

RUANG EDUKASI DAN HIBURAN BERSAMA HEWAN

Sheren Pricillia Sanusi¹⁾, Sidhi Wiguna Teh²⁾

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

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

Abstrak

Kesehatan mental masyarakat kota yang disebabkan oleh gaya hidup di kota metropolitan merupakan tujuan utama perancangan proyek. Banyak faktor yang dapat mempengaruhi gaya hidup masyarakat kota seperti daya saing, sifat individualis serta kota itu sendiri yang mengalami penurunan daya tampung akibat perkembangan penduduk. Hewan peliharaan merupakan salah satu terapi alternatif yang dapat membantu menenangkan jasmani dan rohani manusia. Sebuah ruang interaksi antara manusia dan hewan sebagai sarana rekreasi yang edukatif. Pendekatan perancangan berupa kajian pustaka, studi literatur, studi lapangan serta analisis terhadap program-program yang memiliki kemiripan. Metode ini digunakan untuk menambah pengetahuan dalam proses perancangan proyek. Program utama dalam proyek ini adalah sebuah kebun binatang yang memberikan kesempatan pada pengunjung untuk bermain bersama hewan. Terdapat beberapa fasilitas pendukung lainnya seperti *discovery center*, *Aquarium*, *Bird & Butterfly Aviary* dan *4D Cinema*. Tujuan utama dari proyek ini adalah untuk memberikan pengalaman edukatif yang menarik sehingga masyarakat khususnya anak-anak dapat berkembang melalui interaksinya dengan hewan. Interaksi dengan hewan membawa sejumlah dampak positif bagi anak-anak, seperti melatih rasa empati sejak dini dan membangun kecerdasan terutama dalam hal emosi dan sosial. Proyek ini diharapkan dapat membantu meringankan dan mengurangi tingkat stress masyarakat dan kota Jakarta itu sendiri serta menimbulkan efek yang baik bagi kawasan sekitarnya.

Kata kunci: Gaya Hidup, Ruang Edukasi dan Hiburan, Interaksi dengan Hewan Peliharaan, Kesehatan

Abstract

Mental health of the urban community caused by the lifestyle in the metropolis city is the main goal of this project design. Many factors affected the lifestyle of urban communities such as competitiveness, individualism and the city itself which has decreased capacity due to the development of the population. Pets are one of the alternative therapies that can help soothe human body and spirit. A space for interaction between humans and animals as an educational recreation facility. The design approach is in the form of literature review, literature studies, field studies and analysis of similar programs. This method is used to increase knowledge in the project design process. The main program in this project is a zoo that gives visitors the opportunities to play with animals. There are several other supporting facilities such as discovery center, Aquarium, Bird & Butterfly Aviary and 4D Cinema. The main objective of this project is to provide an interesting educational experience so that the community, especially children, can develop through their interaction with animals. Interaction with animals brings a number of positive effects for children, such as exercising empathy from an early age and building intelligence especially in emotional and social matters. This project hopefully will help alleviate and reduce the stress level of the society and the city itself also a good effect on the surrounding area.

Keywords *Lifestyles, Edutainment Space, Interaction with Pets, Health*

1. PENDAHULUAN

Metropolitan merupakan sebuah system perkotaan yang saling berinteraksi dan bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Masyarakat kota merupakan hasil produk dari kekuatan sosial yang bersifat kompleks. Daya saing serta pertumbuhan penduduk yang tidak teratur dapat membuat kehidupan kota mengalami penurunan kualitas hidup dan daya dukung. Banyak faktor yang dapat mempengaruhi gaya hidup masyarakat kota sehingga memicu salah satu aspek penting dalam kehidupan masyarakat yaitu kesehatan. Kesehatan bukan hanya sekedar fisik melainkan mental. Kesehatan mental seseorang dapat dipengaruhi oleh banyak hal namun pemulihan kesehatan mental setiap manusia tidak dapat disamakan, semuanya bergantung pada diri sendiri. Manusia merupakan makhluk sosial dimana mereka saling membutuhkan satu sama lain. Tidak sedikit manusia menjadikan hewan peliharaan sebagai teman dalam kehidupannya. *“The human – pet relationship can be simple and safe, with minimal risk. A pet can be accepting, openly affectionate, honest, loyal and consistent, which are all qualities that can satisfy a person’s basic need to be loved and feel selfworth”* yang berarti bahwa hubungan antara manusia dan hewan merupakan hubungan yang sederhana dan tidak memiliki resiko yang besar. Hewan peliharaan dapat menerima, terbuka, sayang, jujur, setia, dan konsisten. Semua kualitas tersebut dapat memenuhi kebutuhan dasar manusia untuk mencintai dan merasa dicintai. Hewan peliharaan juga merupakan salah satu terapi alternatif yang sudah terbukti dapat membantu menenangkan pikiran manusia terutama pada anak-anak, interaksi dengan hewan dapat melatih rasa empati, membangun kecerdasan, serta melatih emosi dan hubungan sosial anak. Penelitian juga menyebutkan bahwa hewan dapat memberikan efek rekreasi dan rekreasi dapat menambah kualitas hidup seseorang.

Proyek ini dirancang dengan tujuan sebagai penengah bagi masyarakat kota di mana mereka dapat berinteraksi dengan hewan secara langsung. Namun, bukan hanya sekedar berinteraksi, masyarakat akan diajarkan cara merawat hewan peliharaan yang baik dan benar. Cukup banyak masyarakat yang memelihara tanpa memikirkan konsekuensinya. Memelihara hewan membutuhkan tanggung jawab yang cukup besar, karena layaknya manusia mereka juga membutuhkan kasih sayang bukan hanya sekedar makanan dan tempat tinggal. Ikatan antara pemilik dengan hewan peliharaannya didefinisikan sebagai kesesuaian antara hewan dan pemilik pada fisik, perilaku, dan psikologis[3]. Seperti pada penelitian Sable (1995) dalam Douglas (2005) yang menjelaskan tentang bagaimana keterikatan pada hewan peliharaan dapat mengurangi kesepian dan stress pada pemiliknya, oleh karena itu dapat dikatakan bahwa hal tersebut dapat meningkatkan kesehatan bagi pemiliknya. Selain sebagai wadah rekreasi dan sarana edukasi masyarakat, proyek ini juga diharapkan dapat menjadi pemicu yang dapat mendorong kawasan sekitarnya agar semakin berkembang.

Pengguna bangunan bukan hanya manusia melainkan hewan, bukan hanya manusia yang mudah merasa tertekan dan terancam tetapi hewan juga sama. Untuk mengurangi faktor yang dapat memicu hal tersebut, maka diterapkan konsep dasar berupa *“Circular Motion”* yang berarti pergerakan melingkar. Pergerakan melingkar ini menunjukkan sirkulasi pengunjung didalam bangunan dimana alur perjalanan sudah direncanakan berdasarkan bentuk bangunan sehingga tidak memungkinkan bagi pengunjung untuk berkeliaran tanpa arah. Hal ini juga dilakukan untuk mencegah pergerakan yang terlalu berlebih sehingga dapat membuat hewan menjadi taku dan gelisah. Dengan bantuan para staff yang ada, pengunjung akan diarahkan dan dibimbing dalam menjelajahi bangunan.

Penerapan konsep ini bukan hanya pada sirkulasi melainkan pada bentuk bangunan. Bentuk bangunan melingkar merupakan bentuk dasar yang digunakan pada tapak dengan menggabungkan beberapa lingkaran yang disatukan dengan sebuah bidang horizontal. Fungsi setiap lingkaran merepresentasikan fungsi bangunan yang berbeda berdasarkan alurnya. Sehingga pengunjung dapat menikmati seluruh hiburan yang disediakan oleh bangunan ini. Terjadi pengecualian pada pengunjung dengan kebutuhan khusus yang tidak memungkinkan mereka untuk bergerak dengan leluasa maka disediakan alat transportasi vertikal (*elevator*) yang dapat

memudahkan mereka. Perasaan ketika berkunjung ke dalam tapak memberikan kesan dan pengalaman yang tidak bisa didapatkan di tempat lain merupakan hasil yang ingin dicapai dengan dibangunnya proyek ini, sehingga akan timbul perasaan ingin kembali lagi dan menciptakan memori bersama keluarga yang tidak terlupakan.

2. METODE

Metode pendekatan melalui sudut pandang permasalahan masyarakat kota Jakarta yang mengalami penurunan kualitas hidup menjadi acuan dasar dalam perancangan proyek ini. Penurunan kualitas hidup masyarakat disebabkan oleh kota Jakarta itu sendiri yang kehilangan daya dukung dikarenakan perkembangan penduduk yang tidak merata. Hal ini mempengaruhi beberapa unsur penting dalam infrastruktur kota. Dengan hilangnya daya dukung ini membuat masyarakat semakin tertekan dalam menjalani keseharian hidup mereka. Kesehatan mental merupakan salah satu faktor yang diakibatkan oleh hal ini. Dengan fokus permasalahan sebagai acuan dasar dilakukan metode pengumpulan data. Data tersebut digunakan untuk menentukan ide dasar proyek yang akan dirancang.

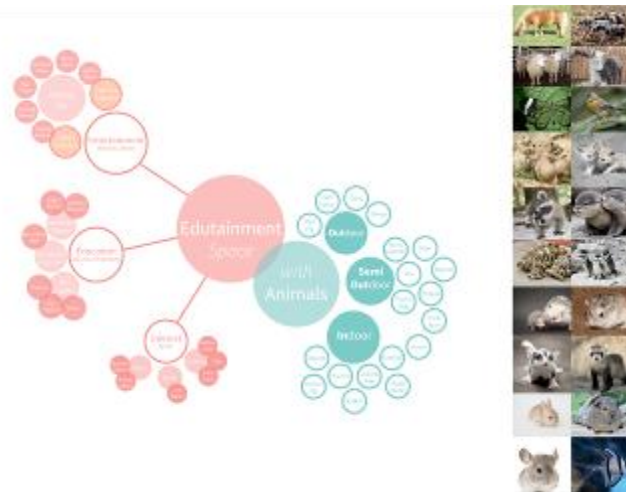
Dalam pencarian data-data, ditemukan bahwa hewan peliharaan dapat membantu manusia dalam menangani kesehatan mental mereka secara alami. Namun, bukan hanya sekedar memelihara maka manusia dapat sembuh. Ikatan antara manusia dan hewan merupakan kunci dasar yang dapat membantu mencegah stres pada diri manusia. Hewan membutuhkan perawatan dan tanggung jawab yang cukup besar tetapi masih banyak masyarakat yang menganggap mereka hanyalah sebuah mainan lucu tanpa mengerti cara memelihara yang baik dan benar. Maka muncul sebuah ide untuk membuat wadah yang memperbolehkan interaksi dengan hewan namun juga diajarkan cara merawat dan mencintai mereka agar masyarakat mengerti dan tidak menganggap remeh hewan peliharaan.

Metode pengumpulan data yang dilakukan dapat berupa studi pustaka dimana terdapat jurnal-jurnal lainnya yang sudah dipublikasikan dan memiliki kemiripan proyek sebagai acuan dalam perancangan, perbandingan studi literatur untuk program-program yang akan ada didalam bangunan serta melakukan studi lapangan ke *Batu Secret Zoo* di Batu, Malang. Studi lapangan ini membantu dalam merancang alur didalam tapak karena memang kebun binatang tersebut memberikan pengunjung waktu untuk melihat hewan secara dekat dengan alur perjalanan yang menarik, dimana pengunjung dapat menyaksikan hewan dari beberapa sudut pandang. Dari bawah dapat ke atas, dari atas ke bawah dan sebagainya.

Konteks interaksi antara manusia dengan hewan yang menjadi poin berikutnya dalam perancangan ini dihubungkan dengan analisa-analisa yang menghasilkan suatu bentuk gubahan massa. Gubahan massa akan terus dikembangkan sehingga menghasilkan suatu desain akhir berupa konsep, gambar perancangan, detail arsitektural hingga perspektif. Pemilihan lokasi tapak tidak menjadi acuan pokok dalam proyek ini namun proyek ini diharapkan dapat menjadi pemicu pariwisata di kota Jakarta yang akan memberikan pengalaman baru bagi masyarakat.

3. DISKUSI DAN HASIL

Hasil dari penerapan metode diterapkan dalam fungsi yang akan dihadirkan dalam bangunan yaitu berupa kebun binatang yang mengutamakan interaksi antara manusia dan hewannya sebagai sarana rekreasi dan edukatif bagi anak-anak dan keluarga. Sebuah wisata rekreasi yang membantu masyarakat dalam meningkatkan kualitas hidup mereka secara alami dan menyenangkan.



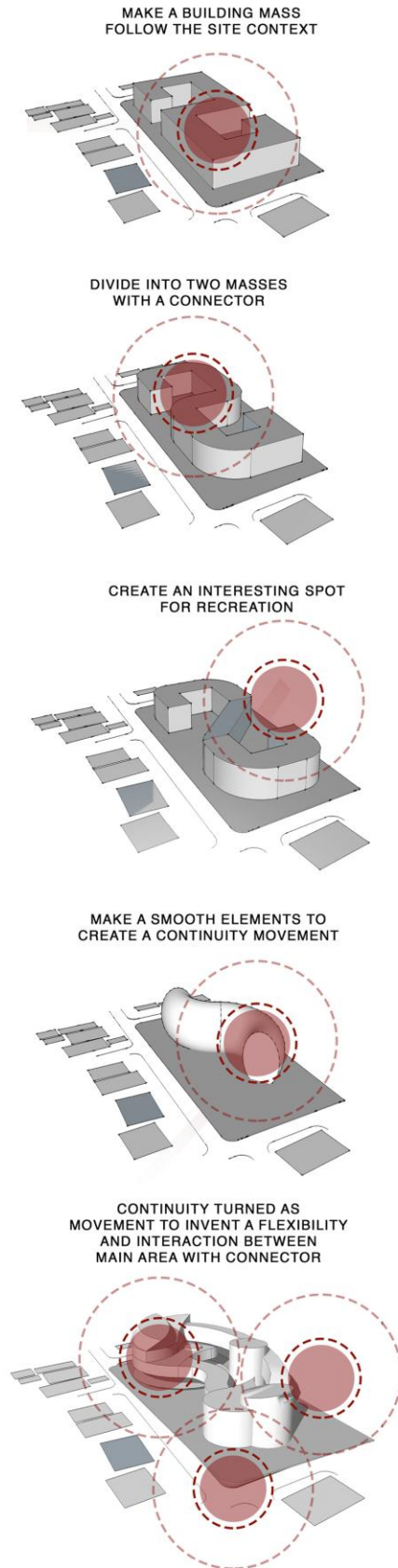
Gambar 1. Penjabaran Pemrograman
Sumber: Pribadi

Konsep perancangan yang berupa *circular motion* ini bukan hanya diterapkan dalam sirkulasi pengunjung melainkan bentuk dasar bangunan. Bentuk dasar bangunan dibuat melingkar dengan penghubung horisontal sebagai pendukung konsep dasar tersebut. Pemilihan bentuk lingkaran ini juga dilakukan untuk memberi kesan yang tidak menyudut dan memberi kesan menerima untuk menarik pengunjung. Bentuk tapak yang berupa persegi panjang juga memberikan konteks bangunan yang memanjang sehingga terjadi zonasi dalam tapak.



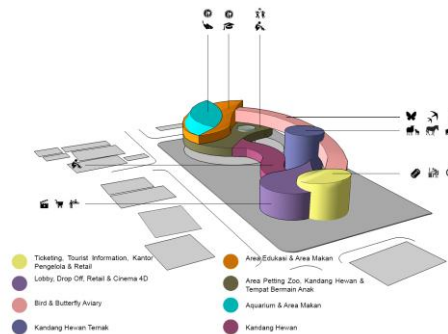
Gambar 2. Zonasi Tapak
Sumber: Pribadi

Berdasarkan zonasi tapak tersebut, dimasukkan kedalam pembentukan gubahan massa. Setiap massa bangunan yang ada memiliki fungsi dan luasan yang berbeda sesuai dengan fasilitas yang diberikan. Proses gubahan massa yang dilakukan memiliki 4 tahapan awal hingga mencapai bentuk akhir yang digunakan sebagai acuan dalam pembuatan gambar denah.



Gambar 3. Proses Gubahan Massa
Sumber: Pribadi

Konteks bentuk bangunan yang mengikuti bentuk dasar tapak yaitu persegi panjang. Pemberian bukaan di tengah bangunan dikarenakan posisi tapak yang dikelilingi oleh jalan raya dapat membuat privasi bangunan terganggu maka fokus utama bangunan dibuat mengarah ke bagian tengah tapak. Diberikan unsur yang lebih halus agar bentuk bangunan tidak menjadi kaku dan polos. Penerapan konsep pada bentuk bangunan sehingga bangunan mempunyai pergerakan yang berlanjut. Pengaplikasian antara alur kegiatan dan zonasi pada tapak kedalam bentuk bangunan.



Gambar 4. Zonasi Gubahan Massa
Sumber: Pribadi

Ruang luar bangunan didesain untuk memberikan kenyamanan dengan memberikan tanam-tanaman rindang yang juga dapat berfungsi sebagai penyaring kebisingan dari kendaraan di luar tapak. Penggunaan material ruang luar diutamakan berupa unsur-unsur alami seperti batu dan kayu yang harmonis dengan vegetasi hias. Penggunaan *curtain wall* sebagai dinding bangunan bertujuan agar cahaya matahari dapat masuk dengan maksimal namun diberikan unsur penahan yang dapat memberikan estetika bayangan yang indah pada bagian ruang dalam. Penahan ini berupa kisi-kisi kayu dan besi baja yang dijadikan sebagai *second skin*. Selain sebagai penahan sinar matahari dan memberikan hasil bayangan estetik pada ruang dalam, penggunaan fasad ini juga untuk memperkuat kesan eksterior bangunan agar terlihat lebih menarik.

Perancangan ruang luar bukan hanya sekedar material dan penggunaan tanaman melainkan terdapat sebuah jalur pejalan kaki yang disertai dengan pemaandangan panorama terhadap keseluruhan bangunan dan hewan. Sehingga pengunjung dapat bersantai di luar bangunan sambil menikmati pemandangan yang ada. Perancangan ruang luar menjadi salah satu aspek penting yang memperlihatkan kompleksitas pada bangunan ini dan daya tarik utama pada proyek.

Ruang dalam atau interior bangunan lebih mengarah terhadap fungsi sehingga bentuk dan suasana yang diciptakan berbeda antara fungsi satu dan lainnya. Masing-masing lantai juga memiliki fungsi yang berbeda dengan tujuan agar pengunjung dapat lebih fokus dalam menjelajahi fasilitas yang diberikan oleh proyek.

Penggunaan material dalam bangunan khususnya pada kandang hewan menggunakan bahan yang tahan air seperti *wood plastic composite*. Bahan WPC ini merupakan bahan bangunan yang ramah lingkungan sehingga harga dan pemasangannya sangat terjangkau. Terdapat aksent-aksent alami seperti tumbuhan kayu-kayu alami pada kandang hewan agar hewan merasa aman dan terlindung, serta menyediakan mereka tempat untuk beristirahat dan bersembunyi. Sedangkan penggunaan material pada ruang dalam lainnya juga diberikan aksent-aksent seperti kayu untuk memberi kesan menyatu antar keseluruhan bangunan. Serta dengan adanya unsur alam seperti kayu, tanaman dan bebatuan dapat membuat hewan merasa seperti berada di habitat mereka.

Mengingat fungsi bangunan yang ganda, dihuni oleh manusia dan hewan tentu mengakibatkan sistem pembuangan yang berbeda. Pertama berupa pengelolaan sampah dengan cara konvensional yaitu karyawan kebersihan mengambil sampah dan memasukkannya ke dalam ruang penampungan sampah sementara, setelah itu sampah tersebut akan dialihkan ke luar tapak oleh

Dinas Kebersihan Kota yang selanjutnya dibuang ke TPA. Metode ini tidak akan bisa diterapkan pada seluruh bangunan terutama pada bagian luar bangunan. Dimana hewan akan terus mengeluarkan kotorannya ketikapengunjung berdatangan. Sehingga pada area tertentu akan dibuat sampah digester limbah tanah. Alat ini akan membuat kotoran hewan menjadi limbah cair dengan bantuan dari enzim dan bacteria yang ramah lingkungan. Kotoran hewan dikenal memiliki kandungan yang dapat membantu pertumbuhan tanah atau bekerja sebagai pupuk sehingga dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan vegetasi dalam tapak.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Proyek ini diharapkan dapat menjadi penengah bagi masyarakat kota metropolis yang membutuhkan sebuah penyegaran untuk meningkatkan kualitas hidup mereka. Kota Jakarta juga membutuhkan wisata rekreasi yang berbeda dan baru sebagai salah satu cara yang dapat membantu masyarakat. Proyek yang terintegrasikan dengan interaksinya bersama hewan akan memberikan pengalaman baru dan pembelajaran tersendiri. Hal ini juga sangat positif bagi anak-anak yang sedang mengalami masa pertumbuhannya. Sistem edukasi yang menarik dan menyenangkan bagi anak-anak dan keluarga. Tujuan utama preancangan proyek mengacu kepada sebuah rekreasi keluarga. Rekreasi keluarga di mana masyarakat dapat melarikan diri dari kehidupan sehari-hari mereka dan bermain bersama hewan peliharaan. Seperti yang sudah dikatakan bahwa interaksi bersama hewan dapat mendatangkan berbagai macam dampak positif pada kehidupan sosialisasi serta rasa empati manusia, manusia juga harus menjaga dan mengayomi mereka layaknya seperti seseorang manusia.

Hubungan yang signifikan antara kelekatan hewan dengan kualitas hidup manusia dapat menjadi kunci yang bisa dijadikan sebagai landasan. Hal ini dikarenakan hubungan kelekatan yang terbangun antara manusia dan hewan memiliki banyak manfaat yang berkontribusi dalam meningkatkan kualitas hidup seseorang. Penerapan konsep dasar perancangan yang diterapkan melalui ruang dalam dan luar bangunan merupakan poin penting yang dapat dijadikan sebagai keselarasan. Meski bentuk bangunan tapak berbeda dengan kawasan sekitarnya bukan berarti menjadi perusak *urban fabric* kawasan tersebut melainkan sebagai sarana wisata rekreasi yang dibuat untuk menarik pengunjung, bangunan harus merepresentasikan fungsi yang disandang dan memberi rasa penasaran terhadap orang yang melewatinya. Serta fungsi bangunan yang akan mendatangkan pengunjung akan menjadi pemicu yang dapat mengembangkan dan memajukan kawasan sekitarnya.

REFERENSI

- Florian, Douglas. (2005). *Zoo's Who*. San Diego: Harcourt. ISBN 0-15-204639-9. All kinds of animals are the subject of these poems. In "The Owl" (45), the creature describes itself as "the eyes / And ears of night."
- Attachment to Pets and interpersonal Relationships, diakses dari https://www.researchgate.net/publication/286703203_Attachment_to_pets_and_interpersonal_relationships_Can_a_fourlegged_friend_replace_a_two-legged_one, 7 November 2018.
- McNicholas, J., & Collis, G. M. (2000). Dogs as catalysts for social interactions: Robustness of the effect. *British Journal of Psychology*, 91, 61–67. doi: 10.1348/000712600161673