

TEMPAT PENGEMBANGAN GRIT

Hans Jonathan ¹⁾, Alvin Hadiwono²⁾

¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, hansjojo77@gmail.com

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

Masuk: 14-08-2020, revisi: 01-08-2020, diterima untuk diterbitkan: 24-09-2020

Abstrak

Permasalahan dalam kehidupan manusia salah satunya individualisme. Hal ini disebabkan karena manusia terlalu banyak menghabiskan waktunya di tempat kerja dan di rumah, maka orang akan jarang sekali melakukan kegiatan sosial. Dengan adanya media sosial juga menyebabkan manusia bersosialisasi satu sama lain. Permasalahan utama yang akan dibahas di proyek ini adalah "Open Architecture sebagai Third Place" yang membahas bagaimana cara menciptakan tempat ketiga sebagai tempat untuk manusia saling bersosialisasi satu sama lain dan juga sebagai tempat publik informasi. Isu yang diangkat dalam proyek ini adalah mengenai "Grit" dimana orang dapat belajar cara menumbuhkan *grit* di dalam dirinya untuk mencapai goals yang mereka ingin capai di masa depan. Lokasi proyek berada di Jalan Tanjung Duren Utara. Tapak ini cukup strategis untuk proyek *third place* ini karena berdekatan dengan *First Place* dan *Second Place* sehingga proyek ini dapat menjadi rembesan (permeabilitas). Di proyek *third place* ini diharapkan orang bisa menumbuhkan *grit* dalam dirinya sehingga mereka bisa mencapai targetnya dalam hidup mereka dan dapat mencapai tujuan hidupnya yang telah mereka tentukan. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah Survey Lapangan, Studi Literatur, dan Studi Preseden. Hasil penelitian yang didapatkan adalah perancangan bangunan sebagai "Tempat Pengembangan Grit". Program utama dalam proyek ini adalah Experimental Room, Workshop, dan Pameran. Lalu juga ada program pendukung yaitu Co - Working Space, Library, dan Late Night Street Food.

Keywords: *grit; manusia; permeabilitas; sosial*

Abstract

One of the problems in human life is individualism. This is because humans spend too much time at work and at home, so they rarely do social activities, along with the existence of social media that causes people to socialize with each other. This particular problem will be discussed in "Open Architecture as Third Place" project, which discusses how to create a third place as a place for people to socialize with each other and also as a public information space. The issue raised in this project is about "Grit" where people can learn how to grow grits within themselves to achieve the goals they want to achieve in the future. The project location is on Jalan Tanjung Duren Utara. This site is quite strategic for this third place project because it is close to First Place and Second Place where this project can become a permeability. This third place project is wished for people to be able to grow grits in themselves so that they can achieve their goals in their lives and can achieve their life goals that they have set. The method used in research is Field Survey, Literature Study, and Precedent Study. The results obtained are the design of the building as a "Grit Improvement Space". The main program in this project is the Experimental Room, Workshop, and Exhibition along with the supporting programs namely Co-Working Space, Library, and Late Night Street Food.

Keywords: *grit; human; permeability; social*

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Dalam kehidupan manusia, ada 3 tempat utama yang selalu dikunjungi manusia. Yang pertama atau *first place* adalah rumah (*home*). Yang kedua atau *second place* pada umumnya berupa tempat kerja atau tempat belajar yang memiliki jadwal dan ketentuan yang sudah diatur sehingga mengharuskan manusia untuk melakukan pekerjaan di tempat tersebut pada waktu tertentu. Yang ketiga atau *third place* adalah tempat yang biasanya digunakan untuk berkumpul dan bersantai. Tempat ini biasanya untuk orang yang ingin mengobati stress, kesepian, dan keterasingan. *Third place* suatu tempat yang bisa dijadikan tempat berlindung sementara dari kebosanan. Tidak hanya dijadikan tempat untuk melarikan diri, tetapi orang akan bersantai dan terasa terhibur, juga mendapatkan ketenangan. Pada *third place* membuat orang-orang untuk melarikan diri dari *first place* (rumah) dan *second place* (Tempat kerja atau Sekolah) untuk membuka pikiran sendirinya serta bertujuan untuk bersosialisasi dengan orang lain maupun teman sendiri.

Dalam kehidupan, setiap orang pasti mempunyai mimpi yang ingin dicapainya. Tetapi seseorang tidak dapat mencapai mimpinya tanpa berjuang untuk meraihnya. Perkembangan zaman sekarang menuntut manusia untuk mempunyai pendidikan yang tinggi. Pendidikan tinggi adalah jenjang pendidikan setelah pendidikan menengah yang mencakup program diploma, program sarjana, program magister, program doktor, dan program profesi, serta program spesialis, yang diselenggarakan oleh perguruan tinggi.

Di dalam proyek *third place* ini diharapkan orang bisa menumbuhkan *grit* dalam dirinya sehingga mereka bisa mencapai targetnya dalam belajar di perguruan tinggi dan mendapat nilai setinggi-tingginya. Proyek yang akan dibuat pada *third place* ini adalah edukasi *center* mengenai bagaimana cara orang menumbuhkan *grit* dalam dirinya dan orang juga dapat mengukur seberapa besar *grit* yang mereka punya dalam dirinya. Proyek ini lebih mengarah ke *Hospitality*. Proyek ini berkaitan dengan penerimaan tamu, pengunjung, dan juga pelayanan terhadap masyarakat.

Rumusan Masalah

Bagaimana cara menciptakan *open architecture* di dalam proyek *third place* ini; Bagaimana cara menumbuhkan *grit* dalam diri pengunjung dalam proyek ini dengan program-program yang mendukung.

Tujuan

Memberikan sebuah perasaan aman dan nyaman pada orang khususnya mahasiswa dan memberikan motivasi mengenai *grit* sehingga mahasiswa dapat menumbuhkan *grit* pada dirinya dalam menyelesaikan studinya di perguruan tinggi.

2. PENDAHULUAN

Third Place

Tempat ketiga adalah tempat untuk seseorang yang bukan berada di kantor atau di rumah untuk berkumpul dan bersantai. Tempat ketiga juga untuk tempat dimana orang bisa menghabiskan waktu dengan nyaman. *Third place* juga tempat untuk orang informal dimana orang dapat berinteraksi dengan orang lain dan bersenang-senang. Tempat ini melayani semua kalangan dan kapanpun sebagai sebuah tempat public space yang informal. Fungsi utama dari *third place* adalah membangun komunikasi, sehingga orang-orang dapat membangun sebuah interaksi. Interaksi dapat terjadi antara siapapun sehingga orang dapat saling mengenal satu sama lain. Dari interaksi yang dibangun, maka akan terjadi pertukaran informasi dan terjadi pertemuan-pertemuan baru di sana sehingga mereka dapat saling bersosialisasi. Tempat ini

juga dapat menjadi pelarian bagi orang-orang yang sedang mengalami stress, kebosanan, dan kesepian. Secara umum *third place* adalah sebuah tempat *mixer*.

Third place bukan tempat untuk komunitas tertentu, tetapi tempat untuk semua golongan dan kalangan apapun dapat ke sana tanpa harus ada ketentuan apapun. Maka dari itu *third place* dapat mengurangi (*Leveling - out*) adanya strata sosial, dan bagaimana orang melihat strata sosial lainnya. Karena di *third place* tidak ada yang namanya strata sosial, semua orang menjadi manusia yang sama dan sederajat. *Third place* juga dapat menyatukan antara masyarakat muda dan tua dalam sebuah lingkungan yang nyaman. Karena sekarang terjadi ketegangan antara masyarakat muda dan yang lebih tua. Banyaknya perbedaan pendapat juga menyebabkan ketegangan itu. *Third Place* meningkatkan nilai sosial yang berada di dalam diri manusia. Dengan meningkatkan komunikasi / interaksi antara sesama, munculah sebuah kepedulian antara satu sama lain. Saat kepedulian ini muncul, mereka akan mulai menjaga satu sama lain. Karena hal ini didasarkan kepedulian sesama. Para langganan dari *third place* akan menjaga satu sama lain, dan akan melakukan hal hal yang sama kepada sesama.

Karakteristik *Third Place*

Ada beberapa ketentuan yang harus dipenuhi agar sebuah tempat dapat dikatakan sebagai tempat ketiga, yaitu mendukung inklusivitas dan ekuualitas; dipenuhi oleh berbagai macam orang asing; merupakan sebuah ruang yang dapat ditembus dari mana saja dan oleh siapa saja; sebuah tempat untuk pertukaran informasi; fleksibel dalam programming dan juga bagi pengguna untuk menempati ruang; serta kontekstual dalam menjawab berbagai macam kebutuhan manusianya dan memiliki sebuah identitas

Pengertian *Grit*

Teori kegigihan (*grit*) diperkenalkan oleh Angela Duckworth. Kegigihan (*grit*) adalah salah satu variabel psikologis yang berdasar pada kekuatan karakter individu yang tertarik dalam proses indikator untuk mencapai keberhasilan dalam jangka panjang, ditambah dengan motivasi yang kuat untuk mencapai tujuan. Konsep umum *grit* dalam bidang psikologi berkaitan dengan ketekunan, tahan banting, ketahanan, ambisi, bekerja keras, kebutuhan untuk berprestasi dan kesadaran dari individu. Lebih lanjut, menurut Duckworth (2007) kegigihan (*grit*) merupakan karakter yang ditunjukkan melalui perilaku seseorang untuk mempertahankan dan meningkatkan ketekunan dan semangat dalam mencapai tujuan jangka panjang yang diharapkan.

Menurut Hochanadel & Finamore (2015) kegigihan (*grit*) adalah salah satu ciri khas untuk membantu seseorang mengubah persepsi bahwa penentu keberhasilan atau kesuksesan bukan hanya dari kecerdasan. Kegigihan (*grit*) adalah bagaimana seseorang dapat mencapai tujuan jangka panjang dengan mengatasi hambatan dan tantangan. Kegigihan (*grit*) juga merupakan salah satu cara untuk menentukan seseorang dapat menempatkan upaya mereka untuk bertahan dalam menghadapi tantangan hidup. Menurut Duckworth (2007) individu dengan kegigihan (*grit*) tinggi ketika dihadapkan dengan perasaan kecewa dan bosan pada sesuatu, tidak akan merubah haluan atau memilih mundur, orang tersebut akan tetap berusaha pada hal yang telah dipilihnya. Sejalan dengan teori tersebut, menurut Izaach (2017) menjelaskan individu dengan derajat kegigihan (*grit*) yang tinggi dapat berhasil dalam mencapai tujuan hidupnya sehingga mampu meraih sukses.

Grit dalam psikologi adalah, sifat non-kognitif positif berdasarkan semangat individu untuk tujuan jangka panjang, ditambah dengan motivasi yang kuat untuk mencapai tujuan masing-masing. Ketahanan dalam berusaha mengatasi hambatan atau tantangan untuk mencapai hasil yang diinginkan dan berfungsi sebagai kekuatan pendorong dalam pencapaian. Konsep

umumnya terkait dalam bidang psikologi termasuk ketekunan, tahan banting, ketahanan, ambisi, kebutuhan untuk berprestasi dan kesadaran. (Duckworth, 2007)

Faktor-faktor Menumbuhkan *Grit* dari Internal

Angela Duckworth menulis dalam bukunya ada 4 elemen vital dari dalam diri kita yang akan membuat kita bisa merawat *grit* dalam segenap raga kita.

- a. *Passion*. Menurut Angela Duckworth, kita tak akan mungkin mampu bertahan dan berjuang menghadapi masalah yang besar, jika kita tidak mencintai apa yang kita kerjakan.
- b. *Practice*. Latihan yang dimaksud adalah dengan menjamin kualitas waktu latihan yang digunakan. Latihan terus menerus harus dilakukan tanpa mengenal lelah.
- c. *Purpose*. Kita akan menjadi lebih punya *grit* ketika dibalik yang anda kerjakan mempunyai tujuan yang jelas. Dengan itu, kita akan lebih bisa bertahan dalam berjuang.
- d. *Hope*. *Grit* hanya akan tumbuh jika kita merasa punya harapan bahwa apa yang kita kerjakan akan berhasil. Banyak orang yang menyerah karena merasa tidak punya harapan akan berhasil. Solusi untuk mengatasi hal ini bisa dilakukan dengan menyusun "*small and quick wins*" atau sejenis "*small goals*" yang bisa diraih selama kita sedang berjuang. Harapan akan bisa terus ada ketika anda punya *small goals* yang mudah untuk diraih.

Faktor-Faktor Menumbuhkan *Grit* dari Eksternal

Angela Duckworth juga menulis dalam bukunya ada 4 faktor dari eksternal untuk menumbuhkan *grit* dalam diri kita.

- a. *Parenting for Grit*. Peran orang tua cukup penting dalam membimbing anaknya dalam menumbuhkan *grit* dalam dirinya.
- b. *The Playing Fields*. Dalam menumbuhkan *grit* kita tidak hanya belajar di bidang akademis saja, tetapi juga harus belajar di bidang non akademis.
- c. *A Culture of Grit*. Bagaimana kamu menciptakan kultur *grit* dalam diri kamu adalah seberapa besar kamu berpeluang untuk meraih kesuksesan yang kamu inginkan.

Cara Mengukur *Grit*

Tahun 2016, Angela Duckworth kembali memunculkan *grit* dalam sesi *TED Talks* nya. Menurutnya, seseorang bisa menjadi sukses besar dalam pencapaian gol nya karena dia memiliki *grit* yang sangat besar. Ada beberapa cara untuk mengukur *grit* dalam diri kita, yaitu:

- a. *Courage* (Kebranian). Kebranian yang dimaksud adalah seberapa besar kemampuan kita mengontrol ketakutan atau kegagalan kita.
- b. *Conscientiousness* (kesadaran diri). Untuk mencapai kesadaran diri butuh fokus dan konsentrasi tingkat tinggi yang dapat menjadi faktor utama bagi kita dalam memutuskan tindakan dengan cepat dan sesuai kebutuhan. Seringkali pikiran kita terganggu dengan hal-hal lain yang tidak berhubungan tetapi sangat mengganggu. Contohnya trauma masa lalu, keluarga, keuangan, permasalahan di kantor dan lainnya. Salah satu cara untuk melatih kesadaran diri kita adalah dengan membaca buku dengan suara keras atau belajar menyanyikan lagu yang susah untuk dinyanyikan.
- c. *Long-term goals and Endurance* (Gol Jangka Panjang dan Ketahanan). Kita harus membuat gol dalam jangka panjang yang jelas dan spesifik. Bagi yang sudah memilikinya, apakah gol itu masih menarik untuk kita. Besarnya *endurance* (daya tahan) untuk tetap fokus tergantung dari seberapa konsisten Anda untuk berusaha dan melatih kemampuan diri. Angela Duckworth mengatakan bahwa pencapaian itu adalah hasil penggabungan antara talenta (*skills*) dan usaha.
- d. *Resilience* (Ketahanan). Ketahanan dapat dicapai dengan tiga faktor yaitu Optimis, Percaya Diri dan Kreativitas.

- e. *Excellence vs Perfection* (Mutu Tinggi vs Kesempurnaan). Kita harus menerima kekecewaan dan kegagalan karena dengan hal tersebut kita memiliki pengukuran pasti untuk prioritas strategi perbaikan ke arah yang lebih baik.

Faktor-faktor yang Berhubungan dengan *Grit*

Menurut Duckworth (2007) faktor-faktor yang berhubungan dengan kegigihan (*grit*) adalah sebagai berikut:

- Pendidikan, dimaknai sebagai orang yang telah berpendidikan yang memiliki kegigihan yang lebih tinggi dibandingkan dengan orang yang kurang berpendidikan pada usia yang sama.
- Usia, dimaknai dengan orang usia dewasa memiliki kegigihan yang lebih dengan orang berusia muda. Hal ini dikarenakan orang yang telah tua memiliki pengalaman untuk menghadapi tantangan.
- Conscientiousness*, yaitu berhubungan dengan pilihan untuk berpindah karir pada seseorang. Orang yang memiliki *conscientiousness*, usia dan pendidikan tinggi 35% lebih kecil kemungkinannya berpindah karir. Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa faktor yang berhubungan dengan kegigihan meliputi pendidikan, usia dan konsistensi.
- Di dalam buku *Grit* (Angela Duckworth) diungkapkan contoh orang-orang penting dan yang telah sukses pada bidangnya, bagaimana mereka mengungkapkan proses untuk meraih sukses mereka sendiri, bagaimana mereka menciptakan potensi mereka, bagaimana mereka mempengaruhi sekaligus dipengaruhi sekitar untuk mengembangkan kemampuannya.

Angela Duckworth mengungkapkan kesesatan berpikir mengenai korelasi antara bakat dan kesuksesan yang selama ini melekat dalam konsep sukses menurut masyarakat. Kesalahan berpikir tersebut ditemukan AD melalui wawancara dengan pelatih olahraga, pemusik, bahkan juga tokoh yang sukses secara akademik. AD menemukan bahwa semakin tinggi *grit*, maka semakin tinggi potensi kesuksesan diraih orang tersebut. Sedangkan, bagi orang-orang yang menyadari bakat alamiah dalam dirinya justru meraih hasil yang biasa-biasa saja dibanding dengan orang yang memiliki tingkat *grit* tinggi. Artinya kesuksesan berbanding lurus dengan tingkat *grit* seseorang tetapi bakat belum tentu membuat seseorang menjadi sukses.

3. METODE

Identifikasi Masalah

Pembuatan proyek *third place* ini didasari dari issue masalah yang diambil. *Grit* sangat jarang sekali dibahas di Indonesia khususnya di Indonesia. Issue *Grit* ini sangat penting karena semua manusia membutuhkan *grit* dalam dirinya untuk mempertahankan kegigihannya dalam menjalani hidupnya dan juga tidak mudah menyerah dalam mencapai tujuan jangka panjang yang mereka harapkan. Lalu pembuatan proyek ini juga didasari oleh permasalahan di sekitar tapak sehingga proyek ini dapat bermanfaat bagi masyarakat sekitar. Pemilihan tapak didasari oleh issue permasalahan yang di ambil.

Metode Pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang digunakan berupa observasi. Observasi adalah studi lapangan dengan mengamati kejadian secara langsung di lapangan. Hal yang diamati dalam studi lapangan adalah kondisi tapak, tempat-tempat di sekitar tapak, jalan sekitar tapak, dan perilaku masyarakat. Metode observasi dibagi menjadi dua, yaitu metode observasi primer dan sekunder. Metode observasi primer berupa dokumentasi baik secara data maupun secara gambar yang di ambil secara langsung di lapangan dan tidak langsung. Studi lapangan dilakukan pada bulan Januari. Lalu yang kedua adalah observasi secara sekunder. Observasi secara sekunder berupa studi literatur yang berkaitan dengan issue permasalahan yang diambil. Studi literatur yang digunakan berupa jurnal, buku, artikel, dan karya ilmiah lainnya.

Dalam merancang proyek ini, studi literatur dimanfaatkan untuk mencari data-data dan teori-teori yang berhubungan dengan permasalahan proyek ini.

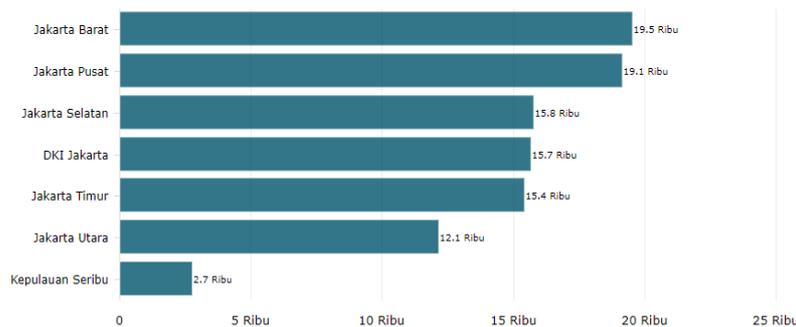
Metode Kooperatif

Metode kooperatif dalam pembuatan proyek ini menggunakan studi preseden. Studi preseden diambil berdasarkan permasalahan tapak di kawasan Tanjung Duren Utara, proyek-proyek arsitektur yang berkaitan dengan *third place*, dan *issue* permasalahan yang diambil untuk membangun proyek ini.

4. DISKUSI DAN HASIL

Data Tapak

Kepadatan Penduduk DKI Jakarta Menurut Wilayah (2017)



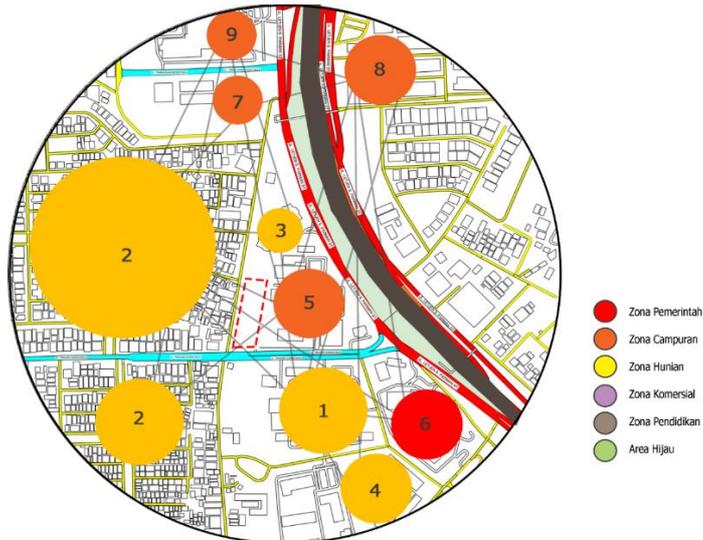
Gambar 1. Data Kepadatan penduduk DKI Jakarta Menurut Wilayah (2017)

Sumber: Data BPS DKI Jakarta

DKI Jakarta merupakan Kota terbesar di Indonesia dan juga salah satu kota metropolitan yang seluas 661.5km². DKI Jakarta di huni oleh penduduk yang sebanyak 9.603417 jiwa penduduk DKI Jakarta merupakan Ibu Kota Indonesia yang terkenal dengan kota metropolitan dengan padat penduduk asli dan juga pendatang. Setiap daerah semestinya akan mempunyai kebudayaan masing-masing yang menjadi ciri khas daerah tersebut. Jakarta barat merupakan wilayah terpadat di provinsi DKI Jakarta. Berdasarkan data BPS, Jakarta barat memiliki luas wilayah 129,54km² dengan jumlah penduduk sebanyak 2,53 juta jiwa (2017). Artinya kepadatan penduduk wilayah tersebut mencapai 19.516 jiwa/km². Tanjung Duren merupakan kawasan pemukiman di wilayah Kecamatan Grogol Petamburan, Jakarta Barat. Tanjung Duren terbagi atas dua wilayah, yakni Tanjung Duren Utara dan Tanjung Duren Selatan. Di kawasan ini banyak kompleks perumahan, perkantoran serta pertokoan yang memenuhi pinggir jalan rayanya.

Analisis Tapak

Proyek ini dinamakan "*Tempat Pengembangan Grit*". Proyek ini terletak di jalan Tanjung Duren Utara, Jakarta Barat, tepatnya bersebelahan dengan Hotel Grand Tropic dan juga pemadam kebakaran. Di sekitar area tapak terdapat banyak kampus-kampus ternama dan sekolah yang terletak dekat dengan tapak. Lalu di sebrang tapak juga terdapat perumahan sehingga tapak dapat menjadi rembesan (*permeabilitas*) antara *first place* dan *second place*. Program dalam proyek ini menyediakan tempat bagi masyarakat untuk berkumpul dan bersosialisasi serta belajar tentang bagaimana cara mengembangkan *grit* dalam dirinya. Sesuai dengan pemerintah, tapak ini mempunyai luas tapak 5650 m², dengan luas total bangunan 4250,4 m². Tinggi bangunan maksimal lahan ini adalah 8 lantai dengan peruntukan perdagangan dan jasa, dengan luas dasar bangunan maksimal 2260 m² (40%), dan luasan maksimal basement sebesar 3.107,5 m² (55%), dengan besar GSB sebesar 4m.

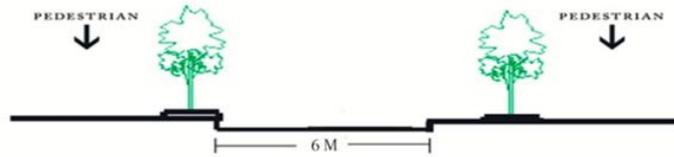


Permeabilitas

Tapak berada di lokasi yang strategis dekat dengan area perumahan (1st place), area pendidikan dan area komersial (2nd place) dimana lokasi tapak menjadi area transisi kegiatan sebagai 3rd place. Lokasi tapak mempunyai tingkat konektivitas yang tinggi, transportasi umum yang memadai, akses pencapaian yang mudah.



- Keterangan :
1. Apartemen Mediterania
 2. Perumahan Tanjung Duren
 3. Hotel Grand Tropica
 4. Taman Anggrek Residence
 5. Kampus Ukrida, Sekolah Penabur
 6. Mall Central Park, Mall Taman Anggrek
 7. Kampus Untar 1
 8. Kampus Untar 2, Kampus Trisakti
 9. Mall Citra Land



Gambar 2. Analisis Tapak
Sumber: Penulis, 2020

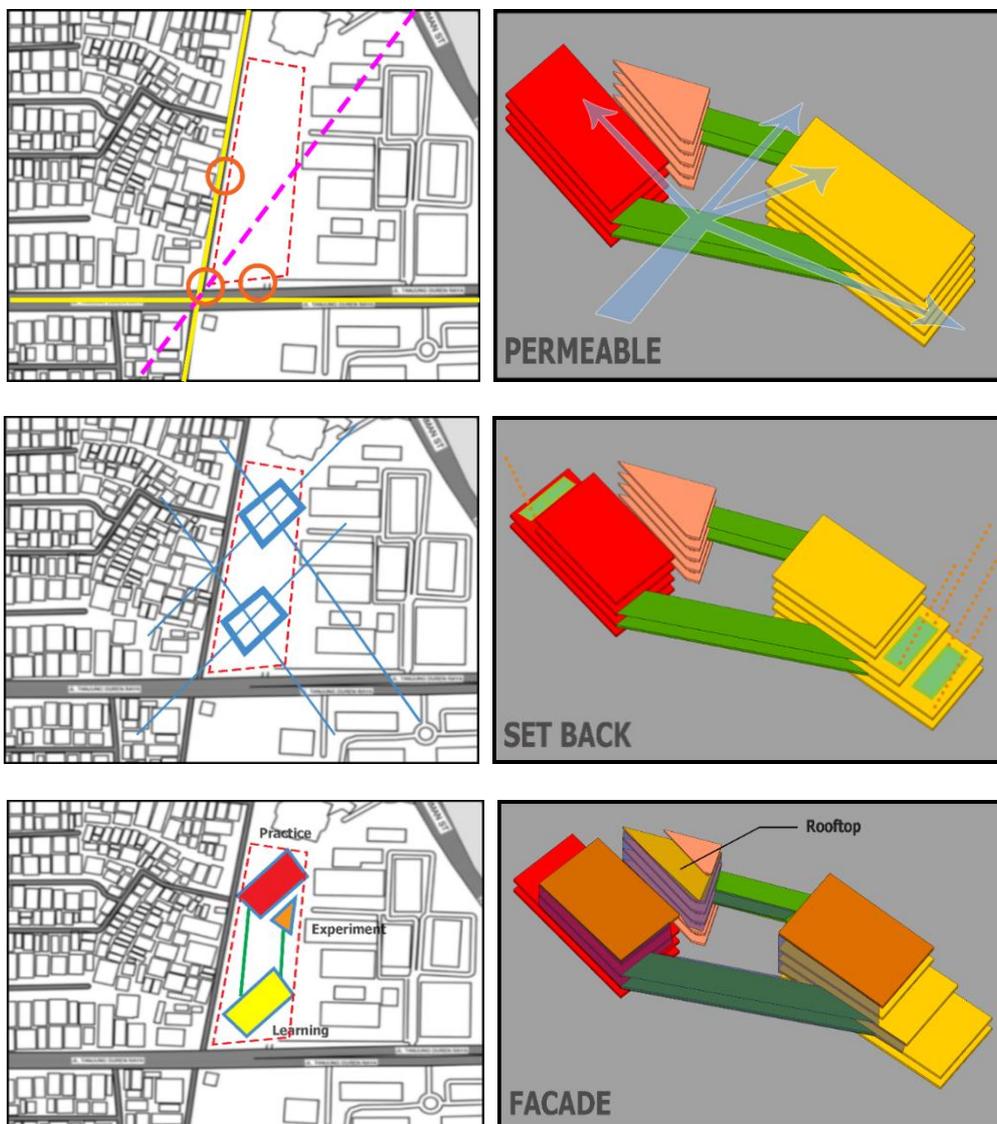
Analisis Program



Gambar 3. Exploded Denah dan Potongan Perspektif
Sumber: Penulis, 2020

Dari diagram di atas terdapat 5 program yaitu *experimental room*, *workshop*, pameran, *co – working space*, dan *library*. Program utama di proyek ini adalah *Experimental Room*. Program ini menjadi fokus untuk proyek *third place* sehingga orang dapat berkumpul di sana memasuki ruang *Experimental Room* ini. Di sana orang juga dapat saling *sharing* dan juga mengikuti seminar bersama untuk belajar bagaimana cara menumbuhkan *grit* pada dirinya. *Workshop* adalah tempat untuk pelatihan dan pengarahan mengenai berbagai jurusan yang ada di kampus agar orang semakin menyukai bidang yang mereka ambil dan juga mereka bisa saling *sharing* dan berbagi satu sama lain. Lalu ada juga tempat pameran dimana orang-orang yang ingin memamerkan hasil karyanya di sana dengan tujuan agar orang-orang yang melihat pameran di sana semakin termotivasi untuk menumbuhkan *grit* dalam dirinya. Lalu *Co – Working Space* dan *Library* adalah program pendukung agar orang dapat belajar dan bekerja di sana.

Proses Gubahan Massa



Gambar 4. Proses Gubahan Massa

Sumber: Penulis, 2020

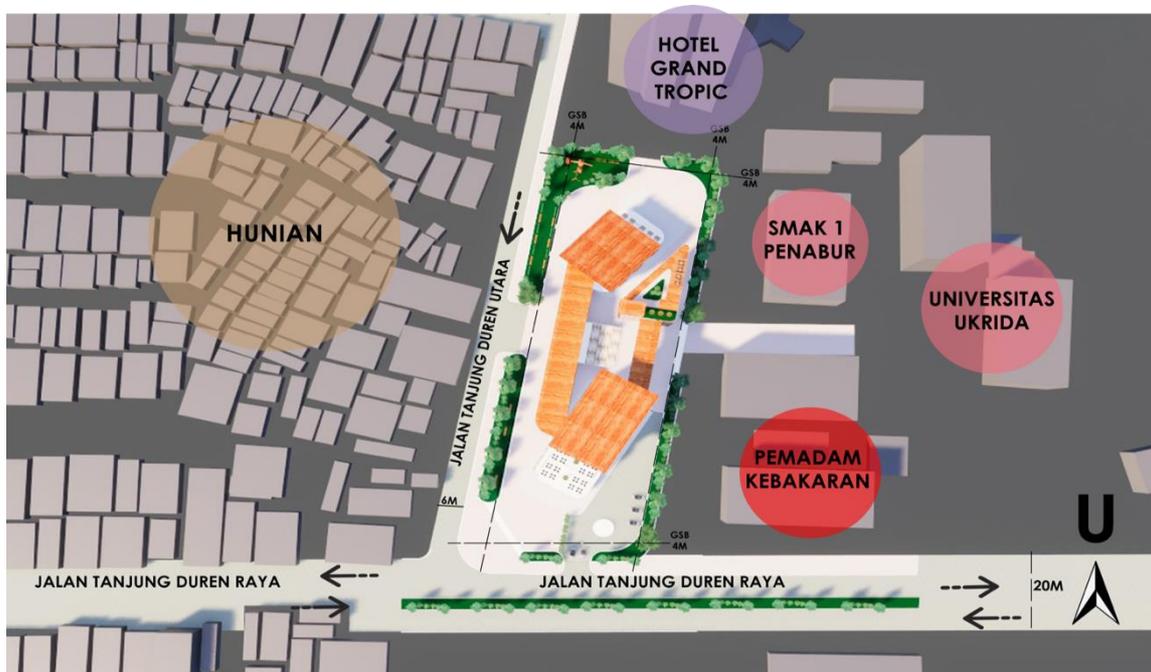
Deskripsi Proyek

Diagram di atas adalah proses terbentuknya gubahan massa. Orientasi bangunan dibuat miring mengikuti hook tapak untuk mendapatkan kesan *mirror* pada kedua sisi jalan sehingga bangunan memiliki 2 *fasad*. Zoning bangunan di bagi menjadi 3 massa yaitu *learning, working, dan experimental* dimana 3 massa itu dihubungkan dengan menggunakan jembatan. Konsep ini menggambarkan hubungan *grit* yang ketiga proses ini menjadi satu kesatuan sistem yang tidak terpisahkan.



Gambar 5. Detil Arsitektur
Sumber: Penulis, 2020

Jembatan dibuat berundak-undak selain sebagai sirkulasi udara, selain itu juga menggambarkan proses *grit* yang membutuhkan "*perseverance*" atau ketekunan yang bisa digambarkan sebagai tangga yang sedang naik. *fasad* dibuat dengan repitisi kisi-kisi kayu yang disusun vertikal menceritakan akan proses "*passion*" itu sendiri yang terus diasah berulang-ulang dengan *learning, experiment, practice*. Kisi-kisi yang digunakan adalah menggunakan bahan aluminium yang bermotif kayu. Kisi-kisi bermotif kayu ini ingin menunjukkan motif kayu jati dengan sifat yang semakin lama semakin kuat. Konsep ini berhubungan dengan *grit* dimana *grit* di dalam diri kita semakin lama harus semakin bertumbuh dan semakin kuat.



Gambar 6. Blok plan
Sumber: Penulis, 2020

Tapak berada di lokasi yang cukup strategis dekat dengan daerah perumahan (*first place*) dan juga area komersial (*second place*) dimana lokasi tapak dapat menjadi area transisi kegiatan

sebagai area *third place*. Lokasi tapak mempunyai tingkat konektivitas yang tinggi, transportasi umum yang memadai, dan akses pencapaian yang mudah. Maka dari itu di lantai dasar bangunan dibuat cukup terbuka agar tapak bisa menjadi rembesan dari area *first place* dan *second place*. Di setiap sisi tapak diberikan area sirkulasi untuk pejalan kaki. Di bagian kiri tapak diberi sirkulasi untuk orang yang tinggal di Hotel Grand Tropic. Lalu di bagian belakang tapak juga diberi sirkulasi pejalan kaki yang berasal dari sekolah SMAK 1 dan juga Universitas UKRIDA. Lalu di bagian kanan tapak diberikan sirkulasi untuk kendaraan karena bagian kanan tapak adalah jalan besar. Di bagian kanan tapak juga diberikan sirkulasi untuk pejalan kaki dan juga ruang terbuka untuk mengundang orang masuk ke dalam tapak.



Gambar 7. Perspektif Eksterior

Sumber: Penulis, 2020



Gambar 8. Tampak Bangunan

Sumber: Penulis, 2020



Gambar 9. Perspektif Interior

Sumber: Penulis, 2020

5. DISKUSI DAN HASIL

Dalam kehidupan, semua manusia punya tujuan hidupnya masing-masing. Di dalam tujuan hidupnya terdapat mimpi dan goals yang ingin dicapai. Untuk mencapai mimpi-mimpi mereka, maka mereka harus berjuang untuk mendapatkannya. Maka dari itu manusia harus mempunyai *grit*. Tanpa *grit* seseorang tidak dapat mencapai mimpi-mimpi yang ingin mereka raih. Mereka harus mempunyai *grit* yang tinggi dalam menjalani kehidupan ini. *Grit* juga harus ditanamkan pada anak-anak dari sejak dini sehingga mereka terbiasa untuk berjuang dalam melakukan segala hal.

Grit Improvement Space adalah proyek dimana membantu orang untuk menumbuhkan *grit* pada dirinya. Di proyek ini, orang juga dapat mengukur *grit*-nya untuk mengetahui seberapa besar *grit* yang mereka miliki dalam dirinya. Proyek ini juga memberikan pengarahan kepada orang tua agar dapat membimbing anaknya dalam menumbuhkan *grit* pada dirinya sejak dini. Dengan proyek ini diharapkan orang-orang terutama mahasiswa sadar akan pentingnya menumbuhkan *grit* dalam dirinya. Penelitian ini masih perlu adanya dukungan yang positif untuk mengembangkan design dan ide dalam pembangunan proyek ke depannya untuk permasalahan *third place*.

REFERENSI

- Beritajakarta. (2020). *Kendaraan Roda Empat Terjaring Operasi Parkir Liar di Tanjung Duren Utara*. Diakses 12 Februari 2020, dari <http://www.beritajakarta.id/potret-wilayah/album/4313/12-kendaraan-roda-empat-terjaring-operasi-parkir-liar-di-tanjung-duren-utara>
- Duckworth, A. (2017). *Grit: Kekuatan Passion + Kegigihan: Hal terpenting untuk sukses dan bahagia bukanlah bakat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Duckworth, A. (2017). *Grit: Why Passion and Resilience are the Secrets to Success*. London: Ebury Publishing.
- Duckworth, A. (2018). *Grit: The Power of Passion and Perseverance*. New York: Scribner
- Kompas. (2019). *Banjir di Jalan Tanjung Duren Raya Jakbar Setinggi Dengkul Orang Dewasa*. Diakses 12 Februari 2020, dari <https://megapolitan.kompas.com/read/2019/12/17/17555651/banjir-di-jalan-tanjung-duren-raya-jakbar-setinggi-dengkul-orang-dewasa?page=all>
- Nbogroupid. (2018). *Grit to Reach Your Goal*. Retrieved February 15, 2020, from <https://nboindonesia.com/grit-to-reach-your-goal/>
- Oldenburg, R. (1989). *The Great Good Place: Cafes, coffee shops, bookstores, bars, hair salons and other hangouts at the heart of community*. Philadelphia: Da Capo Press.
- Oldenburg, Ray. (2001). *Celebrating the Third Place: Inspiring Stories About the Great Good Places at the Heart of Our Communities*. Philadelphia: Da Capo Press.
- Youtube. (2020). *Grit: the power of passion and perseverance | Angela Lee Duckworth*. Diakses 12 Februari 2020, dari <https://www.youtube.com/watch?v=H14bBuluwB8>

