

## HUNIAN YANG MERESPON PERUBAHAN PERILAKU DAMPAK PANDEMI

Stephanus Anthony<sup>1)</sup>, Sutarki Sutisna<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, stephanusanthony1004@gmail.com

<sup>2)</sup> Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, sutarki@ft.untar.ac.id

Masuk: 22-01-2022, revisi: 29-03-2022, diterima untuk diterbitkan: 15-04-2022

### Abstrak

Pandemi sudah berlangsung selama 2 tahun, dampaknya sudah membentuk perilaku baru di masyarakat yang berpotensi menjadi permanen. Salah satunya banyak aktivitas beralih dari offline menjadi online serta karantina yang secara tidak langsung memperbanyak waktu yang dihabiskan di hunian masing-masing. Aspek-aspek lain yang menunjang aktivitas sehari-hari pun akan terpengaruhi salah satunya ruang. Salah satu ruang yang kurang cocok dalam mengakomodasi kebutuhan selama pandemi adalah hunian sehingga mempengaruhi kesehatan fisik dengan minimnya ruang untuk beraktivitas serta kesehatan mental penghuninya karena harus menghabiskan jauh lebih banyak waktu di rumah namun dengan aktivitas yang sama seperti sebelumnya seperti bekerja atau sekolah. Selain itu hunian ini sendiri tetap menjadi salah satu kluster penyebaran tertinggi walaupun sudah karantina. Proyek ini sendiri nantinya mengakomodasi perubahan-perubahan perilaku tersebut baik secara individu maupun komunal sehingga nantinya dapat memberikan dampak positif bagi manusia sebagai penghuni dan lingkungan sekitar.

**Kata kunci: Pandemi; Karantina; Hunian; Fisik; Mental; Perilaku**

### Abstract

*The pandemic has been going on for 2 years, the impact has formed a new behaviour in the society that has the potential to become permanent. One of them is a lot of activity going from offline to online, and quarantine which indirectly increases the time spent in their homes. Other aspects that support daily activities will also be affected one of them is space. One of the spaces that are not suitable for accommodating needs during the pandemic is housing, which affects physical health with the lack of space for doing any activity, as well as the mental health of the residents because they have to spend a lot more time at home but with the same activities as usual, such as work or school. In addition, this housing itself remains one of the highest distribution clusters even though quarantine has been done. This project will accommodate these behavioural changes both individually and communally so that later it could give a positive impact on humans as residents and the surrounding environment.*

**Keywords: Pandemic; Quarantine; Housing; Physical; Mental; Behaviour**

## 1. PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Perkembangan peradaban manusia selalu diiringi dengan perkembangan penyakit menular mematikan yang disebabkan oleh beragam hal. Arus globalisasi dan urbanisasi dari pedesaan ke perkotaan serta pertumbuhan populasi yang tersentralisasi juga menyebabkan cepatnya penyebaran beberapa penyakit tersebut. Beberapa dari kasus-kasus ini memakan korban jiwa yang jumlahnya signifikan dibandingkan dengan total populasi, sehingga disebut pandemi. Hal ini tak jarang mempengaruhi jalannya sejarah, yang mengakibatkan perkembangan di beragam aspek kehidupan seperti ilmu kesehatan, gaya hidup masyarakat, teknologi hingga arsitektur baik skala mikro maupun makro.

Kemunculan pandemi akan membentuk perilaku baru sebagai upaya memutus rantai penyebaran dan dampak buruk lainnya yang seiring waktu membentuk kebiasaan atau gaya hidup masyarakat yang baru. Arsitektur menjadi salah satu aspek yang hadir untuk menanggapi dan mencoba mempercepat sekaligus menstabilkan keadaan. Arsitektur dapat mengakomodasi desain ruang yang berdampak terhadap kesehatan fisik dan mental manusia sebagai pengguna sehingga meningkatkan taraf hidup manusia dan alam sehingga menciptakan lingkungan yang lebih baik.

Pandemi yang selalu membawa perubahan gaya hidup manusia menjadi salah satu pendorong evolusi desain pada masa setelahnya baik dalam jangka pendek sebagai respon maupun jangka panjang hingga membentuk tipologi. Dalam 2 tahun terakhir pandemi sudah membentuk perilaku baru di kalangan masyarakat baik secara individu maupun komunal. Seperti PSBB, PPKM hingga karantina berdampak langsung terhadap beragam aspek maupun aktivitas harian manusia dimana banyak aktivitas beralih menjadi online sehingga banyak waktu yang dihabiskan di hunian masing-masing.

Hal ini memberi dampak terhadap desain hunian itu sendiri, dimana desain hunian yang sebelumnya hanya mengakomodasi untuk tempat istirahat serta bercengkrama dengan keluarga, saat ini harus mampu mengakomodasi beragam aktivitas seperti bekerja dan belajar. Selain itu pandemi ini meningkat juga perhatian akan higienitas sehingga berdampak terhadap sanitasi bangunan. Banyak rancangan hunian yang saat ini kurang sesuai untuk mengakomodasi beragam aktivitas tersebut sehingga hunian menjadi kurang sehat dan kurang humanis sehingga berdampak terhadap aspek-aspek lainnya terutama kesehatan fisik dan mental manusia sebagai pengguna. Proyek ini sendiri didasarkan dengan perubahan perilaku manusia dampak pandemi baik secara individu maupun komunal di ruang hunian.

### **Identifikasi Masalah**

Bagaimana cara merespon dampak pandemi terhadap perubahan perilaku manusia baik secara individu maupun komunal di ruang hunian.

### **Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas dapat dirumuskan beberapa permasalahan yang dijawab melalui penelitian sebagai landasan bagi perencanaan proyek, diantaranya:

- Bagaimana cara menciptakan ruang hunian yang mampu mengakomodasi perilaku baru dampak pandemi?
- Bagaimana cara mendorong interaksi social tapi tetap mengutamakan protokol jaga jarak?

### **Tujuan Proyek**

Tujuan utama proyek ini yakni perancangan yang berguna sebagai wadah untuk berhuni dan tumbuh bagi penghuninya, sehingga mampu memberikan dampak positif bagi manusia sebagai penghuninya dan lingkungan sekitar, diantaranya :

- Menghasilkan tipologi hunian yang mampu mengakomodasi perilaku baru dampak pandemi
- Menghasilkan program yang mampu mendorong interaksi social tanpa menghilangkan protokol jaga jarak

### **Manfaat Proyek**

Manfaat yang di peroleh dari proyek ini adalah dapat menjadi tipologi hunian baru yang merespon perubahan perilaku individu maupun komunal sehingga diharapkan mampu memberikan dampak positif bagi manusia sebagai penghuni dan lingkungan sekitar.

## **2. KAJIAN TEORI**

### **Pengertian Wabah Penyakit**

- **Menurut KBBI**  
Merupakan Merupakan kejadian penyakit menular yang berjangkit dengan cepat menyerang sejumlah besar orang di daerah yang luas.
- **Menurut UU No. 4 Tahun 1984**  
Merupakan kejadian berjangkitnya suatu penyakit menular dalam masyarakat yang jumlah penderitanya meningkat secara nyata melebihi dari pada keadaan yang lazim pada waktu dan daerah tertentu serta dapat menimbulkan mala petaka.
- **Menurut Departemen Kesehatan RI**  
Merupakan peningkatan kejadian kesakitan atau kematian yang telah meluas secara cepat, baik jumlah kasusnya maupun daerah terjangkit.

### **Jenis Penyebaran Wabah Penyakit:**

- **Endemi**  
Merupakan penyakit yang muncul dan menjadi karakteristik di wilayah tertentu, misalnya penyakit malaria di Papua. Contoh penyakit lainnya di Indonesia yaitu Demam Berdarah Dengue (DBD). Penyakit ini akan selalu ada di daerah tersebut, namun dengan frekuensi atau jumlah kasus yang rendah.
- **Epidemi**  
Merupakan kondisi ketika suatu penyakit telah menyebar dengan cepat ke wilayah atau negara tertentu dan mulai memengaruhi populasi penduduk di wilayah atau negara tersebut. Contoh penyakitnya ada Virus Ebola di Republik Demokratik Kongo pada 2019, flu burung di Indonesia pada 2012, SARS pada tahun 2003.
- **Pandemi**  
Merupakan wabah penyakit yang terjadi serempak dimana-mana, meliputi daerah geografis yang luas. Dengan kata lain, penyakit ini sudah menjadi masalah bersama bagi seluruh warga dunia. Contoh penyakit pandemi seperti HIV/AIDS dan COVID-19. Influenza juga dahulu pernah menjadi penyakit kategori pandemi dan menyebar seluruh dunia

### **Hunian**

#### **Pengertian Hunian**

- **Menurut KBBI**  
Merupakan hunian tinggal tunggal yang berdiri sendiri. Rumah tinggal tunggal dipakai biasanya hanya untuk satu keluarga dan jarak antar rumahnya berjauhan. Selain itu cottage, villa, bungalow, dan mansion juga termasuk dalam kelompok rumah tinggal tunggal. Rumah tinggal tunggal dibangun diatas tanah yang besarnya lebih besar dari bangunannya. Rumah tersebut dikelilingi oleh halaman.
- **Menurut UU No. 4 Tahun 1992 Tentang Perumahan dan Permukiman**  
Merupakan bangunan yang berfungsi sebagai tempat tinggal atau hunian dan sarana pembinaan keluarga.
- **Menurut Sarwono (1998)**  
Merupakan suatu bangunan, manusia tinggal dan melangsungkan kehidupannya. Di samping itu, hunian juga merupakan tempat berlangsungnya proses sosialisasi pada saat seorang individu diperkenalkan kepada norma dan adat kebiasaan yang berlaku di dalam suatu komunal masyarakat.

#### **Fungsi Hunian**

Fungsi hunian menurut A. Turner (2001) mendefinisikan tiga fungsi utama yang terkandung dalam sebuah hunian tempat bermukim, yaitu:

- **Rumah sebagai penunjang identitas keluarga / *Identity***  
Diwujudkan pada kualitas hunian atau perlindungan yang diberikan oleh hunian. Kebutuhan akan tempat tinggal dimaksudkan agar penghuni dapat memiliki tempat berteduh guna melindungi diri dari iklim setempat.
- **Rumah sebagai penunjang kesempatan / *Opportunity***  
Menjadi wadah bagi keluarga untuk berkembang dalam kehidupan sosial budaya dan ekonomi ataupun pengembangan di aspek lain. Kebutuhan berupa akses ini diterjemahkan dalam pemenuhan kebutuhan sosial dan kemudahan ke tempat kerja guna mendapatkan sumber penghasilan.
- **Rumah sebagai penunjang rasa aman / *Security***  
Dalam arti terjaminnya keadaan keluarga di masa depan setelah mendapatkan rumah. Jaminan keamanan atas lingkungan perumahan yang ditempati serta jaminan keamanan berupa kepemilikan rumah dan lahan.

### Jenis Hunian

Jenis hunian menurut Richard Untermann dan Robert Small (1986), yaitu:

- **Rumah Tinggal Tunggal / *Detached***  
Merupakan hunian tinggal tunggal yang berdiri sendiri. Rumah tinggal tunggal dipakai biasanya hanya untuk satu keluarga dan jarak antar rumahnya berjauhan. Selain itu cottage, villa, bungalow, dan mansion juga termasuk dalam kelompok rumah tinggal tunggal. Rumah tinggal tunggal dibangun diatas tanah yang besarnya lebih besar dari bangunannya. Rumah tersebut dikelilingi oleh halaman.
- **Rumah Tinggal Koppel / *Semi Detached***  
Merupakan hunian tinggal tunggal yang di sekat sama besar antara kiri dan kanan, biasanya untuk disewakan pemiliknya untuk menghemat lahan bangunan.
- **Rumah Kota / *Town House***  
Merupakan sama seperti hunian gandeng dengan penambahan tempat parkir di dalam bangunannya. Parkir di bagian dalam memerlukan halaman depan yang lebih lebar dan kadang-kadang dibuat dengan suatu kedalaman sekitar 150 feet. Rumah Kota menawarkan kenyamanan yang tinggi untuk sebuah keluarga tunggal kecuali bila dibuat tanpa halaman samping.
- **Rumah Susun / *Flat***  
Merupakan hunian yang fleksibel yang mampu menyesuaikan berbagai konfigurasi. Kerugian utama rumah susun adalah mengurangi unit-unit yang dapat diorientasikan ke permukaan tanah. Rumah susun umumnya mempunyai ruang-ruang yang berada di luar pada unit-unit tersebut.
- **Rumah Berpekarangan Dalam / *Patio House***  
Merupakan suatu variasi pada hunian berlantai satu tradisional. Dengan pintu masuk di bagian tengah, ruang tamu terletak pada sisi dan ruang-ruang tidur pada sisi lainnya. Untuk menyesuaikan pada bidang tanah yang sempit, bentuk tersebut "dibengkokkan" dan ruang-ruang pribadinya dikelilingi oleh pemagaran. Dengan menghilangkan halaman-halaman samping dan depan, rumah tersebut kini menjadi rumah berpekarangan dalam.
- **Maisonet / *Maisonette***  
Merupakan hunian berkapasitas tinggi dan bertingkat rendah yang telah dipergunakan secara luas di seluruh dunia. Dikatakan berkepadatan tinggi karena terjadi penumpukan vertikal maksimum.
- **Rumah Teras Bertingkat / *Terrace House***  
Merupakan hunian gandeng dan berpekarangan dalam dapat saja dibuat menjengjang ke atas maupun ke bawah sebuah perbukitan guna meningkatkan arah pandangan dan memberikan orientasi yang lebih baik, juga memungkinkan taman atau teras di atas atap dari unit di bawahnya.
- **Rumah Gandeng / *Row Houses***  
Merupakan hunian gandeng berasal dari rumah berlantai dua tradisional yang terletak di atas sebidang petak lahan yang sempit. Fungsi dasarnya terletak pada lantai dasar meliputi ruang tamu, ruang makan, dapur, kamar mandi kecil dan kemungkinan sebuah ruang belajar.

### 3. METODE PERANCANGAN

#### Penjelasan Metode

Metode yang dilakukan penulis dalam melakukan perancangan adalah metode deskriptif dengan memaparkan atau mengidentifikasi data-data yang diperoleh program dasar serta peluang kombinasi dari program tersebut.

#### Pengumpulan dan Pengolahan Data

Pengumpulan data merupakan tahapan metode perancangan yang sangat penting, karena perancangan akan berjalan lancar apabila data-data yang diperlukan sudah ada dan lengkap. Pengumpulan data ini dilakukan untuk mendapatkan data-data baik secara primer maupun sekunder.

##### *Data Primer*

Observasi adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan mengamati dan mencatat secara sistematis terhadap gejala atau fenomena yang diselidiki. Metode observasi dapat diartikan sebagai pencatatan sistematis fenomena yang diselidiki. Dengan melakukan observasi akan mendapatkan data atau informasi terkait yang kemudian dapat dianalisa dan dijadikan dasar dalam proses perancangan.

##### *Data Sekunder*

Data sekunder yaitu data atau informasi yang tidak berkaitan secara langsung dengan obyek perancangan tetapi sangat mendukung program perancangan. Tujuan dari studi pustaka adalah untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan baik kajian teori pendapat pakar hingga kebijakan pemerintah dan peraturan eksisting yang dapat dijadikan dasar perencanaan sehingga dapat memperdalam analisa dan program.

#### Metode Perancangan

Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan *urban* dalam skala *makro* dan pendekatan fisik bangunan dan perilaku psikologi manusia dalam skala mikro. Adapun tujuan-tujuan yang ingin dicapai melalui parameter:

##### *Pendekatan Perilaku Psikologi Manusia*

Merespon fenomena perubahan perilaku dampak pandemik baik individu maupun komunal yang berdampak pada ruang sebagai wadah terjadinya aktivitas.

##### *Pendekatan Urban*

Penyelesaian karya dalam lingkup kota dengan melibatkan elemen-elemen arsitektur dan infrastruktur kotadan manusia sebagai pengguna yang berpengaruh terhadap aksesibilitas dan pertimbangan segmentasi pengguna.

### 4. PEMBAHASAN

#### Lokasi Tapak

##### *Pulau Jawa*

Pulau dipilih menjadi lokasi tapak dikarenakan beberapa faktor terutama fakta bahwa Pulau Jawa menjadi wilayah dengan kasus positif Covid 19 tertinggi di Indonesia dibandingkan dengan Pulau lainnya dengan angka penyebaran 65%.

##### *DKI Jakarta*

DKI Jakarta dipilih menjadi lokasi tapak dikarenakan beberapa faktor terutama fakta bahwa DKI Jakarta menjadi provinsi dengan kasus positif Covid 19 tertinggi di Pulau Jawa dengan angka penyebaran 20.5%. Selain itu DKI Jakarta juga dipilih dikarenakan dapat dijadikan acuan untuk wilayah lainnya yang lebih bebas dalam mengoptimalkan.

### *Jakarta Timur*

Jakarta Timur dipilih menjadi lokasi tapak terutama karena Jakarta Timur menjadi wilayah dengan kasus positif Covid 19 tertinggi di DKI Jakarta dengan angka penyebaran 24.6%.

### *Kelurahan Duren Sawit*

Kelurahan Duren Sawit dipilih menjadi lokasi tapak dikarenakan beberapa faktor terutama fakta bahwa Kelurahan Duren Sawit menjadi Kelurahan dengan kasus positif Covid 19 tertinggi di Jakarta Timur dengan angka penyebaran 13.9% serta didominasi tapak dengan peruntukkan zonasi dan kondisi eksisting untuk hunian tapak padat.

### *Data Tapak*

Tapak terpilih memiliki luasan total di angka 6205 M<sup>2</sup> dengan peruntukkan 2 zonasi berdasarkan peraturan yang dibagi menjadi :

	Zona Perumahan KDB Sedang - Tinggi	Zona Campuran
Luas	3102.5 M <sup>2</sup>	3102.5 M <sup>2</sup>
KDB	60%	50%
KLB	1.2	2
KDH	20%	30%
KB	2	4

## 5. PROGRAM

### Konsep Program

#### *Konsep 7 Dimensions of Wellness*

##### **- Physical Wellness**

Konsep ini berkisar pada upaya dasar untuk memiliki kesehatan dan kebugaran fisik. Aktivitas fisik atau olahraga dan pola makan sehat merupakan salah satu upaya mencapai hal tersebut.

##### **- Emotional Wellness**

Konsep ini berfokus pada kemampuan untuk mengakui dan mengekspresikan perasaan serta kemampuan untuk mengontrol emosi. Memiliki aura positif dan kemampuan untuk mengungkapkan perasaan terhadap suatu hal atau orang lain merupakan salah satu contoh upaya mencapai hal tersebut.

##### **- Intellectual Wellness**

Konsep ini mendorong seseorang untuk mengeksplorasi inovasi dan konsep baru, meningkatkan keterampilan dan kemampuan untuk beradaptasi terhadap beragam faktor, proses ini memiliki dampak positif bagi kesehatan.

##### **- Spiritual Wellness**

Konsep ini terlibat dalam proses pencarian tujuan dan arti dari kehidupan seseorang. Hal ini umumnya diakomodasi lewat aktivitas seperti meditasi berdoa atau beribadah hingga menghabiskan waktu di alam.

##### **- Environmental Wellness**

Konsep ini termasuk pertimbangan potensi dampak dari individu seseorang terhadap lingkungan dan berupaya untuk mengurangi dampak negatif. Melestarikan SDA dan bijak dalam mengonsumsi serta 3R merupakan contoh upaya hal ini.

##### **- Social Wellness**

Konsep ini berfokus pada hubungan dan keharmonisan yang baik dengan teman dan keluarga. Menghabiskan waktu dengan orang sekitar atau bergabung dalam suatu komunitas merupakan upaya dalam mencapai hal ini.

##### **- Occupational Wellness**

Konsep ini mendorong pemenuhan kebutuhan di tempat kerja yang diimbangi dengan tanggung jawab lain sehingga memiliki keseimbangan dalam kehidupan sehari-hari dan bekerja. Hal ini dapat dicapai dengan meningkatkan kemampuan di bidang yang ditekuni.

Tabel 1. Perbandingan Perilaku Dampak Pandemi

Aktivitas	Waktu		
	Sebelum Pandemi	Saat Pandemi	Setelah Pandemi
<b>Personal Space</b>	<p>Close (0 - 0.5 M)</p> <p>Comfortable (0.5 – 0.75 M)</p> <p>Far (0.75 – 1.25 M)</p>	<p>1.83 M</p> <p>Melebarnya <i>personal space</i> selama pandemi menjadi lebih lebar terutama di bangunan publik sehingga menurunkan okupansi beberapa bangunan.</p>	<p>1.83 M</p> <p>Melebarnya <i>personal space</i> ini berdampak pada perubahan ergonomi ruang dan perabot akan menjadi lebih besar, individual dan diusahakan <i>foldable</i> sehingga menghemat ruang.</p>
<b>Bekerja &amp; Belajar</b>	<p>9 to5 di Kantor &amp; mayoritas bekerja dalam ruang baik secara individu maupun komunal sehingga terjadi kerumunan.</p>	<p>WFH &amp; Online Meeting berdampak pada meleburnya ruang kerja dan hunian sebagai ruang istirahat</p>	<p>Aktivitas bercampur antara WFO dan WFH dimana WFH diperuntukkan untuk aktivitas bekerja secara individu dan WFO untuk proses bekerja secara komunal.</p>
<b>Higienitas</b>	<p>Higienitas baik secara individu maupun kelompok tidak terlalu diperhatikan sehingga peletakan sanitasi pada layout lebih mengacu pada jarak ideal dari pusat aktivitas.</p>	<p>Meningkatnya standar higienitas baik individu maupun kelompok sehingga muncul zoning baru yang dikhususkan untuk area membersihkan diri di bagian muka bangunan terutama bangunan publik.</p>	<p>Munculnya perilaku baru membersihkan diri mand saat memasuki area privat seperti hunian sehingga harus diakomodasi dengan area membersihkan diri di zona transisi. Selain itu, penggunaan material dan bentuk yang mudah dibersihkan baik bangunan maupun perabot.</p>
<b>Bercengkrama</b>	<p>Ruang publik indoor seperti mall menjadi opsi untuk bercengkrama diluar karena kenyamanan dan fasilitas yang ada.</p>	<p>Ruang publik outdoor menjadi opsi selama pandemi dikarenakan lebih mendapatkan sirkulasi udara dan cahaya secara langsung dan tidak beroperasinya bangunan komersil.</p>	<p>Konektivitas indoor outdoor dalam ruang dengan okupansi tinggi dibutuhkan guna tetap menjaga kualitas udara serta adanya ruang transisi dari luar ke dalam guna menstabilisasi.</p>
<b>Berolahraga</b>	<p>Aktivitas olahragaindoor seperti gym menjadi opsi baik individu ataupun berkelompok karena kemudahan dari segi fasilitas.</p>	<p>Aktivitas olahraga di hunian masing-masing ataupun outdoor secara individual menjadi opsi selama pandemi.</p>	<p>Courtyard indoor outdoor baik untuk keperluan individu ataupun keperluan komunitas skala kecil di lingkungan hunian untuk memaksimalkan sirkulasi udara dan cahaya ke ruang dalam.</p>
<b>Beribadah</b>	<p>Umumnya aktivitas ibadah terutama di hari besar dilakukan di tempat ibadah masing-masing sehingga terjadi kerumunan baik indoor maupun outdoor.</p>	<p>Aktivitas ibadah dilakukan secara online dengan perlahan pembatasan kapasitas di tempat ibadah namun tetap disiarkan secara online.</p>	<p>Perilaku ibadah dari hunian berpotensi tetap dilakukan sebagian orang sehingga harus diakomodasi dengan ruang yang dapat dialihfungsikan menjadi ruang ibadah yang mampu menampung lebih dari 1 orang.</p>



### Konsep Kebutuhan Sosial

Kebutuhan sosial pemakai berkaitan dengan sifat manusia sebagai makhluk sosial dan makhluk individu. Manusia sebagai makhluk sosial membutuhkan ruang sebagai sarana untuk berinteraksi dengan sesamanya. Bentuk fisik bangunan hunian dapat menunjukkan aktivitas apa saja yang dapat dilakukan di dalamnya. Aktivitas tersebut dapat ditentukan berdasarkan jenis kegiatan yang dilakukan dalam hunian, antara lain:

- **Kelompok Kegiatan Pribadi**

Aspek privasi pada suatu hunian merupakan tuntutan mendasar yang dapat memberikan rasa aman dan nyaman bagi penghuni. Kegiatan pribadi ini umumnya dilakukan di unit hunian masing-masing.

- **Kelompok Kegiatan Bersama**

Kegiatan ini biasanya dilakukan oleh penghuni satu dengan penghuni lainnya baik secara bersama maupun hanya berdampingan. Kegiatan ini akan menimbulkan interaksi bagi sesama penghuni yang mengakomodasi jiwa sosial penghuni saat kondisi pandemi seperti ini.

- **Kelompok Kegiatan Servis**

Kegiatan servis merupakan kegiatan yang bertujuan untuk memberikan kemudahan, kenyamanan dan keamanan bagi penghuni yang biasanya dilakukan oleh pengelola.

### Target Penghuni

Segmentasi penghuni yang dituju dari proyek ini dibagi menjadi 3 kalangan dengan latar belakang beragam namun di kelas ekonomi menengah sehingga nantinya diharapkan keberagaman penghuni ini dapat membentuk komunitas kecil maupun besar di dalam hunian. 3 kalangan penghuni tersebut yaitu individu keluarga dan *assisted living*.

### Kebutuhan Ruang

Perancangan sebuah hunian komunal seperti ini seringkali mengabaikan beberapa aspek seperti kegiatan sosial yang mengakibatkan perilaku penghuni lebih individualis. Sehingga dalam perancangan ini kegiatan sosial antar penghuni akan dijadikan salah satu aspek yang menjadi dasar perancangan sehingga diharapkan dapat menghasilkan penghuni yang tidak individualis.

#### Kebutuhan Ruang – Tipe Hunian A

Tipe Hunian ini memiliki sasaran untuk penghuni individu, keluarga dan *assisted living* dengan kapasitas maksimal 2+1 penghuni.

Nama Ruang	Kapasitas Manusia	Kebutuhan Ruang	Luas Total Ruang
Living Area	2	Foldable Bed, Lemari, Meja, Kitchen Set	33 M <sup>2</sup>
Kamar Mandi	1	Wastafel, Toilet, Shower	3.72 M <sup>2</sup>
Balkon	2	Kursi Santai, Mesin Cuci	6.18 M <sup>2</sup>
Total Luas			42.9 M <sup>2</sup>

#### Kebutuhan Ruang – Tipe Hunian B

Tipe Hunian ini memiliki sasaran untuk penghuni individu dan keluarga dengan kapasitas maksimal 2+1 penghuni.

Nama Ruang	Kapasitas Manusia	Kebutuhan Ruang	Luas Total Ruang
Living Area	2	Foldable Bed, Lemari, Meja, Kitchen Set	31.22 M <sup>2</sup>
Kamar Mandi	1	Wastafel, Toilet, Shower	3.72 M <sup>2</sup>
Balkon	2	Kursi Santai, Mesin Cuci	6.18 M <sup>2</sup>
Gudang	1	Rak	2.28 M <sup>2</sup>
Total Luas			43.4 M <sup>2</sup>



**Kebutuhan Ruang – Tipe Hunian C**

Tipe Hunian ini memiliki sasaran untuk penghuni yang sudah berkeluarga dengan kapasitas maksimal 5 penghuni.

Nama Ruang	Kapasitas Manusia	Kebutuhan Ruang	Luas Total Ruang
Living Area & Kamar Tidur	2	Foldable Bed, Lemari, Meja	33.8 M <sup>2</sup>
Kamar Tidur Utama	2	Foldable Bed, Lemari	12.8 M <sup>2</sup>
Kamar Tidur Anak	1	Tempat Tidur, Meja Belajar, Lemari	6.66 M <sup>2</sup>
Kamar Mandi 1	1	Wastafel, Toilet, Shower	3.72 M <sup>2</sup>
Kamar Mandi 2	1	Wastafel, Toilet, Shower	3.72 M <sup>2</sup>
Ruang Kerja	1	Meja Kerja, Kursi Kerja	4 M <sup>2</sup>
Dapur & Servis	1	Kitchen Set, Mesin Cuci, Lemari	9.4 M <sup>2</sup>
Balkon	2	Kursi Santai	12.6 M <sup>2</sup>
<b>Total Luas</b>			<b>86.7 M<sup>2</sup></b>

**Kebutuhan Ruang – Lantai 1**

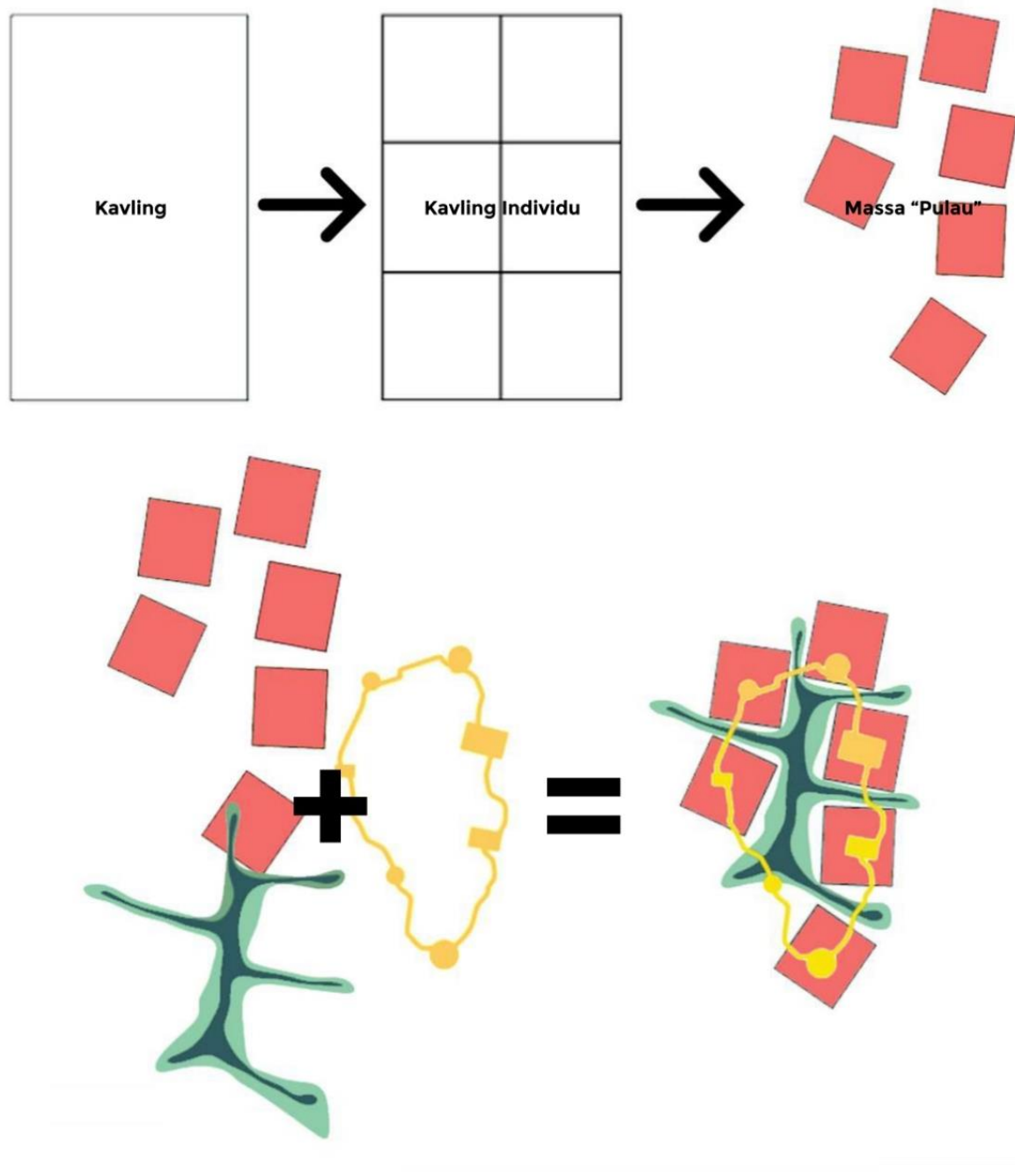
Nama Ruang	Kapasitas Manusia	Kebutuhan Ruang	Luas Total Ruang
Unit Hunian Tipe A	42.9 M <sup>2</sup>	28	1201.2 M <sup>2</sup>
Entrance A	60 M <sup>2</sup>	1	60 M <sup>2</sup>
Entrance B	27.6 M <sup>2</sup>	1	27.6 M <sup>2</sup>
Teras Taman	40 M <sup>2</sup>	1	40 M <sup>2</sup>
Ruang Serbaguna	80 M <sup>2</sup>	1	80 M <sup>2</sup>
Kantor Pengelola	19 M <sup>2</sup>	1	19 M <sup>2</sup>
Ruang Keamanan & Paket	9 M <sup>2</sup>	1	9 M <sup>2</sup>
Toilet Staff	9 M <sup>2</sup>	1	9 M <sup>2</sup>
Ruang Teknisi	13.5 M <sup>2</sup>	1	13.5 M <sup>2</sup>
Trafo	36 M <sup>2</sup>	1	36 M <sup>2</sup>
Ruang Genset	36 M <sup>2</sup>	1	36 M <sup>2</sup>
Ruang Pompa	18 M <sup>2</sup>	1	18 M <sup>2</sup>
Reservoir	54 M <sup>2</sup>	1	54 M <sup>2</sup>
<b>Total Luas</b>			<b>3567.3 M<sup>2</sup></b>

**Kebutuhan Ruang – Lantai 2**

Nama Ruang	Kapasitas Manusia	Kebutuhan Ruang	Luas Total Ruang
Unit Hunian Tipe B	43.4 M <sup>2</sup>	20	868 M <sup>2</sup>
Unit Hunian Tipe C	86.7 M <sup>2</sup>	4	346.8 M <sup>2</sup>
Foyer	8.3 M <sup>2</sup>	12	99.6 M <sup>2</sup>
Dak Beton Water Tank	40 M <sup>2</sup>	1	40 M <sup>2</sup>
<b>Total Luas</b>			<b>1314.4 M<sup>2</sup></b>

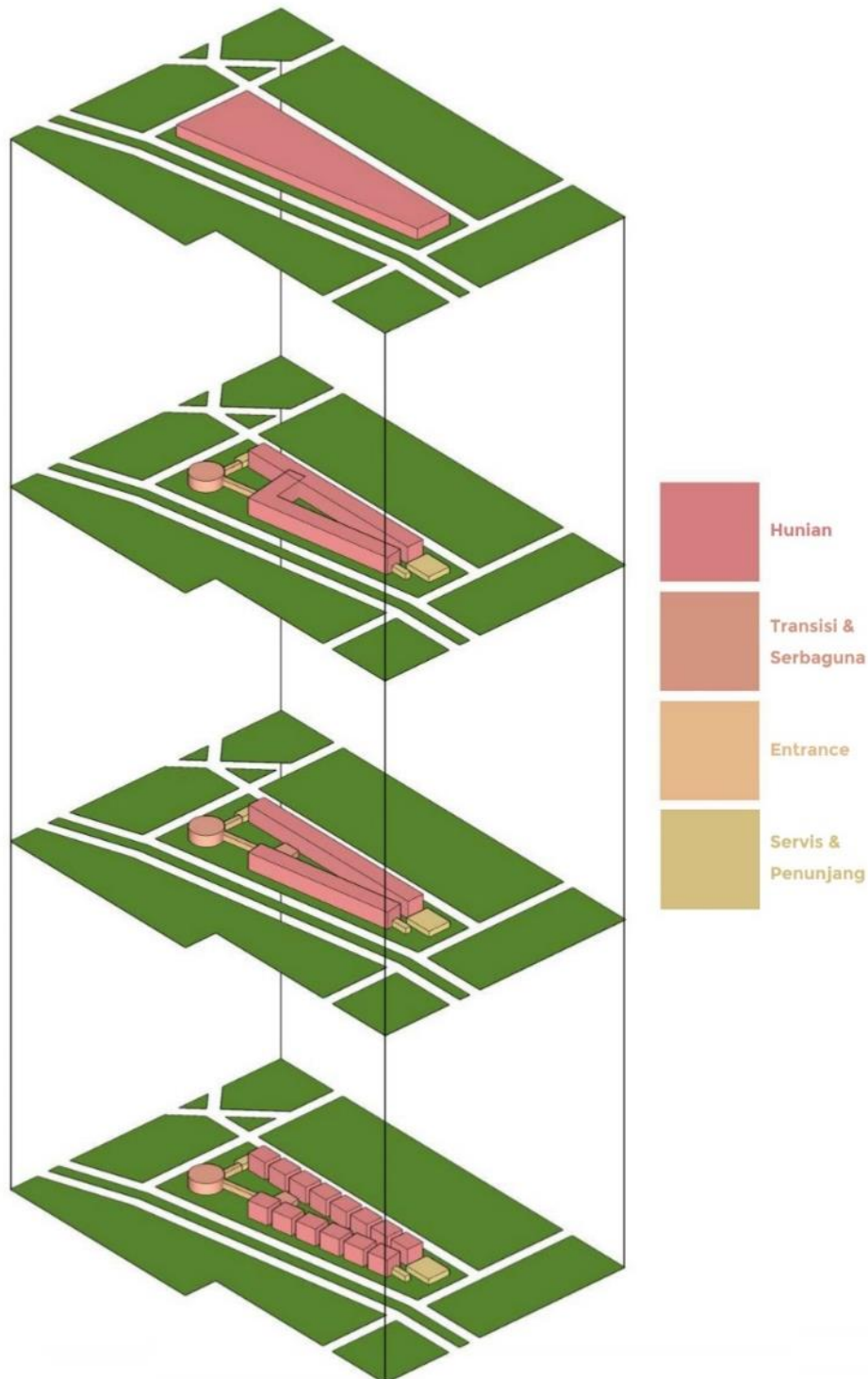
**Kebutuhan Ruang – Lantai 3**

Nama Ruang	Kapasitas Manusia	Kebutuhan Ruang	Luas Total Ruang
Green Roof	73.5 M <sup>2</sup>	14	1029 M <sup>2</sup>
Teras	294 M <sup>2</sup>	1	294 M <sup>2</sup>
Foyer	8.3 M <sup>2</sup>	12	99.6 M <sup>2</sup>
<b>Total Luas</b>			<b>1422.6 M<sup>2</sup></b>



Gambar 1. Konsep Gubahan Massa  
Sumber: Penulis, 2021

Gubahan ini terbentuk sesuai dengan program ruang yang sesuai dengan kebutuhan hunian di masa pandemi dan setelah pandemi sehingga dapat mengakomodasi aktivitas penghuni dengan baik, yang kemudian disesuaikan dengan peraturan dan lingkungan eksisting.



Gambar 2. Proses Gubahan Massa  
Sumber: Penulis, 2021

## 6. KESIMPULAN

Proyek ini berhasil menjawab dan mewujudkan tipologi hunian yang merespon terhadap perubahan perilaku dampak pandemi baik secara individu maupun komunal. Dengan penggabungan material dan program itu sendiri menjadi suatu inovasi yang diharapkan mampu membentuk komunitas-komunitas di dalamnya sehingga tercipta lingkungan yang sesuai dan nyaman untuk dihuni dalam jangka waktu yang lama seperti karantina. Tipologi hunian yang dihasilkan dari proses perancangan ini pun juga dapat dijadikan acuan dasar dalam perancangan hunian-hunian lainnya terutama di kawasan padat dengan lahan terbatas karena dirasa mampu memberikan kualitas ruang yang baik dan optimal dengan lahan terbatas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Studi Preseden Linaya House yang Diunduh pada tanggal 14/08/2021 [Linaya House / Delution Architect | ArchDaily](#)
- Studi Preseden Qville Ecological Co Housing yang Diunduh pada tanggal 14/08/2021 [Qville Ecological Co-Housing / B-architecten | ArchDaily](#)
- Pengertian Hunian yang Diunduh pada tanggal 13/01/2022 [RUMAH TINGGAL \(isi-ska.ac.id\)](#)
- Sejarah Wabah Penyakit yang Diunduh pada tanggal 13/01/2022 [7 Wabah Penyakit yang Pernah Menyerang Indonesia \(idntimes.com\)](#)
- Pengertian Wabah Penyakit yang Diunduh pada tanggal 13/01/2022 [WABAH | EPIDEMIOLOG \(wordpress.com\)](#)
- Pengertian Hunian Diunduh pada 13/01/2022 [08 BAB 2.pdf \(unpas.ac.id\)](#)
- Data Hunian Jakarta Diunduh pada 13/01/2022 [JPI - Keinginan Support Workers Tinggal pada Hunian Vertikal di Jakarta](#)