjadi seharusnya dapat menyadarkan manusia betapa pentingnya alam dikehidupan. Selama berbulan - bulan manusia harus berada di rumah, hal ini menyadarkan kita betapa pentingnya lingkungan hidup. Pada saat era post covid, dimana kemajuan teknologi telah berkembang pesat. Manusia dapat belajar tentang hewan tanpa mengurung mereka. Dengan bantuan teknologi hollogram manusia dapat belajar dan berekreasi dengan hewan secara dekat dan merasakan bagaimana alam tempat tinggal mereka lewat visualisasi dari dinding LCD. Selain itu, suasana tenang dan hijau yang ada dapat membantu mengurangi stres yang diakibatkan dari bekerja secara daring yang dilakukan selama korona. Penerapan eksperimental arsitektur pada fenomena oasis sebagai konsep dan pemikiran awal akan suatu tempat yang sejuk dan tenang di tengah padang gurun pandemi yang telah terjadi, diharapkan dapat membawa perubahan cara pandang masyarakat dari kantor dan kebun binatang yang selama ini ada. Generasi muda diharapkan dapat lebih mencintai dan menjaga lingkungan tempat mereka tinggal, sehingga manusia dapat berhuni selaras dengan alam.

**Kata kunci:** Berhuni; Hollogram; Kebun Binatang; Pandemi Corona; Ruang Kerja

### Abstract

*Cynefin is a place where humans or animals feel they should live and belong. A place where humans and animals live side by side with each other. Humans have looked after and preserved nature and animals. Animals should live in the wild and not behind railings in zoo. The corona pandemic should be able to make people aware of the importance of nature in life. For months, humans have to be at home, this should realize us how important the environment is. At this time, technological advances have developed rapidly. Humans can learn about animals without put them in the cage. With the help of hollogram technology, humans can learn and play with animals closely and experience the natural environment they live in through visualization with the LCD wall. Moreover, the calm and green atmosphere that exists can help reduce the stress that results from the work pressure during the lockdown. The experimental architecture of the oasis phenomenon as a concept and an inspiration about a cool and calm place in the middle of the pandemic desert is expected to bring about change in the people perspective from the existing offices and zoos. The young generation is expected to be able to love and protect the environment in which they live, so that humans can live in harmony with nature.*

**Keywords:** Corona Pandemic; Dwelling; Hollogram; Workspace; Zoo

## 1. PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Ketika peradaban muncul di bumi, manusia mulai berhuni dan berkembang pada suatu ruang dan waktu. Membentuk suatu ikatan yang mempengaruhi peradaban dan lingkungan sekitar. Menurut Heidegger, konsep berhuni lebih dari sekedar hubungan manusia dan tempat. Manusia sebagai makhluk fana, berhuni di bumi berdampingan dengan benda - benda mati dan alam, harus dapat menjaga keseimbangan aspek tersebut melewati ruang waktu. Pandemi corona yang terjadi seharusnya dapat menyadarkan manusia betapa pentingnya alam bagi manusia. Muncul protokol kesehatan memaksa manusia untuk selalu berada dalam rumah. Oleh karena itu anak – anak tidak dapat belajar diluar rumah sehingga mereka akan kurang mengenal alam. Maka dari itu, penting untuk mengajarkan generasi muda untuk lebih mengenal alam sehingga diharapkan mereka lebih peduli.

### Rumusan Permasalahan

Penelitian ini mempertanyakan kembali konsep berhuni manusia yang telah ada. Hubungan manusia dengan alam dan peran manusia di bumi. Pandemi corona mengubah kebiasaan dan membawa kemajuan digital mempengaruhi peradaban manusia. Pada saat pandemi ini selesai, perlu pertimbangan konsep arsitektur dan ruang untuk kebiasaan baru manusia dan memanfaatkan teknologi yang telah berkembang. Membawa kemajuan bagi manusia untuk mempertahankan alam dan lingkungan di era digitalisasi yang sangat maju.

### Tujuan

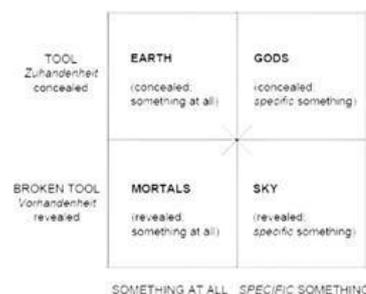
Menyediakan ruang publik, sebagai tempat untuk bersosialisasi, rekreasi dan belajar tentang alam dan hewan agar masyarakat lebih peduli dan merawat alam. Terdapat juga ruang kerja agar dapat mendukung keberlanjutan bekerja jarak jauh / daring. Ruang kerja tersebut memiliki konsep alam untuk membantu mengurangi tingkat stress dan rasa jenuh pekerja.

## 2. KAJIAN LITERATUR

### Dwelling

*Dwelling* berasal dari kata *Dwellan* yang berarti konsep berhuni pada suatu tempat di dunia, mengarah pada aspek mengembara dan bertahan hidup. Menurut Martin Heidegger, *Dwelling* berhubungan dengan merawat, mengenal, menghargai (Dreyfus, 1993). Terdapat 4 aspek utama yang mempengaruhi *dwelling*, yaitu *earth*, *sky*, *gods / divinities*, dan *mortals*.

### The Fourfold (*das Geviert*)



Gambar 1. Empat aspek dalam konsep berhunimenurut Martin Heidegger

Sumber: <http://contemp-theo-arch-ploy.blogspot.com/2013/11/place-space-and-dwelling.html>

Kesimpulannya adalah manusia hidup di bumi (*earth*) di bawah langit (*Sky*), manusia bertahan (*To Linger*) melewati siang dan malam. Tempat manusia berhuni akan memiliki esensi seiring dengan waktu. Esensi suatu tempat dipengaruhi budaya dan kebiasaan dari keadaan. Dalam perjalanan waktu manusia terus berkembang dan belajar, bermimpi untuk memiliki keadaan yang lebih baik dari yang sudah ada (*To Wander*).

### Oasis

Oasis berasal dari Bahasa Latin “*oasis*”, yang merupakan suatu daerah subur yang berada di tengah padang pasir, dan terdapat sedikit tanaman (Douglas Harper). Oasis sangatlah penting bagi penduduk padang gurun dan para pedagang sebagai tempat singgah.

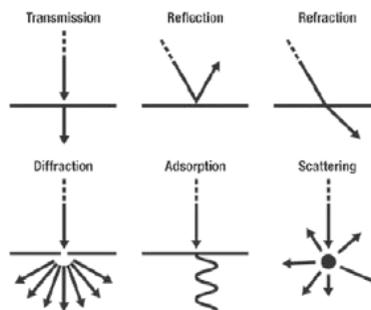


Gambar 2. Oasis sebagai fenomena alam

Sumber:

[https://www.instagram.com/p/Buz\\_xLTjLd4/?utm\\_source=ig\\_share\\_sheet&igshid=1oq06ddf8qgob](https://www.instagram.com/p/Buz_xLTjLd4/?utm_source=ig_share_sheet&igshid=1oq06ddf8qgob) Foto © L'Helgoualc'h

Sinar matahari yang terhalang pepohonan menciptakan bayangan. Cahaya merupakan suatu gelombang yang elektromagnetik yang pada keadaan tertentu dapat bersifat seperti partikel. Cahaya dapat terlihat oleh mata saat gelombang elektromagnetik tertangkap oleh mata. Cahaya memiliki beberapa sifat – sifat yaitu:



Gambar 3. Sifat – sifat cahaya

Sumber: Light and Shadow Expression : Contrast, Luminosity, Porosity(2014), Huynh

Sifat – sifat cahaya ini dapat mempengaruhi benda disekitarnya dengan bantuan bayangan. Bayangan dapat membentuk ruang spasial maupun memberikan pola pada bangunan. Bayangan sendiri adalah ruang yang tidak terkena sinar matahari karena terlindung benda (KBBi). Semua bendayang ada terbentuk dari cahaya dan material yang ada membentuk sebuah bayangan.



Gambar 4. Sifat bayangan (membentuk pola)

Sumber : <https://www.yatzer.com/serge-najjar/slideshow/28> foto © Serge Najjar

Air merupakan cairan jernih tidak berwarna, tidak berasa, dan tidak berbau yang terdapat dan diperlukan dalam kehidupan manusia, hewan, dan tumbuhan yang secara kimiawi mengandung hidrogen dan oksigen (KBBi). Air memiliki sifat – sifat mempengaruhi benda di sekitarnya. Misalnya memantulkan dan memberi pola pada benda sekitarnya dengan cahaya dan bayangan. Air juga merupakan sumber kenyamanan thermal dalam arsitektur.



Gambar 5. Pantulan dan pola yang dihasilkan air  
Sumber: <https://id.pinterest.com/>

### Hologram

*Hologram* merupakan istilah yang berasal dari Yunani, yaitu “*Holos*” dan “*Gram*”. *Holos* berarti utuh dan *gram* berarti informasi. Teknologi ini memanfaatkan gelombang sinar laser dan interferensi antar cahaya. Rekaman dari cahaya kemudian membentuk benda yang telah di rekam. Benda yang ditampilkan dapat berupa apapun, Dengan menggunakan hologram, kebun binatang tidak perlu hewan sungguhan sehingga tidak berdampak buruk bagi hewan dan dapat hidup bebas. Hewan yang ditampilkan juga dapat beragam.



Gambar 6. Visualisasi *hollogram*

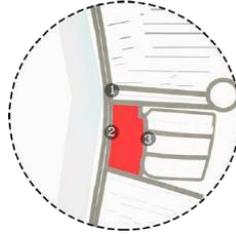
Sumber: <http://gadget-seal.com/2017/01/28/30-science-fiction-things-that-actually-exist-in-2017/12/>

### 3. METODE

Konsep perancangan dan gubahan massa menggunakan metode eksperimental, yaitu sebuah metode design dengan pemikiran yang berupa asumsi akan suatu masalah, biasanya mengarah ke asumsi tentang masa depan atau utopia. Dengan konsep oasis, penulis bereksperimen tentang cahaya, bayangan dan air yang merupakan unsur yang ada di oasis.

#### Analisis Tapak

Tapak terpilih berada di daerah Jakarta Utara, di Jalan Pantai Indah, Kapuk Muara, Penjaringan. Tapak dipilih dengan mempertimbangkan presentase ruang terbuka hijau yang ada di kota Jakarta dan daerah sekitar pemukiman agar mudah dijangkau.



Gambar 7. Peta Tapak yang Terletak di Jalan Pantai Indah  
Sumber: Penulis, 2020

Bagian kanan dan belakang tapak dikelilingi area Perumahan Grisenda. Tapak dekat dengan area perumahan mempermudah masyarakat untuk datang ke tapak dengan berjalan kaki atau menggunakan sepeda, sehingga mengurangi emisi CO<sup>2</sup> dan ramah lingkungan. Sedangkan bagian kiri berbatasan dengan Jalan Grisenda yang merupakan jalan masuk menuju area perumahan.



Gambar 8. Foto pada area 1  
Sumber: <https://www.google.co.id/maps>



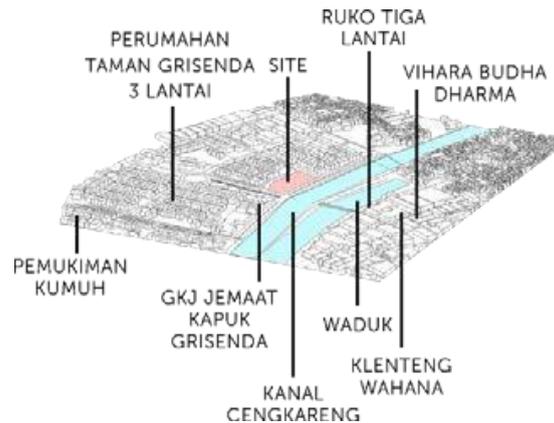
Gambar 9. Foto pada area 3  
Sumber: <https://www.google.co.id/maps>

Batas depan tapak merupakan Jalan Pantai Indah. Jalan ini menghubungkan daerah Jembatan Gantung dengan Pantai Indah Kapuk.



Gambar 10. Foto pada area 2  
Sumber: <https://www.google.co.id/maps>

Tapak dapat diakses dari area depan karena jalan pada bagian lainnya merupakan jalan kompleks perumahan. Jalan pada bagian depan memiliki 2 jalur dan 4 lajur yang masing – masing memiliki lebar 5m dan 7.5m. Jalan ini cukup mudah untuk diakses dengan kendaraan pribadi, namun masih tidak menyediakan jalur trotoar dan akses menuju kendaraan umum masih cukup jauh yaitu 400m dari tapak.



Gambar 11. Batas – batas sekitar tapak  
Sumber: Penulis, 2020

Tapak berupa tanah kosong. Kondisi sekitar tapak cukup hijau dan bersih. Penghijauan disekitar tapak membantu membersihkan udara dari emisi CO<sup>2</sup> kendaraan sekitar. Pada bagian seberang kanal terdapat pemukiman tingkat rendah. Terdapat juga ruko tiga lantai, waduk dan rumah ibadah. Tapak berada pada kawasan zona hijau muda yang merupakan zona perumahan tingkat tinggi dengan peraturan daerah KDB 30%, KLB 0.9, KDH 45%, KTB 40%, dan KB 3. Proyek yang diusulkan tidak memaksimalkan bangunan tapak pada area dasar agar presentase daerah hijau banyak sehingga membantu penyerapan air hujan dan memperbanyak penghijauan.



Gambar 12. Zonasi rencana peruntukan lahan kota

Sumber: <https://tataruang.jakarta.go.id/portal/home/webmap/viewer.html?useExisting=1>

## SWOT

### *Strength*

*Strength* atau kekuatan tapak adalah berada di daerah dekat perumahan dan daerah komersial(ruko) yaitu sekitar 0 sampai 500m, sehingga masih nyaman ditempuh jalan kaki. Dan jalan yang berada di depan tapak merupakan jalan yang menghubungkan Pantai Indah Kapuk dengan Jalan Pantai Indah 2, Penjaringan, Jakarta Utara sehingga mudah diakses.

### *Weakness*

*Weakness* atau kelemahan tapak adalah sungai yang ada di depan kotor dan berbau tidak sedap. Site berada dekat area pergudangan dan industri sehingga penghijauan sedikit dan area gersang. Akses kendaraan umum ke daerah tapak jauh, berjarak sekitar 400m dari tapak.

### *Opportunity*

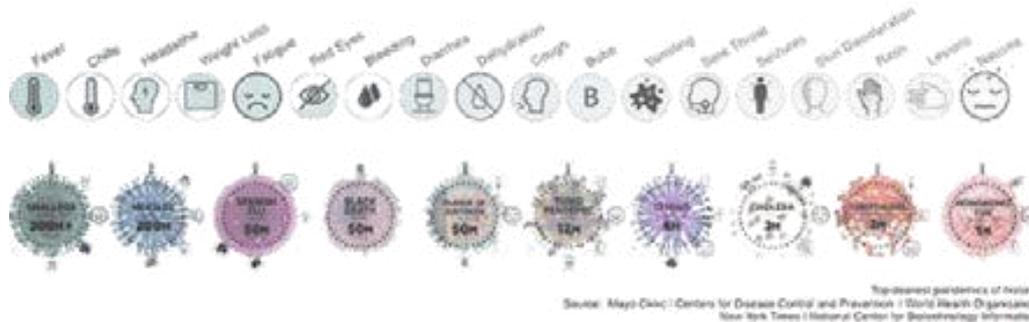
*Opportunity* atau peluang tapak adalah Sungai yang berada di bagian depan tapak, memberikan pemandangan baik pada bangunan jika dilakukan pembangunan dan perbaikan. Sungai yang memiliki suhu lebih rendah dari sekitarnya menyebabkan terjadinya perputaran udara. Sehingga udara disekitar tapak dingin. Daerah dapat dikembangkan menjadi daerah wisata dengan merevitalisasi kawasan sungai

**Threat**

*Threat* atau ancaman tapak adalah jika terjadi hujan deras, dikhawatirkan akan menyebabkan banjir sehingga harus dikelola sehingga dapat bermanfaat. Terdapat juga kemacetan karena jalan tidak terlalu lebar.

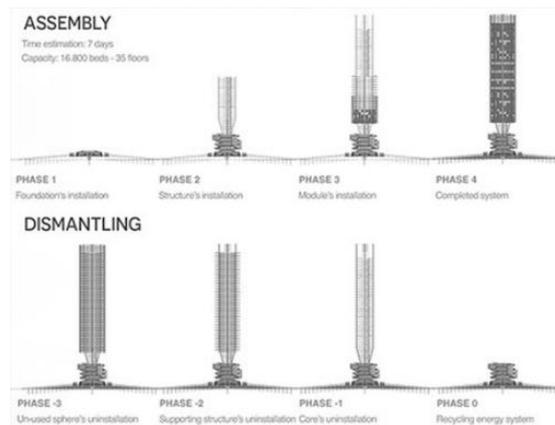
**Studi Preseden**

*#PESS atau Pandemic Emergency Supply Station* merupakan *tower* yang dibangun untuk menangani keadaan darurat jika terjadi bencana pandemik. Latar belakang dari PESS ini adalah pandemik yang terjadi pada masa lampau menewaskan banyak manusia karena tidak adanya persiapan akan terjadinya suatu wabah baik skala daerah maupun skala global.



Gambar 13. Studi pandemik yang telah terjadi  
Sumber: <https://www.evolu.us/pandemic-emergency-skyscraper/>

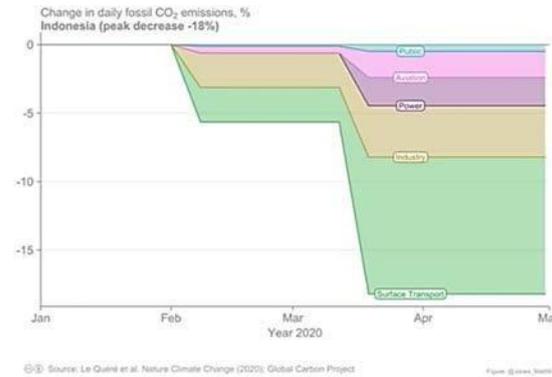
Struktur PESS menggunakan sistem teknologi modular sehingga pembangunannya hanya memakan waktu singkat dan dibongkar saat pandemi atau wabah sudah usai. Strukturnya dapat menyesuaikan banyak medan, sehingga dapat di bangun di medan yang susah seperti Africa dan Asia.



Gambar 14. Struktur PESS  
Sumber: <https://www.evolu.us/pandemic-emergency-skyscraper/>

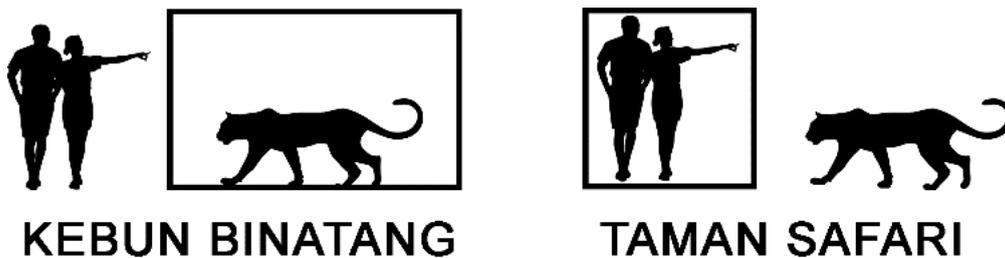
**Analisis Program**

Pada era *post covid-19*, peradapan manusia akan lebih bergantung pada internet. Oleh karena itu diperlukan ruang dan fasilitas baru. Terdapat dua program utama yaitu ruang kerja dan kebunbinatang hollogram, dan fungsi pendukung taman kota dan café. Ruang kerja adalah ruang yang dilengkapi sarana kerja untuk melakukan suatu pekerjaan(KBBI). Pandemi corona yang terjadi mengubah keseharian dan kebiasaan manusia. Salah satunya dengan bekerja dan sekolah secara *online*. Kerja daring membawa dampak positif seperti mengurangiwaktu perjalanan, yang dapat meningkatkan kualitas udara karena berkurangnya emisi co2 kendaraan.



Gambar 15. Curva penurunan emisi CO<sup>2</sup> di Indonesia saat pandemi corona  
Sumber: Le Quéré et al. Nature Climate Change (2020), Global Carbon Project

Menurut *Global Carbon Project*, pandemi corona sangat berkontribusi dalam mengurangi emisi CO<sup>2</sup> secara signifikan. Pengurangan emisi di Indonesia ini mencapai 18% pada puncaknya. Ruang kerja yang ada pada proyek, merupakan ruang kerja non formal dengan suasana alam. Suasana alam dapat meningkatkan kualitas kerja manusia karena dapat mengurangi stres. Fungsi kedua adalah kebun binatang. Kebun binatang merupakan tempat rekreasi sekaligus taman edukasi sekunder bagi anak - anak maupun dewasa. Namun kebun binatang pada umumnya dianggap tidak sustainable karena mengurung hewan pada habitat yang tidak seharusnya. Terdapat dua jenis kebun binatang saat ini, yaitu kebun binatang dan taman safari. Menurut KBBI, kebun binatang adalah tempat memelihara berbagai binatang untuk perlindungan, pembiakan penelitian dan sebagai tempat rekreasi. Sedangkan taman safari adalah padang luas yang terbuka yang dijadikan sebagai kebun binatang (KBBI).



Gambar 16. Ilustrasi konsep taman safari dan kebun binatang  
Sumber: Penulis, 2020

Pada kebun binatang, hewan diletakkan dalam kandang dan manusia berada di luar melihat hewan bergantian. Sedangkan pada safari, hewan dilepas pada habitat buatan yang dibuat semirip mungkin dengan aslinya dan pengunjung melihat dari dalam mobil. Untuk mengubah konsep kebun binatang menjadi lebih sustainable maka digunakan teknologi *hologram*. Pengalaman visual memberikan kesan yang kuat pada anak - anak, sehingga diharapkan akan memberikan pola pikir baru untuk menjaga dan merawat alam.

Taman kota merupakan kebun dengan tanaman dan bunga yang letaknya di tengah kota. Salah satu pendekatan *dwelling* menurut Heidegger, adalah manusia sebagai makhluk mortal yang harus menjaga dan hidup selaras dengan alam. Salah satunya adalah melalui ruang terbuka hijau (rth). Kota DKI Jakarta memiliki rth dengan presentase sangat rendah yaitu 9,98%, padahal idealnya memiliki 30% rth (PERDA DKI Jakarta No. 1 Tahun 2012 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Tahun 2030). Daerah Jakarta Utara merupakan wilayah yang memiliki presentase yang paling rendah. Maka dari itu tak terpilih berada di Jakarta Utara

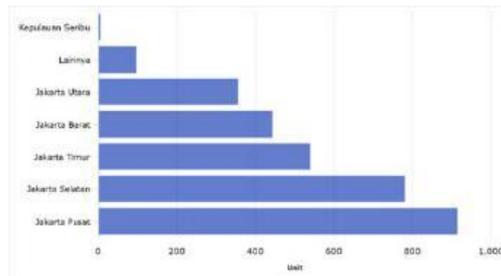


Diagram 17. Diagram presentase ruang terbuka hijau di DKI Jakarta  
Sumber: Le Quéré et al. Nature Climate Change (2020), Global Carbon Project

### Analisis Bentuk Massa

Bentuk perancangan menggunakan metode eksperimental. Lebbeus Wood (Sutanto, 72) seorang tokoh ekperimental mengatakan bahwa sebagai arsitek harus dapat membawa ke tempat dan ruang baru yang belum pernah ada. Gagasan baru berdasarkan spekulasi dan mendorong untuk keluar dari norma - norma yang ada. Eksperimen dilakukan dengan meneteskan air pada air tenang. Pola pertama adalah saat tetesan menyentuh air tenang, air akan turun ke dalam membentuk cengkungan dan terpantul kembali ke atas yang tingginya diatas permukaan air (pola kedua). Kemudian air membentuk riak yang saling bertabrakan dengan bentuk yang tidak beraturan sampai air kembali tenang.



Gambar 18. Pola Tetesan Air dan Pembentukan Massa  
Sumber: Penulis, 2020

Bentuk massa yang kuat dan beda dari daerah sekitarnya memberikan kesan kuat bagi masyarakat. Hal ini sebagai cara agar pengunjung selalu ingat dengan visi dan misi proyek yaitu menjaga lingkungan dan menarik minat masyarakat untuk datang. Untuk menyelaraskan dengan area sekitar maka diberi banyak pepohonan agar terkesan seperti hutan. Selain itu terdapat kanopi dengan tekstur kayu sehingga dapat berbaaur dengan lingkungan.

### Analisis Pengguna

Sasaran pengguna adalah generasi z dan generasi alpha. Generasi ini merupakan generasi yang sangat terkena dampak dari pandemi. Pada masa pandemi, generasi z merupakan generasi pelajar tingkat kuliah dan sma, dan pekerja yang baru memasuki dunia kerja. Sedangkan generasi alpha adalah generasi remaja yang merupakan pelajar sampai bayi yang baru lahir. Di saat seharusnya mereka belajar dan memulai karir, generasi ini hanya dapat belajar di rumah. Dari kecil mereka terpengaruh protokol kesehatan yang harus dilakukan. Oleh karena itu, harus dibentuk pribadi dengan sikap baru yang lebih menghargai alam. Karena ruang lingkup kehidupan dan kebiasaan mereka akan mengubah budaya yang selama ini ada. Generasi ini memiliki sifat – sifat dan karakter tertentu yaitu:

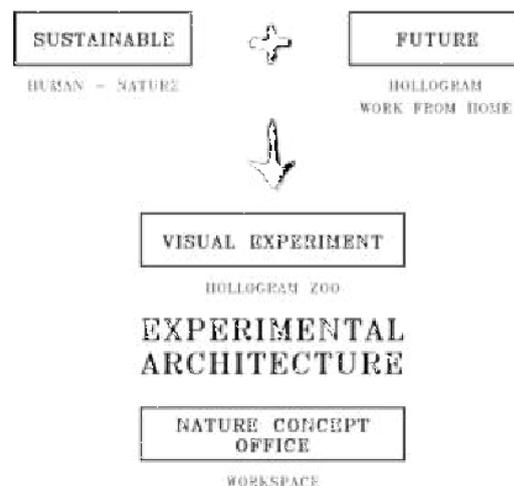
FAKTOR	GENERASI Z (1995 - 2010)	GENERASI ALPHA (2011 - Now)
UMUM	GENERASI Z LAHIR PADA SAAT TEKNOLOGI SUDAH BERKEMBANG PESAT, SEHINGGA LEBIH TERBIASA DENGAN TEKNOLOGI. DIBANDINGKAN DENGAN GENERASI Y, KECEPATAN DAN KECANDIHAAN TEKNOLOGI YANG SEBAR BISA MEMBUAT GENERASI Z SUKA YANG SERBA INSTAN. MEREKA DAPAT BEKERJA DAN MENGGABAI HIBURAN MELALUI GAWAI SAJA SEHINGGA BATAS ANTARANYA TIPSIS.	GENERASI INI BANGATLAH TERBIASA DENGAN GAWAI SEJAK USIA MUDA. GENERASI INI LAHIR DARI ORANG TUA YANG SUDAH PAHAM AKAN TEKNOLOGI SEHINGGA MEREKA LEBIH MUDAH MENGENAL DAN MENGGUNAKAN GAWAI. GENERASI INI JUGA MEMILIKI POLA PIKER TERBUKA KARENA LAHIR DI JAMAN TEKNOLOGI YANG BERKEMBANG SANGAT CEPAT.
PEKERJAAN	PEKERJAAN LEBIH CENDERUNG PADA BIDANG SOCIAL, MENYUKAI MULTITASKING, DAN PENGGUNAAN TEKNOLOGI DALAM BEKERJA. MEMULAI PERUSAHAAN START-UP, PEDULI TERHADAP LINGKUNGAN DAN MUDAH TERPENGARUH BARANG YANG MEMPENGARUHI LINGKUNGAN.	GENERASI ALPHA YANG PALING TUA SAAT INI BARU BERUSIA 10 TAHUN JADI BELUM TERLIHAT JELAS KARAKTER DALAM BEKERJA DAN SIFAT LAINNYA.

Gambar 19. Karakteristik Generasi Z dan Generasi Alpha  
Sumber: Dokumen Pribadi yang kutip dari Kopperschmidt (2000)

#### 4. DISKUSI DAN HASIL

##### Konsep

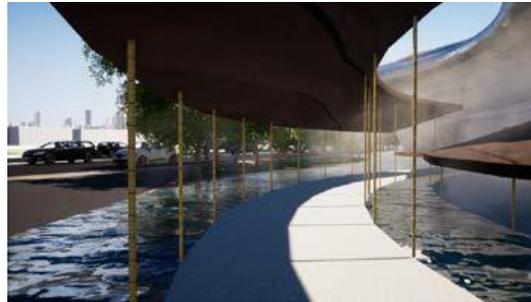
Konsep perancangan menggunakan fenomena oasis dengan metode eksperimental arsitektur. Oasis suatu tempat yang subur yang ada di padang gurun. Titik dimana manusia dan hewan bertemu, berbagi kehidupan di bumi ini, namun manusia yang egois dan serakah mengeksploitasi alam dan hewan, menangkap hewan dan mengurungnya dalam tempat bernama kebun binatang. Padang gurun menggambarkan keadaan sekarang dimana pandemi corona sedang terjadi. Pandemi ini memberikan dampak besar pada kehidupan di bumi. Dari keadaan yang serba tidak pasti dan keterkurungan manusia dalam rumah, muncul khayalan akan suatu tempat yang memberikan kesejukan dan ketenangan, seperti oasis di padang gurun. Eksperimental arsitektur memberikan pengalaman dan konsep ruang baru akan kebun binatang dan ruang kerja formal. Dengan bantuan teknologi yang ada, binatang terbuat dari pancaran sinar *hollogram* dan dinding menggunakan layar *LCD* sehingga dapat memberikan pengalaman ruang yang berbeda setiap waktunya.



Gambar 20. Ilustrasi Konsep  
Sumber: Penulis, 2020

### Program, Sirkulasi, & Zona

Terdapat dua program utama yaitu kebun binatang hologram dan ruang kerja, dan fungsi pendukung seperti taman dan café. Pada lantai satu terdapat ruang kerja, café, dan taman yang merupakan area publik.



Gambar 21. Area *Entrance* Menuju *Plaza*

Sumber: Penulis, 2020

Ruang kerja terdiri dari dua lantai. Lantai satu dan setengah dari lantai 2 merupakan area umum. Sedangkan setengahnya lagi adalah kantor pengelola. Kantor ini memiliki dinding LCD dan disekitarnya terdapat perdu. LCD ini menampilkan suasana alam. Suasana ini diharapkan dapat mengurangi stress sehingga dapat bekerja dengan lebih maksimal.



CAFE

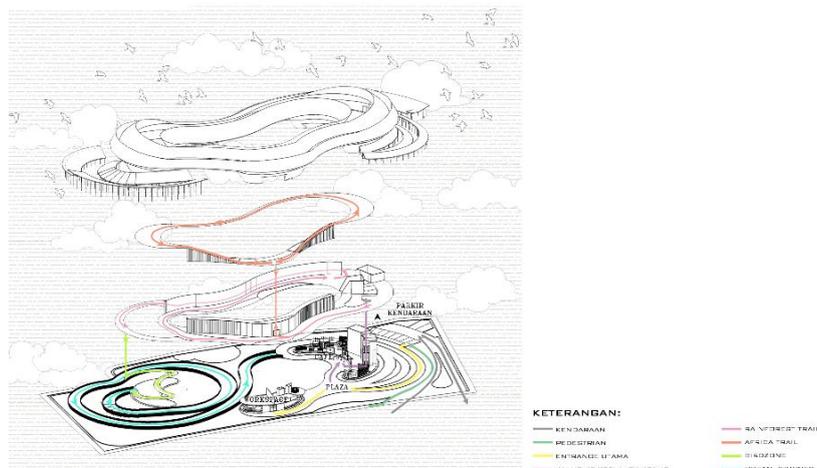


WORKSPACE

Gambar 22. Ilustrasi Ruang Kerja dan Café pada Lantai 1.

Sumber: Penulis, 2020

Pada lantai dasar terdapat juga café yang merupakan fungsi pendukung. Café ini terhubung dengan lobby kebun binatang sehingga pengunjung dapat mengakses dengan mudah. Kebun binatang dibagi menjadi empat zona sesuai dengan binatang yang ditampilkan, yaitu *Rainforest Trail*, *Africa Trail*, *Bird Zone*, dan *Ocean Journey*.



Gambar 23. Sirkulasi dan Zona pada Kebun Binatang

Sumber: Penulis, 2020

*Rainforest Trail* merupakan zona hutan hujan yang lembab. Oleh karena itu, pada zona ini terdapat banyak tumbuhan dan pohon paku – pakuan yang tumbuh di hutan hujan.



Gambar 24. Suasana *Rainforest Trail*

Sumber: Penulis, 2020

Selain itu terdapat bebatuan dan sungai. Air sungai akan mengalir turun dan keluar pada area luar membentuk air terjun.



Gambar 25. Air Terjun dari Sungai pada *Rainforest Trail*

Sumber: Penulis, 2020

Untuk menciptakan suasana terkesan lembab dan "rindang" maka zona ini terdapat di dalam bangunan. Pada zona ini memiliki hewan yang mayoritas endemic hutan Indonesia. *Africa Trail* merupakan zona hewan Afrika. Sebagian wilayah Afrika merupakan padang savana dengan terik matahari dan suhu udara yang tinggi maka zona ini di letakkan pada area *outdoor* sehingga suasana di lingkungan yang panas akan seperti pada habitat asli.



Gambar 26. *Africa Trail* Terdapat di Area Outdoor sehingga Terkena Sinar Matahari

Sumber: Penulis, 2020

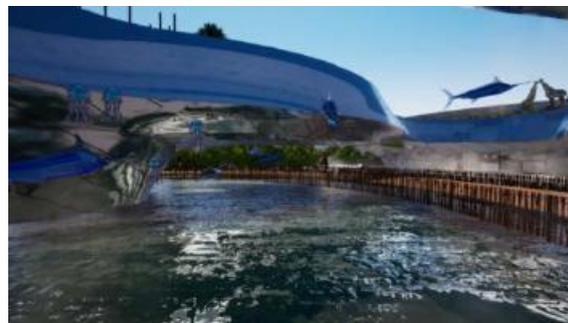
Zona ini terhubung dengan area hutan hujan lalu naik ke bagian *rooftop* bangunan dan kembali ke zona hutan hujan lagi. Setelah melewati *Rainforest Trail*, selanjutnya pengunjung akan berada di *Bird Zone*.



Gambar 27. Suasana *Bird Zone*

Sumber: Penulis, 2020

Zona terdapat burung – burung endemik Indonesia. Jalan yang menurun akan terkesan seperti turun dari langit menuju ke daratan.



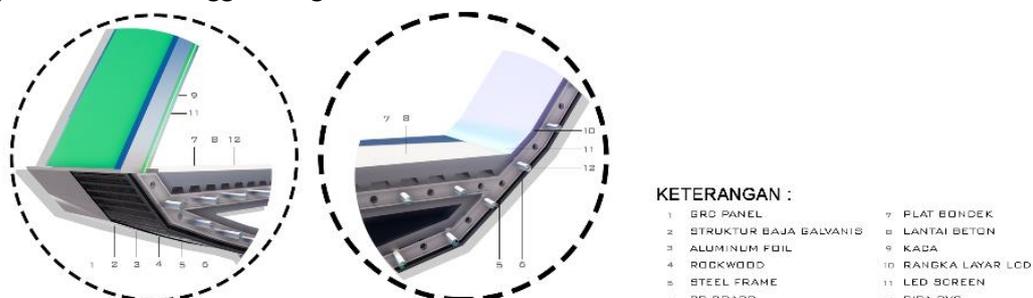
Gambar 28. Area *Ocean Journey*

Sumber: Penulis, 2020

Zona terakhir adalah *Ocean Journey* yang merupakan hewan laut. Zona ini terletak pada *outdoor* dengan hewan laut yang melayang pengunjung seperti berada di dalam laut. Hewan pada zona ini terlihat dari bagian luar bangunan sehingga menarik minat pengunjung untuk datang.

### Material & Struktur

Bangunan menggunakan material papan GRC yang merupakan beton yang diperkuat dengan serat kaca. Menurut AS (2020), kelebihan dari material ini adalah ringan dan kuat. Selanjutnya terdapat lapisan struktur baja galvanis dan *aluminium foil* sebagai penahan panas. Pada bagian dalam terdapat lapisan *rockwool* sebagai bahan tahan api dan mencegah api untuk merambat dengan cepat. *Rockwool* merupakan material insulasi yang terbuat dari serat batuan alam (AFL, 2017). Selain tahan api, *rockwool* juga dapat meredam suara. Dinding bagian dalam dilapisi rangka baja ringan lalu dipasangkan LCD. Begitu juga pada bagian plafon. Dinding kaca pada lantai dua menggunakan kaca rangkap. Diantara kaca tersebut terdapat layer LCD tembus pandang, sehingga pengunjung dapat melihat ke bagian bawah dan ruangan mendapat cahaya matahari sehingga ruangan tidak lembab.



Gambar 29. Detail Dinding Massa

Sumber: Penulis, 2020

Struktur bangunan menggunakan rangka baja. Dengan menggunakan rangka baja maka bentuk bangunan bisa lebih bervariasi. Pada bagian lantai dilapisi plat bonek kemudian dilapisi dengan beton.

## 5. KESIMPULAN

Manusia yang tinggal di bumi sudah seharusnya merawat dan melestarikan, namun pada kenyataannya manusia masih merusak dan tidak bertanggung jawab terhadap lingkungan. Melalui konsep arsitektur ekperimental oasis, penulis mempertanyakan kembali konsep berhuni yang selama ini ada. Berlatarkan masa depan dengan teknologi yang maju dan pandemi telah berakhir, proyek ini adalah digitalisasi kebun binatang dengan teknologi hologram untuk menampilkan binatang sehinggal selaras dengan keberlanjutan alam. Sehingga masyarakat pada saat itu menjadi lebih mengenal sehingga lebih merawat alam. Selain itu terdapat juga ruang kerja yang memfasilitasi para pekerja yang telah jenuh dan membutuhkan suasana baru agar bekerja daring dapat dilanjutkan. Misi dari proyek ini adalah mengajak masyarakat untuk merawat dan hidup selaras dengan alam demi keberlanjutan kehidupan di bumi.

## REFERENSI

- AFL. (2017). *FIRE ROCK – Rockwool Insulation*. Jakarta Allum Foil. Retrieved November 15, 2020, from <https://jakartaallumfoil.com/project/fire-rock-rockwool-insulation/>
- AS. (2020). *Mengenal GRC: Kelebihan, Kekurangan, Aplikasi dan Harga*. Arsitektur Studio. Retrieved November 14, 2020, from <https://www.arsitur.com/2019/03/mengenal-grc-kelebihan-kekurangan.html>
- Boonthongruntawee, P.B. (2013). *Place Space and Dwelling*. *CONTEMP THEO ARCH*. Retrieved July 16, 2020, from <http://contemp-theo-arch-ploy.blogspot.com/2013/11/place-space-and-dwelling.html>
- Harper, D. (n.d.). *Oasis (n.)*. *Online Etymology Dictionary*. Retrieved November 23, 2020, from <https://www.etymonline.com/search?q=oasis>
- Heidegger, M. (n.d.). *Building, Dwelling, Thinking*. Frontdesk Apparatus. Retrieved July 18, 2020, from <http://frontdeskapparatus.com/wp/wp-content/uploads/2012/10/Building-Dwelling-Thinking.pdf>
- Huynh, V. (2014). *LIGHT AND SHADOW EXPRESSION: Contrast, Luminosity, Porosity*. Toronto: Ryerson University.
- Julien, I.H. (2019). *Instagram*. Retrieved September 31, 2020, from [https://www.instagram.com/p/Buz\\_xLTjLd4/?utm\\_source=ig\\_share\\_sheet&igshid=1oq06ddf8qgob](https://www.instagram.com/p/Buz_xLTjLd4/?utm_source=ig_share_sheet&igshid=1oq06ddf8qgob)
- Kupperschmidt. (2000). *Generasi X Y Z. Putra*. Retrieved August 25, 2020, from <https://parent.binus.ac.id/wp-content/uploads/2018/11/Generasi-X-Y-Z.pdf>
- LID. (2020). *Arti Ruang Kerja di Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Lektur.ID. Retrieved Desember 28, 2020, from <https://lektur.id/arti-ruang-kerja/#:~:text=Ruang%20yang%20dilengkapi%20saran%20kerja,sebagainya%20untuk%20melakukan%20suatu%20pekerjaan.&text=Menurut%20Kamus%20Besar%20Bahasa%20Indonesia,sebagainya%20untuk%20melakukan%20suatu%20pekerjaan.>
- Norberg-Schulz, C., (1985). *The Concept Of Dwelling*. New York: Rizzoli.
- Setiawan, E. (2012-2019). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Kemendikbud. Retieved January 4, 2021, from <https://kbbi.web.id/>
- Steinthal, W., (1993). *Dreyfus*. Berlin: Oesterheld & Co.
- Sutanto, A. (2020). *PETA METODE DESAIN*. Jakarta: Universitas Tarumanagara.
- Tien, NTH & Tung, DD. (2020). *Pandemic Emergency Skyscraper*. eVolo. Retrieved August 25, 2020, from <https://www.evolo.us/pandemic-emergency-skyscraper/>