

## PUSAT RESTORASI EKOSISTEM: PENGEMBALIAN ALAM

Heni Sofyani<sup>1)</sup>, Suwandi Supatra<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup> Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, heni.sofyani09@gmail.com

<sup>2)</sup> Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, ybhan50@gmail.com

### Abstrak

Milenial merupakan spesies biologis yang hidup di kota-kota 'buatan'. Kebutuhan manusia modern sangat kompleks ruang kota berisi bangunan- bangunan dan tidak menyisakan ruang untuk alam/ area hijau. Memperhatikan bahwa orang-orang mulai membuat jalur hijau sebagai tanda bahwa mereka ingin hidup berdampingan dengan alam: melihat, menyentuh, merasakan, dan menjadi bagian dari alam. Indonesia adalah negara dengan garis pantai terpanjang kedua di dunia, tetapi saat ini manusia tidak merawat laut dengan baik, beberapa fenomena buruk benar-benar terjadi terutama di pusat kota Indonesia, Jakarta. Di Ancol orang membuang sampah sembarangan, limbah industri mencemari laut dan akibatnya ekosistem laut menjadi tidak stabil. Proyek Pusat Restorasi Ekosistem yang terletak di Ancol, Jakarta Utara ini bertujuan untuk mengubah perspektif manusia tentang cara merawat dan berinteraksi dengan alam. Penggunaan fenomenologi dan tipologi arsitektur sebagai metode untuk merancang bangunan ini, hasil proyek ini berupa solusi untuk milenial, injeksi untuk penyeimbangan dan meregenerasi ekosistem udara, darat dan laut. Ruang yang menyenangkan dan rileks bagi ranah publik untuk kembali bersama alam, ruang untuk bertukar dan membentuk perilaku baru yang lebih baik mengenai cara memperlakukan dan berhubungan dengan alam.

**Kata kunci:** Ekosistem; Millenial; Pusat Restorasi

### Abstract

*Millennials who is biological species continues to live in artificial machine cities. The needs of modern man invaded the urban with buildings left no space for natural settings. Noticed that peoples started to plant trees one dear for living with nature : see, touch, feel, and be part of them. Indonesia is a country with the second longest coastal line in the world, but nowadays people aren't take good care of the sea some bad phenomenon really happened particularly in the central city of Indonesia, Jakarta. In Ancol people throwing waste, the industry waste contaminated the sea and in result the sea ecosystem is unstable. The project Ecosystem Restoration Center in Ancol, Jakarta Utara with a purpose when this project is being built people can change their perspective on how to treat and in contact with nature. Phenomenology and arhitecture types as a method to design this building, the result of theproject appear as the solution for millenials in the invaded city, an injection for balancing and perhaps regenerating the ecosystem of air, ground and sea. A fun and relax space for public realm to retrieve their dear of nature, for them to exchange and shape a new then better behavior of them toward on how to treat and in contact the nature.*

**Keywords:** Ecosystem; Millenia;l Restoration Center

## 1. PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Milenial merupakan spesies biologis yang hidup di kota-kota 'buatan'. Kebutuhan manusia modern sangat kompleks Maslow (1934, 1954) E, ruang kota berisi bangunan- bangunan dan tidak menyisakan ruang untuk alam/ area hijau. Memperhatikan bahwa orang-orang mulai membuat jalur hijau sebagai tanda bahwa mereka ingin hidup berdampingan dengan alam: melihat, menyentuh, merasakan, dan menjadi bagian dari alam. Indonesia adalah negara dengan garis pantai terpanjang kedua di dunia, tetapi saat ini manusia tidak merawat laut dengan baik, beberapa fenomena buruk benar-benar terjadi terutama di pusat kota Indonesia, Jakarta. Di Ancol orang membuang sampah sembarangan, limbah industri mencemari laut dan

akibatnya ekosistem laut menjadi tidak stabil. Proyek yang berlokasi di Ancol, Jakarta Utara ini bertujuan untuk mengubah perspektif manusia tentang cara merawat dan berinteraksi dengan alam.

Proyek ini muncul sebagai solusi bagi milenial, suntikan untuk penyimbangan dan meregenerasi ekosistem pada udara, daratan dan lautan. Ruang yang menyenangkan dan rileks bagi ranah publik untuk kembali kepada alam, ruang untuk bertukar dan membentuk perilaku baru yang lebih baik tentang cara memperlakukan dan berinteraksi dengan alam. Dengan kebutuhan dan kebiasaan milenial menghadirkan tipologi yang lebih berkembang dan bermutasi dari ruang privat menjadi ruang privat bersama (publik). Sehingga rancangan ruang publik akan sangat sesuai dengan milenial.

## 2. KAJIAN LITERATUR

### Konteks Kesejamaan (Millennial)

Siapa itu Millennial?

- Generasi millennial (1985-1994) → memasuki usia produktif → mulai membuat keputusan sendiri dalam proses konsumsi → punya preferensi
- Generasi yang paling terpelajar sampai saat ini → punya standar dan kritis
- Memiliki populasi terbesar di dunia saat ini → mendominasi pasar
- *Well educated* mengetahui mana yang asli dan palsu
- Menghabiskan uang dan waktu terhadap *experiences* daripada barang

### Teori Ekosistem

Ekosistem merupakan suatu sistem ekologi yang terbentuk dari hubungan timbal balik antara tamu dengan lingkungan. Ekosistem ini bisa juga dianggap sebagai tatanan kesatuan secara utuh dan menyeluruh, di antara seluruh elemen lingkungan yang masing-masing memiliki pengaruhnya satu sama lain.

Di dalam sebuah ekosistem ada organisme yang berkembang di masyarakat bersama dengan lingkungan fisik di suatu sistem. Organisme tersebut akan beradaptasi dengan lingkungan fisik, namun sebaliknya organisme juga dapat mempengaruhi lingkungan fisik tersebut untuk hidup. Organisme yang ada di mikroorganisme tertentu akan menghasilkan suatu sistem kontrol.

### Komponen Ekosistem

- Abiotik, Abiotik atau yang lebih dikenal sebagai komponen tak hidup adalah komponen fisik dan juga kimia, yang bersifat substrat. Contoh : suhu, air, garam, sinar matahari, tanah, batu, iklim.
- Biotik, Biotik adalah suatu istilah yang biasanya digunakan untuk merujuk pada sesuatu yang hidup atau organisme. Contoh : heterotrof dan dekomposer.

### Metode Dekonstruksi

Dekonstruksi adalah suatu metode, suatu pemikiran sekaligus suatu teori yang diciptakan oleh Jaques Derrida. Derrida sendiri engga menyebutkan apa yang merupakan dekonstruksi melainkan dengan apa yang bukan dengan dekonstruksi.

### Dekonstruksi dalam Arsitektur

Arsitek yang berbeda, di tempat yang sangat berbeda, terlihat seperti bangunan dan bangunan aneh sehingga mereka dikloning dan bahkan saling menembus. Mereka dibuat gambar dan model yang sangat rumit, kadang-kadang begitu penuh dengan detail sehingga Anda hampir tidak bisa melihat bangunan untuk gambar. Sebagaimana beberapa proyek dari Meiers, Eisenman, Hadid, dan Tschumi menyarankan bentuk arsitektur baru yang jelas, koheren, dan konsisten telah muncul ke dalam 'Dekonstruksi'. Para Meiers dan Eisenman memiliki sudut pandang yang saling bertentangan jika hanya dalam rencana dan Hadid memiliki bentrok balok ams dalam tiga dimensi, sementara Tschumi memiliki sistem geometris yang saling beradu.

Semua dari mereka telah digambarkan dalam judul Robert Venturi yang mengesankan, sebagai kompleks dan kontradiksi bersejarah dan modern, bentrokan dalam rencana, bentrokan di bagian atau ketinggian dan bentrokan dalam tiga dimensi.

### ***Derrida's Program***

Jadi apa yang dia 'Dekonstruksi'? dan bagaimana dia mengaturnya? Derrida menjabarkan sebuah program dalam apa yang disebut 'exergue'. Begitu seringnya Derrida, membajak sebuah kata dari konteks lain dan mengubah maknanya untuk tujuannya sendiri yang aneh! Dia tampaknya mengumumkan serangannya pada yang berikut:

- ETHNOCENTRISM: keyakinan bahwa budaya atau kelompok etnis sendiri entah bagaimana lebih unggul dan harus dinilai.
- LOGOCENTRISM: keyakinan bahwa pada akar semua keberadaan ada kebenaran abstrak yang diorganisasikan dalam kategori absolut dan tak terhindarkan
- FONOKENTRISME: gagasan bahwa berbicara lebih baik daripada menulis

Sekarang, izinkan kami 'Mendekonstruksi' dasar kalimat Le Corbusier: 'Rumah adalah mesin untuk tinggal di, mengambil kamus Prancis / Inggris Harrap dan Kamus Latin / Inggris Lewis dan Short.

-Aksi dalam Dekonstruksi

Seperti yang ditunjukkan Derrida oleh 'Dekonstruksi' dalam penulisan varios dan filsuf. Tschumi menetapkan berbagai pendekatan untuk mendekonstruksi brief. Memang dia menggambarkan metode pemrograman 'Post-Deconstructivism' sebagai berikut (A + U89: 10):

- a. Crossprogramming : Menggunakan konfigurasi spasial yang diberikan untuk program yang tidak dimaksudkan untuk itu, yaitu: menggunakan gedung gereja untuk arena bowling.
- b. Transprogramming : Menggabungkan dua program, terlepas dari ketidakcocokan mereka bersama dengan konfigurasi spasial masing-masing. Yaitu: planetarium + roller-coaster
- c. Disporgramming : Menggabungkan dua program, sehingga diperlukan konfigurasi spasial dari program A yang terkontaminasi program B dan kemungkinan konfigurasi

### **Fenomenologi dalam Arsitektur**

Pergeseran hubungan antara fenomenologi dan arsitektur dengan berbicara tentang fenomenologi arsitektural, yang secara tentatif mendefinisikan sebagai penjelasan deskriptif dan interpretatif dari pengalaman, situasi, dan makna arsitektural yang dibentuk oleh kualitas dan fitur dari lingkungan binaan dan kehidupan manusia (Otero-Pailos 2012; Seamon 2017). Dalam menunjukkan bahwa fenomenologi arsitektur memiliki nilai penelitian dan desain yang signifikan saat ini, pertama-tama jelaskan pendekatan fenomenologis secara lebih lengkap, dengan menyoroti dua konsep fenomenologis kunci yang relevan untuk pemahaman arsitektur — dunia kehidupan dan sikap alami. Kedua, ulas alur rumit dari peristiwa di mana arsitek dan ahli teori arsitektur menjadi tertarik pada fenomenologi. Ketiga, diskusi antara dua topik fenomenologis yang memiliki nilai untuk arsitektur dan secara singkat membahas signifikansi mereka untuk pemikiran arsitektur: (1) perwujudan lingkungan; dan (2) atmosfer arsitektur. Terakhir, saya mengidentifikasi beberapa kritik kunci terhadap fenomenologi arsitektur dan menyarankan nilai apa yang mungkin dimilikinya untuk masa depan arsitektur, terutama dalam hal kedatangan realitas virtual, tempat-tempat virtual, dan bangunan virtual yang akan datang.

### **3. METODE**

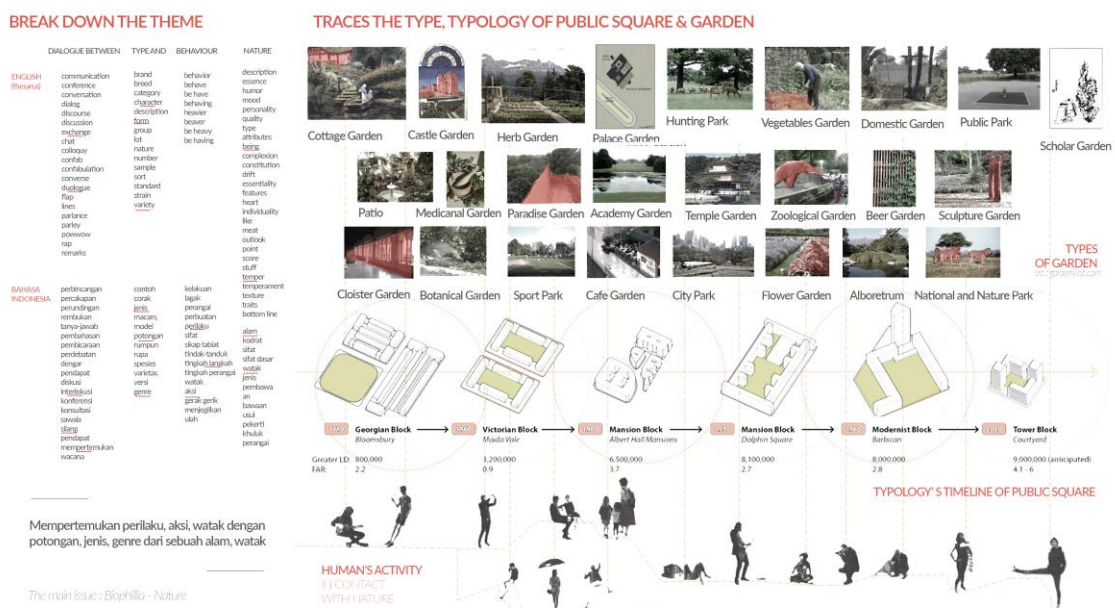
Dalam penyusunan laporan perancangan ini, beberapa tahapan dasar yang telah di lalui dalam suatu perancangan proyek, dirangkum secara sistematis sehingga dapat menambah pengetahuan mengenai proyek ini. Keseluruhan tahapan yang menjadi data yang disusun menjadi satu kesatuan rangkaian penulisan dengan pembahasan yang dimulai secara deduksi dari yang

sifatnya umum ke khusus sesuai dengan proyek yang direncanakan. Dalam hal ini, tahapan yang termasuk dalam ruang lingkup bahasan laporan antara lain:

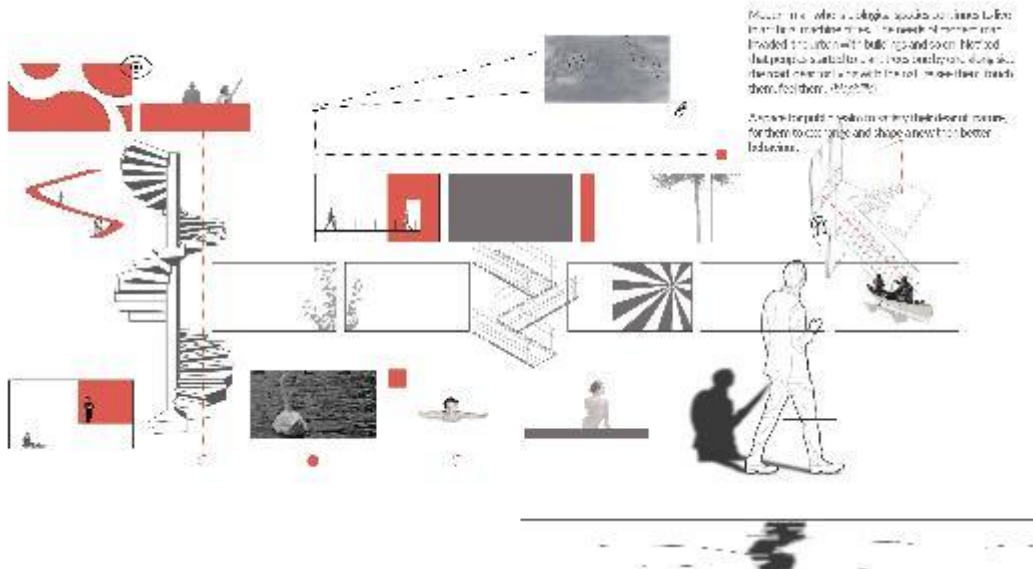
- Studi terhadap hubungan arsitektur, tipe dan perilaku serta nilai kesejamaan dalam hal ini keterkaitan dengan generasi millenial.
- Studi terhadap karakteristik generasi millenial dengan menerapkan interdisplin.
- Studi tipologi dari proyek-proyek serupa.
- Survei awal dan pendataan awal keadaan lingkungan sekitar tapak.
- Analisis tapak dan lingkungan.
- Pengolahan data dan studi pustaka sehingga didapatkan karakteristik proyek yang berguna untuk perancangan awal.
- Pemrograman aktivitas dan fasilitas, sehingga semua aktivitas dapat berjalan secara sinergis dan berkelanjutan.

#### 4. DISKUSI DAN HASIL

Proses mendesain yang di gunakan untuk proyek ini di bagi menjadi dua tahap, yang pertama adalah tahap penelitian dan kedua adalah tahap desain. Pada tahap penelitian penulis mencoba untuk menjabarkan tipe serta tipologi dari bangunan yang akan dirancang, setelah itu penggunaan metode fenomenologi untuk membentuk dan mengembangkan indera- indera manusia yang akan di aplikasikan pada rancang bangunan.



Gambar 1. Penjabaran tipe dan tipologi  
Sumber: Penulis, 2019

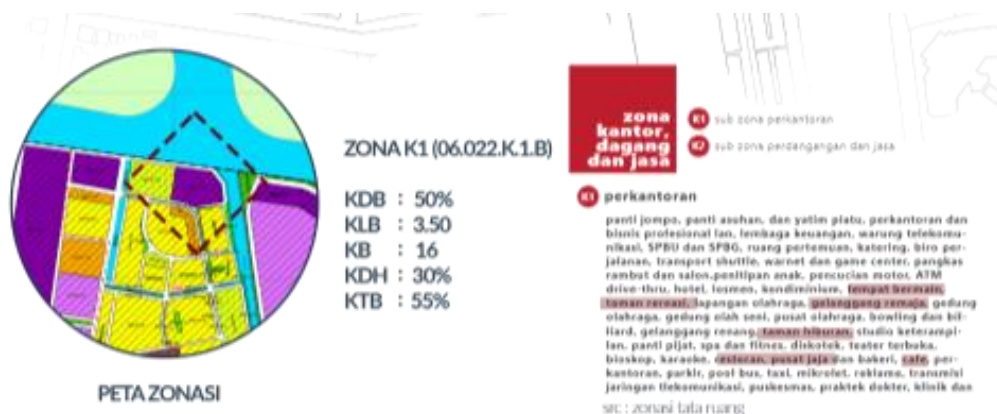


Gambar 2. Fenomenologi  
Sumber: Penulis, 2019

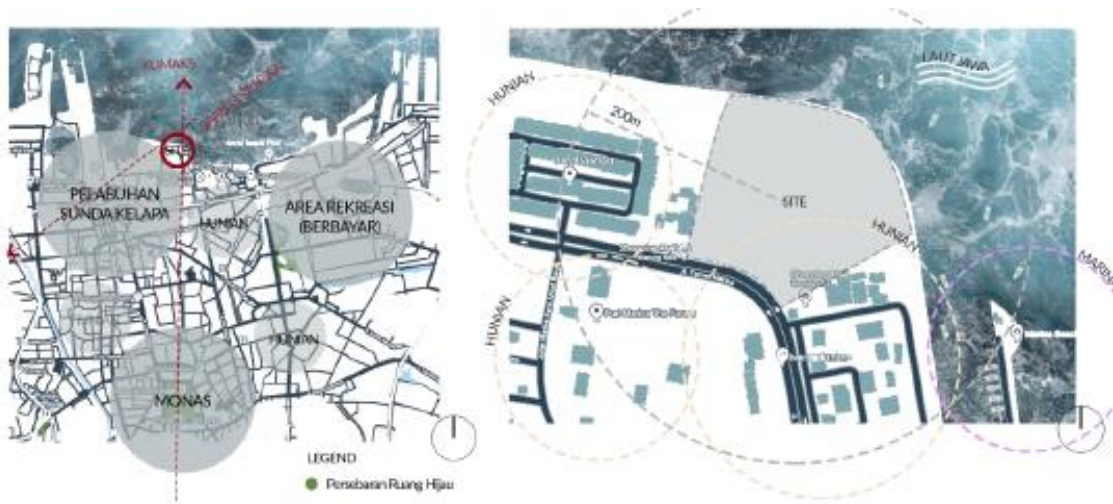
Setelah melakukan penelitian maka penulis mendapat kesimpulan bahwa bangunan yang dirancang merupakan area publik yang memiliki *inner court* yang di *infill* dengan tanaman. Tetapi tidak sebatas itu dari metode fenomenologi proyek perlu membangkitkan indera- indera manusia yang hadir pada proyek ini sehingga hasil rancangan memerlukan interaksi tidak hanya secara visual tetapi juga dengan indera penciuman, pendengaran, sentuhan, pengecap, *body* (kesadaran tentang dimensi dan proporsi), *skin* (dapat merakan suhu ruang).

Pada tahap kedua yaitu tahap perancangan, pada tahap ini tapak yang berpotensi sesuai dengan isu yang diangkat terletak pada Ancol, Jakarta Utara. Alasan pemilihan tapak yaitu :

- Area Perairan : Tapak terletak pada pinggir kota yang berbatasan langsung dengan laut nantinya akan di dimanfaatkan sebagai sistem pada bangunan yang akan dirancang.
- Axis : Memiliki aksis yang kuat dari pusat kota sehingga posisi tapak ini dapat menjadi klimaks dan destinasi akhir warga Jakarta
- Peta Zonasi : Lokasi terletak pada zonasi ungu dengan sub zona KB 1 Perkantoran

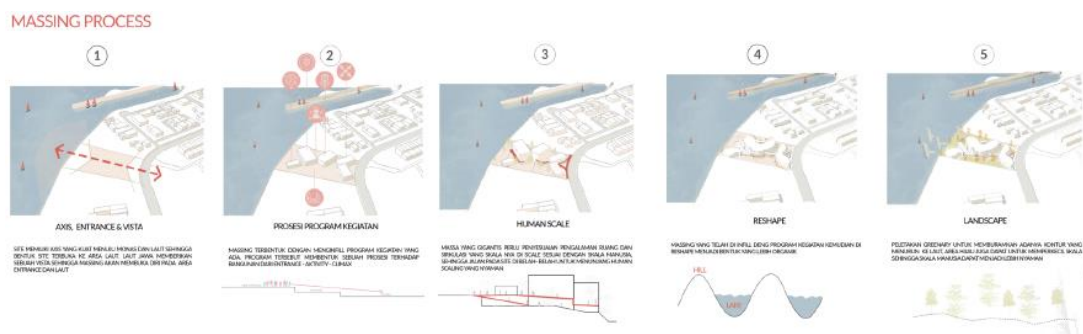


Gambar 3. Peta Zonasi  
Sumber : : <https://tataruang.jakarta.go.id/>



Gambar 4. Mapping Site  
Sumber: Penulis, 2019

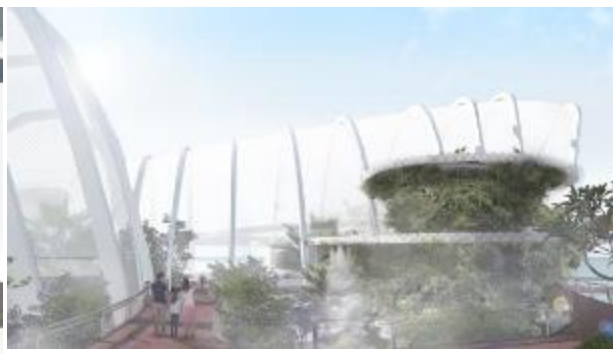
Rancangan akan menjadi medium untuk penyimbangan ekosistem di area laut, *wastage* dari kawasan sekitar akan diolah kemudian hal positif untuk area hunian yaitu proyek ini bisa menjadi titik temu dan titik berkumpul untuk kawasan sekitar. Setelah analisa tapak maka akan dilakukan proses pembentukan massa pada bangunan :



Gambar 5. Proses Massing  
Sumber: Penulis, 2019



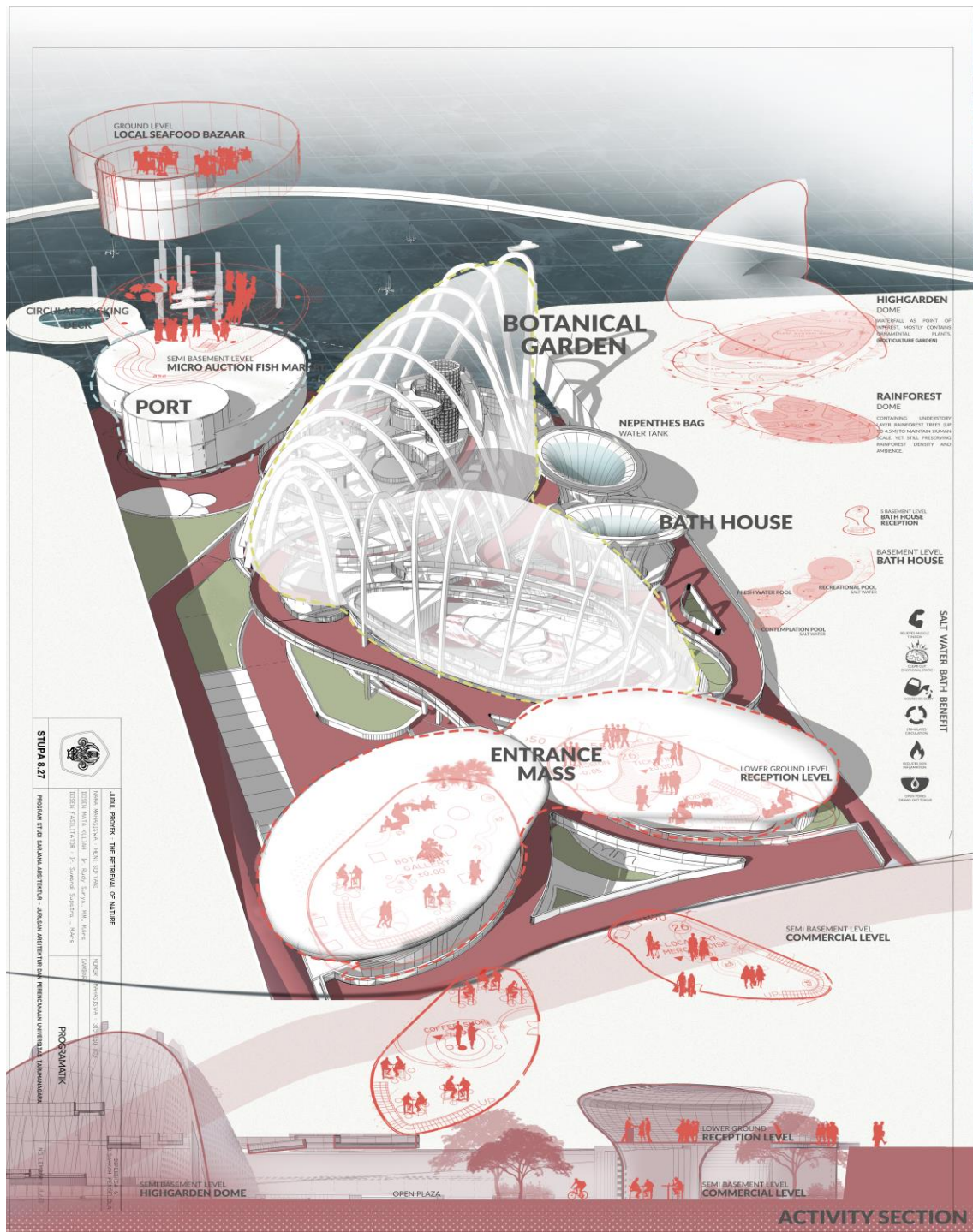
Gambar 6. Perspektif *Bird Eye View*  
Sumber: Penulis, 2019



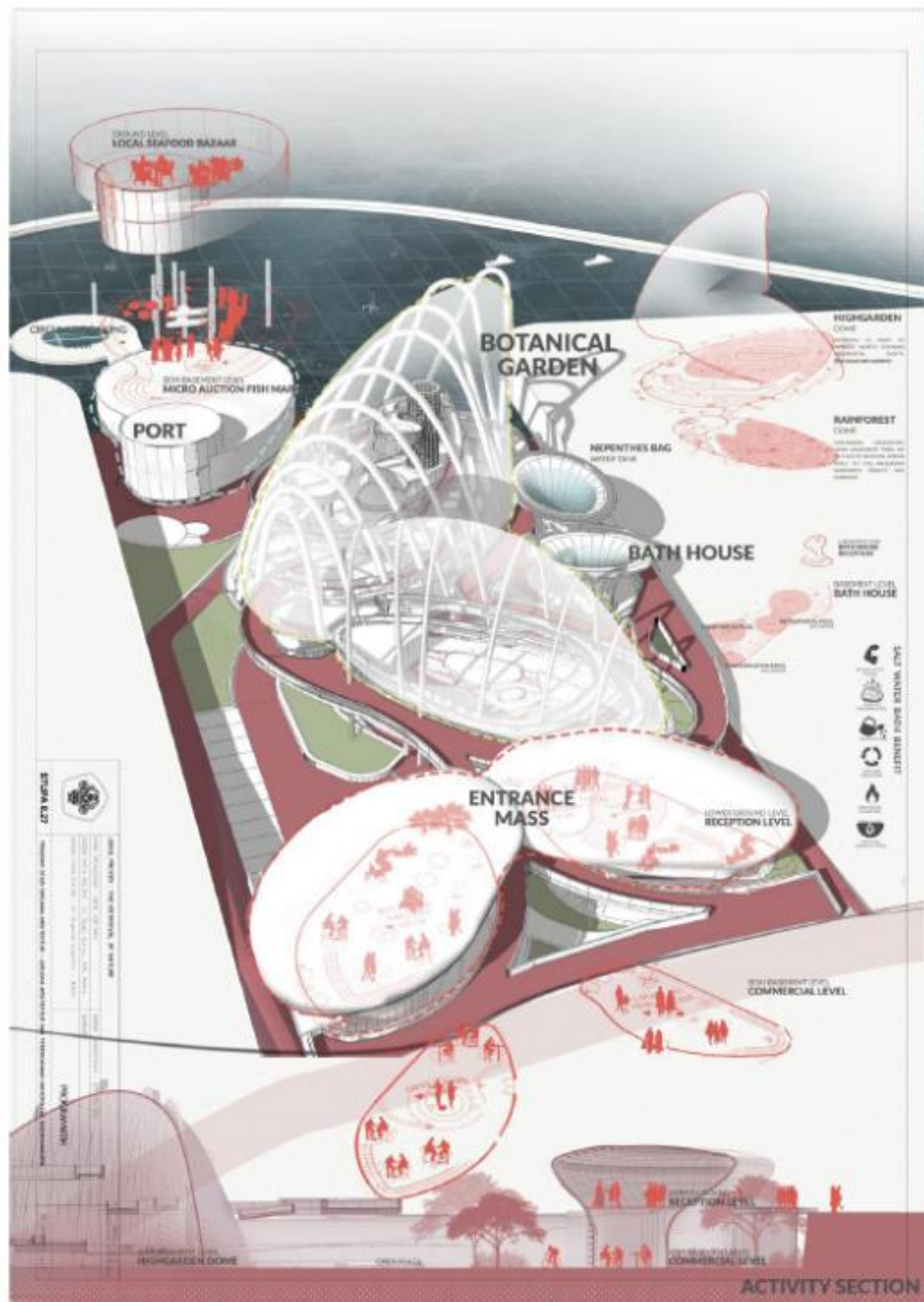
Gambar 7. Perspektif Eksterior  
Sumber: Penulis, 2019

Proyek yang diusulkan berupa *Ecosystem Restoration Center* yang bertujuan memperbaiki serta meregenerasi ekosistem udara, darat dan laut melalui perbaikan *behaviour* manusia serta rekonsiliasi antara manusia dengan alam. Program yang diusulkan merupakan program *leisure*, edukasi serta relaksasi sehingga bangunan ini memiliki program yang kaya dan dapat mencapai

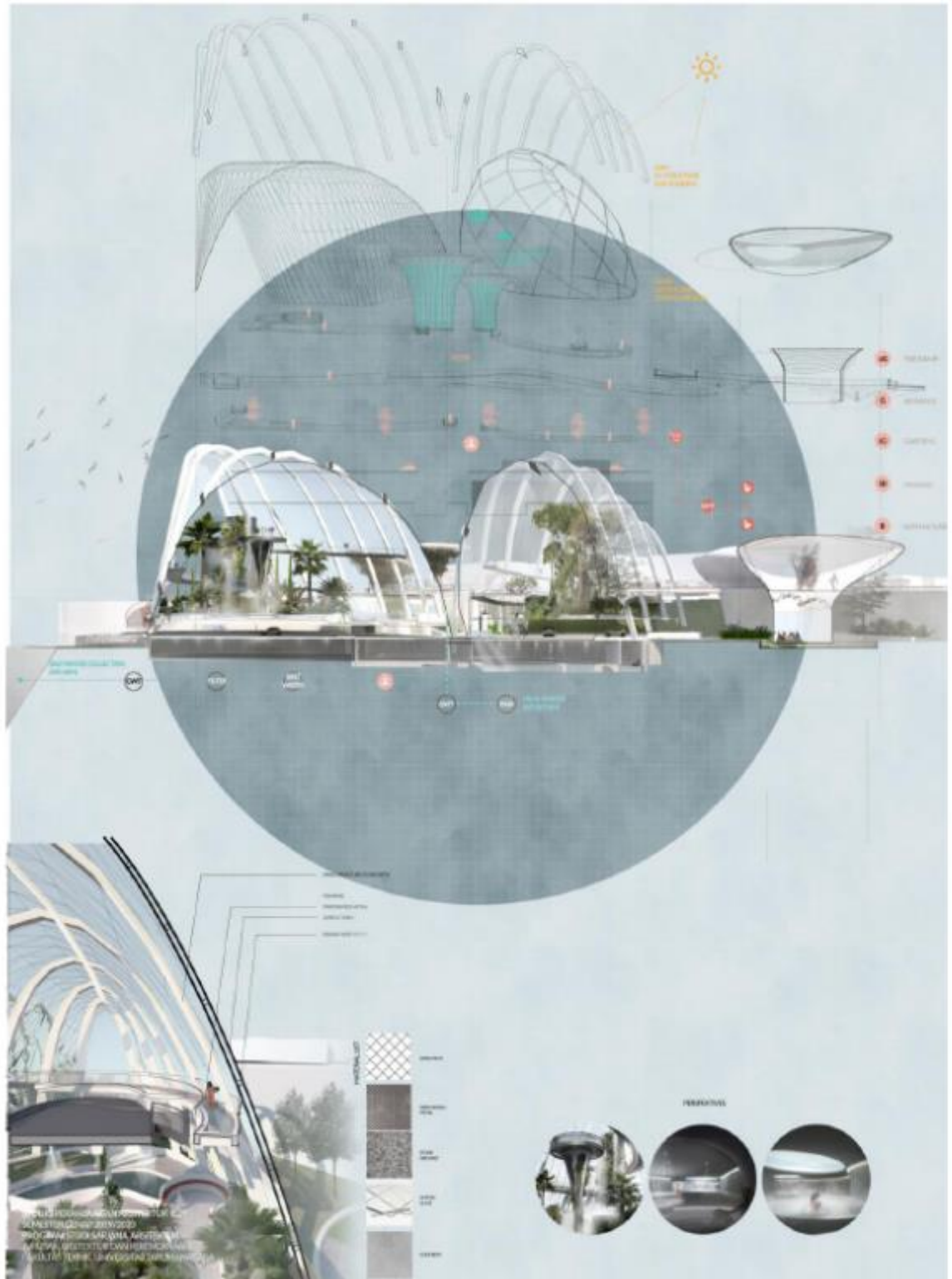
tujuan dalam penyimbangan ekosistem maupun rekonsiliasi antara manusia dengan alam. Berikut merupakan beberapa program yang diusulkan pada poyek ini :



Gambar 8. Program Kegiatan  
Sumber: Penulis, 2019



Gambar 9. Sub Program pada Massa Utama  
 Sumber: Penulis, 2019



Gambar 10. Struktur dan Sistem Bangunan  
Sumber: Penulis, 2019

## 5.KESIMPULAN

Usulan proyek ini adalah sebuah proyek arsitektural yang menggabungkan dua objek yaitu manusia dan alam menjadi satu sehingga mereka dapat berrekonsiliasi. Proyek ini mengangkat isu kerusakan lingkungan dan kaitannya terhadap generasi millenials yang nantinya proyek ini akan berkontribusi untuk perbaikan ekosistem lingkungan sekitar dengan mengubah perilaku milenial secara tidak sadar. Metode perancangan yang akan dilakukan adalah fenomenologi dimana di proyek ini akan di bangkitkan 7 indera manusia. Program yang di usulkan yaitu *crossprogramming* yaitu menggabungkan program wisata yang bersifat publik dengan program relaksasi (bath house) yang bersifat personal. Tujuan dari ini yaitu untuk memperkaya program pada bangunan serta aktivitas pertemuan antara manusia dan alam dapat terjadi.

## REFERENSI

- Agudin, L. M. (1995), *The Concept of Type in Architecture: An Inquiry into The Nature of Architectural Form*, Zurich, Swiss Federal Institute of Technology
- Geoffrey, B. (1991). *Deconstruction A Student Guide*. London: Academy Group Ltd
- Lee, C. & Jacoby, S. (2011). *Typological Urbanism and The Idea of The City*. London: Wiley
- Moneo, R. (1978). *On Typology Oppositions*.
- Pallasmaa, J. (2005). *The Eyes of the Skin*. London: Wiley.
- Pallasmaa, J. (2009). *The Thinking Hand*. London: Wiley.
- Pallasmaa, J. (2014). *Space, Place, and Atmosphere*. in Christian Borch (ed.) *Architectural Atmospheres*, Basil: Birkhäuser, pp. 18–41.
- Sebastian, Y. (2016). *Generasi Langgas*. Jakarta: Gagas Media