

STUDI PROGRAM BANGUNAN BERDASARKAN KARAKTER KAWASAN DAN PENGARUH CAHAYA PADA MASSA BANGUNAN

Andreas Christian¹⁾, Suwardana Winata²⁾

¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara,
andreaschristian2912@gmail.com

²⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, danarsitek@gmail.com

Masuk: 14-07-2020, revisi: 31-07-2020, diterima untuk diterbitkan: 24-09-2020

Abstrak

Perkembangan jaman yang begitu pesat mengakibatkan semakin mudahnya untuk hidup secara individualistis. Pusat kota menjadi tempat yang sangat cepat perkembangannya. Kehidupan yang memiliki aktivitas padat dan masyarakat yang individualistis mengakibatkan kurangnya dan menurunnya kualitas interaksi sosial pada masyarakat. Kelurahan Rawa Barat, Kecamatan Kebayoran Baru, Kota Jakarta Selatan merupakan kawasan yang dipenuhi dengan masyarakat pekerja formal. Kost-kostan yang menjadi tempat pertama bagi masyarakat ini menjadi karakter dari kawasan. Kurangnya ruang interaksi menjadikan masyarakat yang individualistis dan stress akibat kualitas interaksi sosial yang buruk. Rumah Cahaya Pelepas Stress hadir sebagai tempat ketiga untuk melepaskan stress bagi masyarakat Kelurahan Rawa Barat. Bangunan menggunakan bantuan cahaya sebagai elemen yang mendukung terbentuknya ruang-ruang untuk terapi dan sebagai bagian dari ruang ketiga untuk bersosialisasi. Masyarakat dapat melepaskan stress serta berekspresi di dalam bangunan untuk meningkatkan kualitas sosialisasi di dalam kawasan. Para pekerja juga dapat menjadikan bangunan sebagai tempat bekerja serta tempat berkumpul dan bermain sehingga bangunan dapat menjadi penawar kehidupan yang sibuk di perkotaan dan menciptakan hubungan yang hangat dalam masyarakat.

Kata kunci: cahaya; individualistis; interaksi; kualitas; stress

Abstract

The era of disruption has made it easier to live individually. The city center is a place of rapid development. Life that has a dense activity and individualistic society reduces the quality of social interaction in society. Kelurahan Rawa Barat, Kecamatan Kebayoran Baru, Kota Jakarta Selatan is an area that is filled with formal working communities. Boarding houses that are the first place for the community become the character of the region. Lack of interaction space makes society individualistic and stressful due to the poor quality of social interaction. Stress Relief Light House as a third place to relieve stress for the people of Kelurahan Rawa Barat. The building uses light as a support element to form spaces for therapy and as part of the third space for socializing. Communities can release stress and express themselves in buildings to improve the quality of socialization in the area. Workers can use the building as a place to work as well as a place to gather and play so that the building can be an antidote to busy lives in urban areas and create a warm relationship in the community.

Keywords: Individualistic; interaction; light; quality; stress

1. PENDAHULUAN

Daerah pusat kota sangat sibuk dan memiliki kehidupan yang sangat individualistis. Padatnya aktivitas serta perkembangan yang sangat pesat sangat mempengaruhi pola hidup masyarakat. Kurangnya tempat yang mampu menjadi “pelarian” mengakibatkan menurunnya kualitas sosial masyarakat. Teknologi menjadi salah satu penyebab cepatnya perubahan pola hidup di

pusat kota. Era disrupsi merupakan salah satu sebutan akibat adanya teknologi yang canggih saat ini. Menurut data bps.go.id Indeks Pembangunan Teknologi Informasi dan Komunikasi (IP-TIK) bahwa sejak tahun 2015-2017 terus meningkat dan DKI Jakarta merupakan daerah dengan IP-TIK tertinggi. Ini menandakan perkembangan teknologi sudah berjalan sangat cepat di Indonesia. Semua kebutuhan dan kepentingan manusia akan digantikan dengan teknologi. Dapat dilihat dari kemudahan-kemudahan yang diberikan oleh teknologi saat ini.

Teknologi memudahkan segala cara. Manusia bisa hidup sendiri hanya dengan layar di depan mukanya. Hal ini menyebabkan manusia menjadi manusia yang anti-sosial ditambah dengan padatnya aktivitas pusat kota yang sangat mempengaruhi pola hidup masyarakat. Ini mengakibatkan menurunnya kualitas interaksi sosial yang terjadi di masyarakat sehingga menyebabkan dampak yang kurang baik pada kondisi psikologis manusia. Oleh karena itu hal ini menjadi perhatian dalam proyek ini. Dengan pembahasan diatas, terdapat rumusan masalah yaitu bagaimana menangani perubahan gaya hidup manusia akibat teknologi yang menjadikan sikap sosial manusia memburuk. Disamping itu dengan mempelajari karakter dari kawasan juga menambah ketajaman dari proyek agar dapat berdampak bagi masyarakat yang tinggal di Kelurahan Rawa Barat.

Sibuknya aktivitas masyarakat di pusat kota serta kehidupan yang bersifat individualistis mengakibatkan stress pada masyarakat perkotaan. Kurangnya tempat yang menjadi peyalur emosi masyarakat mengakibatkan kualitas kesehatan mental pada masyarakat menurun. Rumah Cahaya Pelepas Stress ini dapat menjadi sebuah tempat ketiga dimana masyarakat yang mayoritasnya tinggal di tempat pertamanya yang adalah kost-kostan dapat saling berinteraksi dan membantu, serta dapat menyalurkan emosi dan menjadi "penawar stress" sibuknya kehidupan yang terjadi akibat pekerjaan kantor di tempat kedua di pusat kota. Menggunakan elemen cahaya sebagai pembentuk ruang-ruang untuk terapi dan bagian dari ruang ketiga. Sifat-sifat cahaya dan manfaatnya diolah secara maksimal sehingga menghasilkan bentuk bangunan yang meresponi cahaya.

Tujuan dari proyek ini adalah menyatukan serta menjadi tempat pelepas stress bagi masyarakat yang tempat pertamanya mayoritas adalah kost-kostan berporfesi sebagai pekerja formal agar dapat saling berinteraksi satu dengan yang lainnya sehingga menciptakan hubungan yang hangat dan kesehatan mental yang baik untuk masyarakatnya. Dengan menggunakan metode analisis tabel dari William Pena maka akan memunculkan program yang nantinya akan menjadi program dari bangunan secara kontekstual dengan kawasannya. Bangunan juga meresponi cahaya yang menjadi bagian pendukung fungsi dari bangunan.

2. KAJIAN LITERATUR

Third Place

Pada teori yang dipaparkan Ray Oldenburg pada buku "*The Great Good Place (1997)*", setiap manusia pada dasarnya adalah makhluk sosial yang memerlukan interaksi sosial. Maka dari itu diperlukan sebuah tempat yang disebut sebagai "tempat ketiga" yang berada diantara "tempat pertama" atau "tempat kedua" yang biasa diartikan sebagai tempat tinggal dan tempat kerja, sehingga menjadikan masyarakat yang memiliki sebuah kualitas hubungan interaksi sosial kepada sesama yang sehat. Tempat keetiga harus menjadi sebuah tempat yang netral serta dapat mengayomi seluruh kalangan masyarakat tanpa membedakan. Tempat ketiga harus dapat digunakan secara bebas tanpa adanya kepentingan pribadi. Perbedaan antara tempat ketiga, pertama, dan kedua adalah, tempat keetiga bisa dibilang sebagai "tempat istirahat" untuk manusia dari pekerjaan serta rutinitas yang ada di tempat pertama dan kedua.

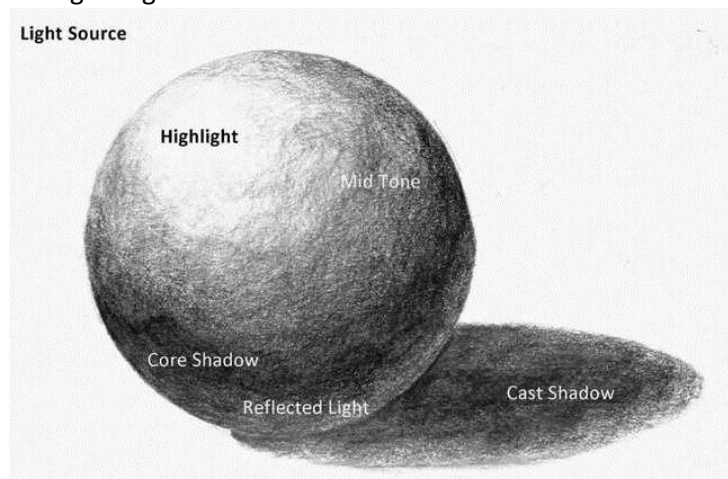
Psikologi dalam Menunggu

Menurut David H. Maister pada teorinya "*The Psychology of Waiting Lines*" waktu menunggu akan terasa lebih nyaman dan lebih mengasyikan jika dilakukan dengan beberapa kegiatan. Waktu menunggu bisa diisi dengan kegiatan yang dapat menciptakan suasana yang tidak melelahkan bagi penunggunya. Salah satunya adalah menunggu dengan tidak melakukannya sendirian tetapi bersama-sama. Ini berkaitan dengan topik *third place* yang mengangkat permasalahan interaksi sosial pada masyarakat. Hal ini dikaitkan dengan kehidupan *kost-kostan* yang bisa dibilang "menunggu hari esok" sehingga anak kost yang biasanya hidup sendirian mampu memiliki wadah untuk mengisi waktu menunggu mereka.

Cahaya Pada Objek Seni

Dalam seni cahaya sangat berpengaruh pada objek. Kondisi cahaya terhadap objek dibagi menjadi tiga bagian, yaitu:

- Light side*, area ini merupakan area yang terkena sinar secara langsung dan menjadi bagian yang di *highlight*.
- Shadow side*, yang termasuk dalam area ini adalah *Form Shadow*, *the Form Shadow Core*, dan *Reflected Light*. *Form Shadow* adalah bagian tergelap dari bayangan. *Reflected Light* yang dipantulkan adalah cahaya yang dipantulkan ke subjek.
- Cast shadow*, area ini dibagi menjadi tiga, area yang paling gelap, sedang dan bayangan yang sudah memudar atau mulai terang. Pada intinya ini adalah area bayangan yang semakin lama semakin menghilang.



Gambar 1. Teori Cahaya
Sumber: Google.com, 2020

3. METODE PERANCANGAN PROYEK

Program Bangunan

Mengacu pada buku *Problem Seeking (2001)* oleh William M. Peña dan Steven A. Parshall dijelaskan bahwa *programming* merupakan hal tahap awal sebelum masuk ke tahap design. *Programming* disini bertujuan untuk menghasilkan sebuah fungsi dan program bangunan yang sesuai dengan karakteristik kawasan. Untuk mencapainya terdapat lima tahapan yang harus diperhatikan. Lima tahapan ini dapat berubah susunannya kecuali pada tahap kelima karena merupakan penetapan masalah dari hasil investigasi.

- Goals*, apa yang mau dicapai?
- Facts*, apa yang kita tau? Apa yang diberikan?
- Concepts*, bagaimana cara mencapai tujuannya?
- Needs*, berapa banyak uang dan ruang? Kualitas yang seperti apa?
- Problem*, kondisi apa yang mempengaruhi bangunan? Desain seperti apa yang harus diambil?

Setelah itu harus ada empat hal lagi yang perlu diperhatikan dalam memenuhi tahapan di atas.

- Function : People, activities, relationships*
- Form : Site, environment, quality*
- Economy : Initial budget, operating costs, life cycle costs*
- Time : Past, present, future*

Dengan mengikuti tahapan di atas munculah sebuah tabel yang harus diisi untuk membantu dalam menginvestigasi permasalahan yang ada sehingga menciptakan sebuah statement problem. Tabel ini akan diisi dengan memperhatikan nilai—nilai tentang *third place* yang menjadi topik utama sehingga investigasi yang terjadi sesuai dengan topik dan permasalahan yang ada. Berikut adalah format tabel kosong dari William Pena yang harus diisi:

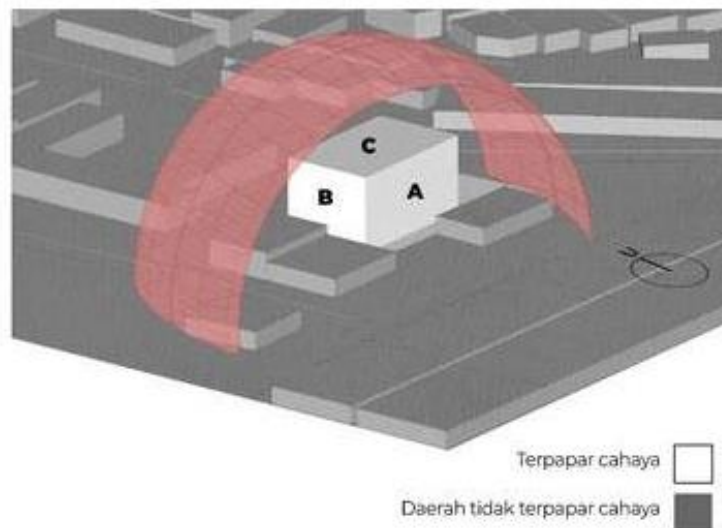
Tabel 1. Format Tabel Kosong William Pena

	GOALS	FACTS	CONCEPTS	NEEDS	PROBLEMS
FUNCTION					
FORM					
ECONOMY					
TIME					

Sumber: Pena, Problem Seeking 2001

Alat Bantu Proses Pembentukan Massa

Pengolahan massa bangunan menggunakan diagram matahari yang diambil dari website <http://andrewmarsh.com/apps/staging/sunpath3d.html> yang merupakan diagram matahari yang sesungguhnya terjadi di waktu dan tempat yang ditetapkan. Massa dimasukkan ke website dan kemudian disimulasikan sehingga terlihat paparan sinar matahari yang terjadi pada massa di lokasi yang ditetapkan. Cahaya dimanfaatkan secara maksimal sehingga mengurangi penggunaan energi dari pencahayaan dan pendingin ruangan buatan.



Gambar 2. Diagram Matahari Pada Massa

Sumber: Dok.Pribadi, 2020

4. DISKUSI DAN HASIL

Lokasi proyek berada di Kelurahan Rawa Barat, Kecamatan Kebayoran Baru, Kota Jakarta Selatan. Untuk mendapatkan program yang cocok untuk kawasan digunakan metode program dari William Pena dengan mengolah tabel-tabel tersebut berdasarkan pengamatan keadaan karakter keluaran yang didapat dari pengumpulan data di lapangan. Pengumpulan data-data kawasan dimasukkan ke dalam tabel yang kemudian disimpulkan menjadi program untuk bangunan. Selanjutnya dengan menggunakan alat bantu diagram matahari yang diperoleh dari website <http://andrewmarsh.com/apps/staging/sunpath3d.html> massa meresponi cahaya yang masuk sehingga bukaan-bukaan bangunan serta ruang yang terbentuk berdasarkan dari cahaya.

Pencarian Program

Isi tabel adalah keadaan karakter kawasan di Kelurahan Rawa Barat. Pencarian program mengolah hasil pengamatan karakter di kawasan dan kemudian dimasukan ke dalam tabel William Pena yang bertujuan untuk di analisis sehingga menemukan karakter kawasan. Tabel William Pena dikaitkan dengan *third place* sehingga data-data hasil pengamatan kawasan yang merupakan isi dari tabel tetap sesuai dengan tema besarnya yaitu tempat ketiga. Berikut analisis tabel William Pena yang berisi keadaan kawasan Kelurahan Rawa Barat hasil pengamatan dan dikelompokkan berdasarkan *third place*.

Neutral Ground

Tabel 2. Tabel Analisis Program Terkait *Netral Ground*

	GOALS	FACTS	CONCEPTS	NEEDS	PROBLEMS
FUNCTION	<ul style="list-style-type: none">Memenuhi kebutuhan yang belum ada di kawasanMengajak masyarakat untuk mengenal orang-orang disekitarnyaKeluar dari kehidupan yang kaku	<ul style="list-style-type: none">Ruang publik tidak digunakan secara maksimalHanya terdapat taman tidak terurusTidak terjadi interaksi sosialBanyak tempat makan	<ul style="list-style-type: none"><i>Open spaces</i>Bebas melakukan kegiatanRamah untuk semua orangTransparanBukan merupakan tempat dengan tujuan tertentu	<ul style="list-style-type: none">Hubungan tanpa melihat statusTempat santaiFungsi penarik massa yang sesuai karakter kawasan	Kawasan banyak terdapat kost-kostan sehingga harus memenuhi kebutuhan pengguna kost.
FORM	<ul style="list-style-type: none"><i>Walking distance</i>Transportasi umum<i>Open spaces</i><i>Green Building</i>Merespon <i>Sustainable Development Goals</i>Inklusif	<ul style="list-style-type: none">Terdapat di sudut-sudut jalanMerupakan area hijauTempat jualan kaki lima	<ul style="list-style-type: none">KontekstualArea hijau pada bangunanTransparanPermeabilitas	<ul style="list-style-type: none">Lokasi strategisTerjangkau transportasi umum	Banyak bangunan kelas menengah atas karena kawasan berada di pusat kota.
ECONOMY	<ul style="list-style-type: none">Memberikan fasilitas umum berupa ruang	<ul style="list-style-type: none">Penghasilan pedagang kaki lima	<ul style="list-style-type: none">Terbuka untuk umumMasuk tanpa	<ul style="list-style-type: none">Fungsi pendukung ekonomi	Terdapat di area yang bisa dibilang elit tapi juga banyak

	sosial yang dapat diakses secara gratis ditempati tanpa tekanan	<ul style="list-style-type: none"> Tempat makan yang <i>affordable</i> (kaki lima) Lahan digunakan secara maksimal secara ekonomi (tidak ada yang gratis digunakan) 	biaya	bangunan	masyarakat menengah.
TIME	<ul style="list-style-type: none"> Dapat diakses 24 jam 	<ul style="list-style-type: none"> Tidak beroperasi selama 24 jam 	-	-	Kawasan sudah cukup hidup dari pagi sampai malam.

Sumber: Berdasarkan Tabel William Pena

Leveler

Tabel 3. Tabel Analisis Program Terkait *Leveler*

	GOALS	FACTS	CONCEPTS	NEEDS	PROBLEMS
FUNCTION	<ul style="list-style-type: none"> Tidak memandang status sosial Tidak memandang umur Dapat digunakan semua umur 	<ul style="list-style-type: none"> Area Timur kawasan lebih merupakan perumahan elit, area Barat merupakan area kost-kostan Terdapat kesenjangan 	<ul style="list-style-type: none"> Fungsi yang dicari semua kalangan Fokus kepada fungsi untuk kelompok bukan untuk individual 	<ul style="list-style-type: none"> Fungsionalitas bangunan Penghubung status sosial 	Paling banyak terdapat tempat kuliner dari kelas menengah atas sampai menengah bawah.
FORM	<ul style="list-style-type: none"> <i>Open for public</i> Mudah di akses 	<ul style="list-style-type: none"> Restoran mahal dan warung-warung makan Rumah elit dan kost-kostan 	<ul style="list-style-type: none"> Inklusif Kontekstual 	<ul style="list-style-type: none"> Lokasi yang strategis 	Luas tapak rata-rata besar dan bangunan merupakan bangunan menengah atas.
ECONOMY		<ul style="list-style-type: none"> Menengah ke atas 			Memiliki status sosial yang cukup beragam walaupun berada di daerah elit.
TIME	-	-	-	-	-

Sumber: Berdasarkan Tabel William Pena

Conversation is The Main Activity

Tabel 4. Tabel Analisis Program Terkait *Conversation is The Main Activity*

	GOALS	FACTS	CONCEPTS	NEEDS	PROBLEMS
FUNCTION	<ul style="list-style-type: none"> <i>Fun</i> Inklusif "Ruang tunggu" untuk hari esok 	<ul style="list-style-type: none"> Individualistis Eksklusif Kost-kostan yang kecil kemungkinannya untuk dijadikan ruang untuk 	<ul style="list-style-type: none"> Bebas melakukan apa saja Mudah di akses Berkumpul dan berkenalan 	<ul style="list-style-type: none"> Fungsi yang ikonik 	"Fancy" menjadi ciri khas kawasan ini. Ruang publik komersial paling banyak adalah

		interaksi sosial	bersama orang-orang baru		tempat kuliner.
FORM	<ul style="list-style-type: none"> Grup dan bukan tempat individual 	-	-	-	-
ECONOMY	<ul style="list-style-type: none"> Ruang publik gratis Kehidupan sosial yang terjadi menjadi daya tarik untuk mengundang area retail yang menggerakkan ekonomi bangunan 	<ul style="list-style-type: none"> Ruang publik berbayar 	-	-	Lahan yang mahal dan padat penduduk.
TIME	<ul style="list-style-type: none"> 24 jam 	<ul style="list-style-type: none"> Bangunan komersial yang terbatas oleh waktu (tidak ada yang 24 jam) 	-	-	-

Sumber: Berdasarkan Tabel William Pena

Accessibility and Accomodation

Tabel 5. Tabel Analisis Program Terkait *Accessibility and Accomodation*

	GOALS	FACTS	CONCEPTS	NEEDS	PROBLEMS
FUNCTION	<ul style="list-style-type: none"> Ramah pedestrian Walkable 	<ul style="list-style-type: none"> Banyak kendaraan bermotor Mayoritas jalanan umum yang dapat dilalui secara bebas 	<ul style="list-style-type: none"> Berada di radius <i>walking distance</i> Mengurangi kendaraan bermotor 	<ul style="list-style-type: none"> Jalur pedestrian Parkir sepeda Halte kendaraan umum 	Jalur-jalur pedestrian belum tertata.
FORM	<ul style="list-style-type: none"> Permeabilitas Tidak ada batasan 	<ul style="list-style-type: none"> Bukan jalan utama Belum ramah pedestrian 	<ul style="list-style-type: none"> Terbuka untuk umum Terdapat area 100% publik sehingga bebas diakses 	<ul style="list-style-type: none"> Dekat dengan kendaraan umum Site strategis 	Jalan yang terbuka untuk umum sehingga memungkinkan kendaraan bermotor untuk masuk di setiap gang dengan bebas.
ECONOMY	-	-	-	-	-
TIME	-	-	-	-	-

Sumber: Berdasarkan Tabel William Pena

The Regulars

Tabel 6. Tabel Analisis Program Terkait *The Regulars*

	GOALS	FACTS	CONCEPTS	NEEDS	PROBLEMS
FUNCTION	<ul style="list-style-type: none"> Tempat kumpul publik yang aktif 24 jam 	<ul style="list-style-type: none"> Banyak terdapat kost-kostan Terkenal dengan kulinernya 	<ul style="list-style-type: none"> Menyediakan kebutuhan yang dibutuhkan oleh pengguna kost sebagai daya tarik 	<ul style="list-style-type: none"> Daftar kebiasaan dan kebutuhan anak kost 	Selain anak kost juga harus mampu merespon pengguna lain.
FORM	-	-	-	-	-
ECONOMY	-	-	-	-	-
TIME	-	-	-	-	-

Sumber: Berdasarkan Tabel William Pena

A Low Profile

Tabel 7. Tabel Analisis Program Terkait *A Low Profile*

	GOALS	FACTS	CONCEPTS	NEEDS	PROBLEMS
FUNCTION	<ul style="list-style-type: none"> Bersifat umum, tidak cenderung ke kelompok tertentu 	<ul style="list-style-type: none"> Terlihat jelas tempat mewah dan tempat yang "sederhana" 	<ul style="list-style-type: none"> Kontekstual 		Menyatukan penduduk hunian rumah dengan pengguna kost-kostan.
FORM	-	-	-	-	-
ECONOMY	-	-	-	-	-
TIME	-	-	-	-	-

Sumber: Berdasarkan Tabel William Pena

The Mood Is Playful

Tabel 8. Tabel Analisis Program Terkait *The Mood Is Playful*

	GOALS	FACTS	CONCEPTS	NEEDS	PROBLEMS
FUNCTION	<ul style="list-style-type: none"> Mampu beradaptasi Mengikuti perkembangan teknologi Tidak kaku <i>Sustainable</i> Tempat interaksi anak-anak 	<ul style="list-style-type: none"> Fungsi bangunan rata-rata sudah sangat jelas pada satu program dan karakter tertentu Kurangnya ruang bermain untuk anak Banyaknya sekolah Anak-anak bermain di jalanan 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Pop-up</i> <i>Playground</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Jalur pedestrian yang memadai untuk semua kalangan Standar bangunan ramah anak 	Mampu bertahan di lahan yang "mahal" dan bersaing dengan tempat-tempat elit serta pedagang kaki lima yang ada.
FORM	<ul style="list-style-type: none"> Atraktif Ikonik 	<ul style="list-style-type: none"> Rumah-rumah mewah Kost-kostan menengah ke atas 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Portable</i> 		Mampu berubah-ubah sesuai dengan kebutuhan.
ECONOMY	-	-	-	-	-
TIME	-	-	-	-	-

Sumber: Berdasarkan Tabel William Pena

*A Home Away From Home*Tabel 8. Tabel Analisis Program Terkait *A Home Away From Home*

	GOALS	FACTS	CONCEPTS	NEEDS	PROBLEMS
FUNCTION	<ul style="list-style-type: none">Tempat memenuhi kebutuhan hidup yang juga menjadi tempat kumpul	<ul style="list-style-type: none">Ruang publik hanya menjadi tempat rekreasi	<ul style="list-style-type: none">Fungsional	<ul style="list-style-type: none">Standar kebutuhan masyarakat sekitar	Rumah tinggal elit serta kost-kostan menengah atas di kelilingi bangunan publik komersial yang mayoritas merupakan kuliner.
FORM	-	-	-	-	-
ECONOMY	-	-	-	-	-
TIME	-	-	-	-	-

Sumber: Berdasarkan Tabel William Pena

Dari hasil analisis di atas kemudian munculah beberapa program yang diusulkan yang sesuai dengan karakter kawasan. Program yang cocok pada kawasan berdasarkan kesimpulan dari data-data yang sudah dimasukkan dan dianalisis dalam tabel di atas adalah:

- Terapi Sosial, program ini untuk meresponi kawasan yang mayoritas adalah pekerja formal yang hidup di kost-kostan dan identik dengan kesepian yang tidak memiliki ruang pereda stress dan sosialisasi.
- Laundry Gallery*, mendukung kebutuhan karakter kawasan yang adalah kost-kostan. Menyediakan tempat cuci baju yang mendukung terjadinya sosialisasi antar warga serta sebagai tempat *hangout* berupa gallery hasil karya dari terapi.
- Food Court*, karakter kawasan yang merupakan terkenal dengan kulinernya dapat berkontribusi pada program ini. Menggunakan sistem *vending machine* sehingga produsen dari makanan dapat menjualnya secara bebas tanpa hierarki dan batas waktu (24 jam) dan meningkatkan perekonomian pedagang sekitar yang menjadi produsennya, serta tidak menutup kemungkinan makanan berasal dari warga.

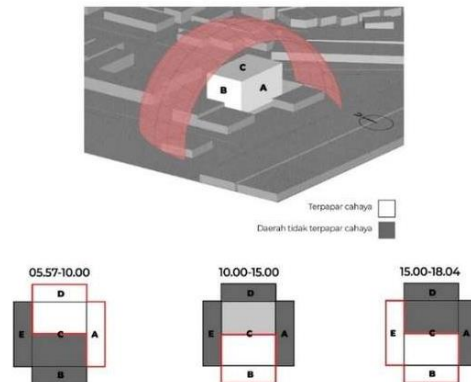
Pembentukan Massa Berdasarkan Cahaya

Gambar 3. Perspektif Bangunan

Sumber: Dok.Pribadi, 2020

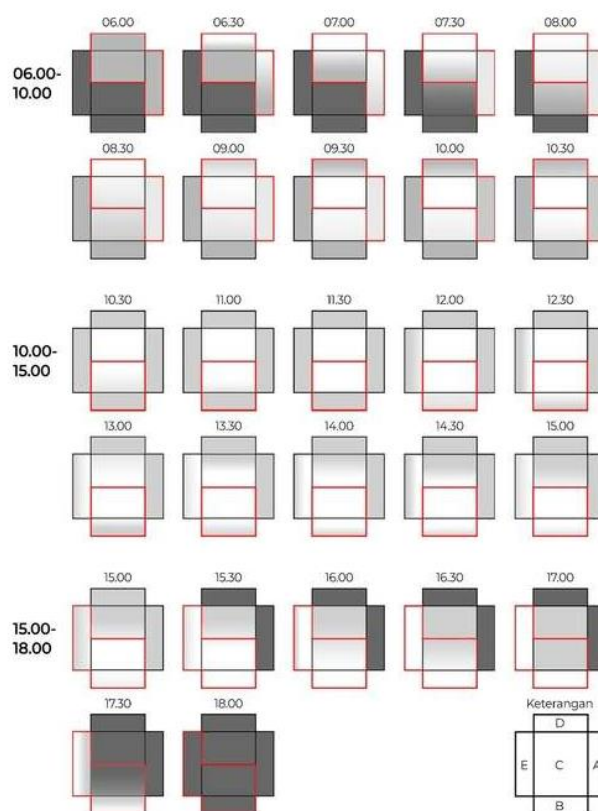
Tapak berada di Blok S No.26, Jl. Birah I No.26, RT.5/RW.6, Rw. Bar., Kec. Kby. Baru, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12180. Peruntukan zonasi tapak adalah untuk area FASUM dan FASOS sehingga memang cocok untuk dibangun bangunan tempat ketiga. Bangunan sekitar tapak merupakan hunian dua tingkat sehingga memudahkan masuknya cahaya matahari kedalam proyek bangunan yang memiliki ketinggian empat lantai. Tapak memiliki KLB 2 dan KB 4, proyek memaksimalkan peraturan tersebut. Kemudian untuk pembentukan massa bangunan pertama-tama memasukkan massa berupa *box* di dalam tapak

ke website diagram matahari. Selanjutnya, mendata bagian-bagian yang terpapar sinar matahari. Massa disimulasikan pergerakan matahari secara *real* melalui program ini. Kemudian didapatkan hasil bagian-bagian massa yang terpapar cahaya matahari. Cahaya matahari dimanfaatkan secara maksimal untuk menghemat energi serta sirkulasi udara dan pencahayaan dari sinar matahari sebagai penunjang kesehatan bangunan. Selain itu cahaya diolah untuk membentuk ruang-ruang yang mendukung area terapi serta menjadi bagian dari tempat ketiga.



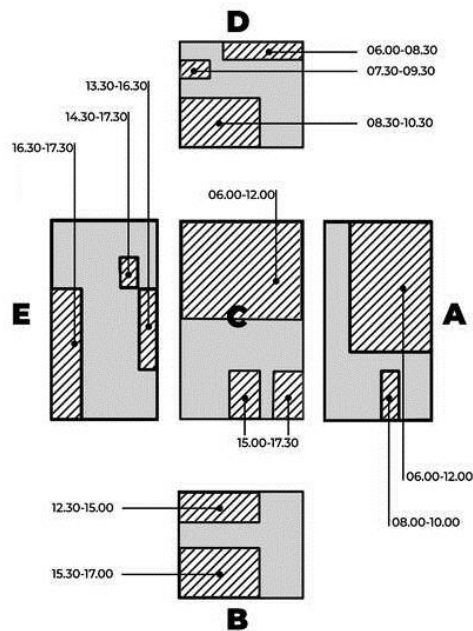
Gambar 4. Diagram Matahari Pada Massa
Sumber: Dok.Pribadi, 2020

Setelah itu, paparan matahari pada massa lebih didetailkan lagi berdasarkan waktu setempat. Diagram ini untuk membantu menentukan bukaan pada massa sehingga memaksimalkan kondisi cahaya yang masuk ke dalam bangunan.



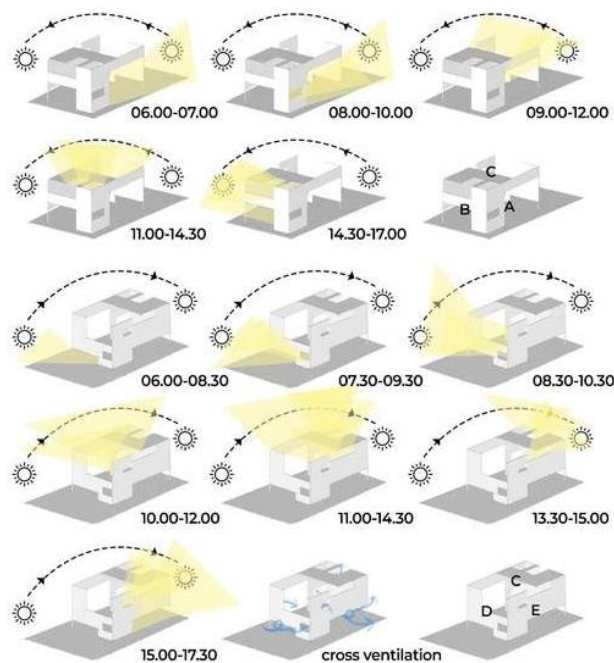
Gambar 5. Diagram Paparan Detail
Sumber: Dok.Pribadi, 2020

Pembentukan bukaan pada massa terjadi mengikuti hasil dari pendataan paparan sinar matahari yang terjadi pada massa sesuai lokasi dan waktu setempat. Bukaan terjadi berdasarkan gambar 3. dan gambar 4. Bukaan disesuaikan dengan fungsi ruang didalamnya serta kondisi sekitar tapak agar tidak mengganggu bangunan sekitar.



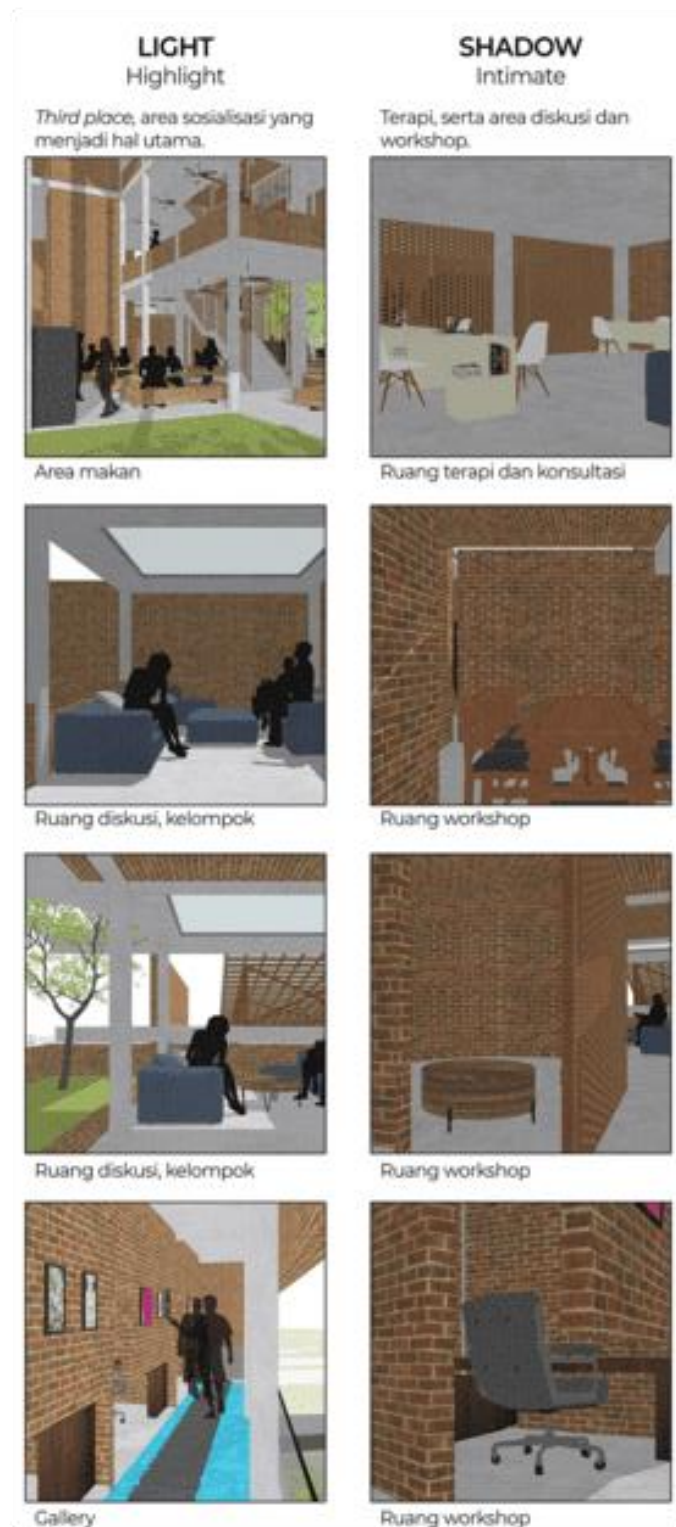
Gambar 6. Diagram Bukaan dan Pembayangan
Sumber: Dok.Pribadi, 2020

Berikut adalah simulasi yang terjadi setelah massa meresponi cahaya yang masuk berdasarkan waktu dan arahnya.



Gambar 7. Diagram Sinar yang Masuk pada Bangunan
Sumber: Dok.Pribadi, 2020

Setelah ini ruang-ruang yang terbentuk didesain mengikuti dari cahaya yang masuk. Ruang didesain sehingga menciptakan ruang-ruang yang intim untuk proses terapi serta ruang-ruang yang di *highlight* untuk terjadinya proses sosialisasi di ruang ketiga.



Gambar 8. Ruang-Ruang Berdasarkan Cahaya yang Masuk
Sumber: Dok.Pribadi, 2020

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Pengamatan karakter kawasan yang kemudian dianalisis menggunakan tabel dari William Pena menghasilkan sebuah kesimpulan bahwa masyarakat di Kelurahan Raba Barat, Kecamatan Kebayoran Baru, Kota Jakarta Selatan mayoritas adalah pekerja formal dan tinggal di *kost-kostan*. Kawasan ini hidup sangat individualistis dikarenakan masyarakatnya yang sibuk dan sedikitnya bangunan fasilitas umum yang berfungsi sebagai tempat bersosialisasi. Para pekerja formal yang sangat sibuk serta hidup sendiri di *kost-kostan* menjadi target dari proyek tempat ketiga ini yang menyediakan tempat untuk memenuhi kebutuhan fasilitas masyarakat serta menjadi tempat bersosialisasi dan melepaskan penat dari sibuknya dunia kerja. Terapi merupakan salah satu program utama dari bangunan untuk tetap menjaga kesehatan mental masyarakat yang sibuk di pusat kota.

Cahaya yang diperhatikan dan diolah sedemikian rupa dapat mempengaruhi kualitas dari sebuah bangunan. Kesehatan dan suasana bangunan dapat menjadi lebih baik jika merespon cahaya yang masuk kedalamnya. Suasana ruang yang terbentuk menjadi berbeda antara yang terpapar cahaya secara langsung dan yang dibayangi dari cahaya. Ruang yang dibayangi akan terasa lebih intim dan misterius dan yang terpapar cahaya akan terasa lebih terekspos dan menjadi sorotan bagi pengguna. Ruang-ruang yang dibayangi sangat cocok untuk kegiatan terapi dikarenakan suasana yang lebih intim, tenang, dan lebih privasi membantu proses terapi dibanding ruang-ruang yang sengaja di *highlight* dengan cahaya yang merupakan bagian dari tempat ketiga. Bukaannya yang terjadi juga menghemat energi pada bangunan. Mengurangi pencahayaan dan pendingin udara buatan. Pengudaraan yang dihasilkan dari *cross ventilation* menjadikan udara dalam bangunan menjadi sehat.

Saran

Cahaya bisa lebih diteliti secara mendalam sehingga tidak hanya berpengaruh pada dalam bangunan tapi juga menjadi berguna secara langsung bagi bangunan sekitarnya. Bangunan dapat menjadi proyek contoh untuk bangunan fasilitas sosial dan fasilitas umum disekitarnya sehingga tidak hanya menciptakan hubungan hangat antar masyarakat tetapi juga interaksi antar bangunan.

DAFTAR PUSTAKA

- Jormakka, K. (2003). *Basic Design Methods*. Birkhäuser Architecture.
- Maister, D. H. (2005). *The Psychology of Waiting Lines*.
- Oldenburg, R. (1997). *The Great, Good Place*. Cambridge: Da Capo Press.
- Peña, W. M dan Steven A. P. (2001). *Problem Seeking: An Architectural Programming Primer*. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Schwab, K. (2019). *Revolusi Industri Keempat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama

