

RUANG PEREDA STRESS DI MAPHAR

Michelle Aurellia Santhonie¹⁾, Mieke Choandi²⁾

¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara,
aurelliamichelle310@gmail.com

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

Masuk: 14-07-2020, revisi: 01-08-2020, diterima untuk diterbitkan: 24-09-2020

Abstrak

Pesatnya perkembangan teknologi, masyarakat yang hidup di zaman modern ini cenderung memiliki sifat yang individualis, dan lebih sensitif terhadap personal space-nya. Hal ini terjadi karena rasa ketidakbutuhan mereka terhadap orang lain yang ada di sekitarnya. Semua sudah tersedia di gadget atau smartphone, mereka bisa mengirim pesan, membeli barang, mencari informasi, dan lainnya dengan mudah dan praktis. Keadaan kota juga menjadi fungsionalis, dimana masyarakat hanya beraktivitas secara fungsional tanpa memikirkan elemen seperti berinteraksi atau bersosialisasi. Kenyataannya para pekerja pergi bekerja dan akan langsung pulang ke rumah, kemudian menghabiskan waktu dengan menonton televisi atau hanya bersantai di rumah untuk menghilangkan stres. Permasalahan-permasalahan tersebut terjadi di kota metropolitan Jakarta dan menjadi semakin kompleks, karena tidak meratanya kesejahteraan sosial yang terjadi di masyarakat, seperti yang terjadi di Kelurahan Maphar, Taman Sari, Jakarta Barat ini. Kawasan ini memang dari zaman Belanda didominasi oleh orang-orang keturunan Tionghoa yang bekerja sebagai pedagang. Di daerah ini kondisi dan situasi rumahnya pun sangat rapat sampai tidak ada ruang untuk penghijauan atau tempat bersantai. Disinilah tugas seorang arsitek yang mana dapat memberikan ruang aktivitas untuk masyarakat berupa ruang ketiga sebagai solusi dalam penyembuhan terhadap masyarakat dengan gangguan stres. Dengan ruang ketiga yang dihadirkan dalam rancangan sebuah bangunan, dengan memberikan program atau fasilitas yang sesuai, dan tepat terhadap masalah stres dengan menciptakan sebuah ruang pereda stres berupa *outdoor classroom* yang bertujuan memberi edukasi dan workshop bagi anak-anak maupun orang dewasa, Pelatihan sanggar, dan panggung kreasi sebagai wadah masyarakat menyalurkan bakat dan minat di bidang seni, mediatech library sebagai tempat anak-anak mendapat ruang positif untuk belajar, dan program pendukung lainnya.

Kata kunci: interaksi; padat; ruang ketiga; stres

Abstract

The rapid development of technology, people who live in modern times tend to have individualistic characteristics, and are more sensitive to their personal space. This happens because of their lack of need for other people around them. All are available on a gadget or smartphone, they can send messages, buy goods, find information, with more easily and practically. The state of the city has also become functionalist, where people only have functional activities without thinking about elements such as interacting or socializing. In fact the workers go to work and will go straight home, then spend time watching television or just relaxing at home to relieve stress. These problems occur in the metropolitan city of Jakarta and are becoming increasingly complex, due to unequal social welfare that occurs in the community, as happened in Maphar Village, Taman Sari, West Jakarta. This area was indeed from the Dutch era dominated by people of Chinese descent who worked as traders. In this area the conditions and situation of the house were so tight that there was no room for reforestation or a place to relax. This is where the task of an architect which can provide an activity space for the community in the form of a third space as a solution in healing people with stress disorders. With the third room that is presented in the design of a building, by providing programs or facilities that are appropriate, and appropriate to

the problem of stress by creating a stress relief room in the form of an outdoor classroom aimed at providing education and workshops for children and adults, Studio training, and the creative stage as a forum for the community to channel their talents and interests in the arts, mediatech library as a place for children to get positive space for learning, and other supporting programs.

Keywords: *interaction; stress; third place; tight*

1. PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi, masyarakat yang hidup di zaman modern ini cenderung memiliki sifat yang individualis, dan lebih sensitif terhadap *personal space*-nya. Hal ini terjadi karena rasa ketidakbutuhan mereka terhadap orang lain yang ada di sekitarnya. Semua sudah tersedia di *gadget* atau *smartphone*, mereka bisa mengirim pesan, membeli barang, mencari informasi, dan lainnya dengan mudah dan praktis. Keadaan kota juga menjadi fungsionalis, dimana masyarakat hanya beraktivitas secara fungsional tanpa memikirkan elemen seperti berinteraksi atau bersosialisasi. Contohnya, para pekerja sekarang ini akan pergi bekerja, lalu setelah bekerja para pekerja akan langsung pulang ke rumah, dan menghabiskan waktu mereka dengan menonton televisi atau hanya bersantai di rumah untuk menghilangkan stress. Permasalahan-permasalahan tersebut terjadi di kota Jakarta dan menjadi semakin kompleks, karena tidak meratanya kesejahteraan sosial yang terjadi di masyarakat. Seperti yang terjadi di Kelurahan Maphar, Taman Sari, Jakarta Barat ini. Kawasan ini memang dari zaman Belanda didominasi oleh orang-orang keturunan Tionghoa yang bekerja sebagai pedagang. Di daerah ini rumah-rumahnya sangat rapat sampai tidak ada ruang untuk penghijauan. Dari dulu sudah menjadi Kawasan bisnis dan memiliki perekonomian yang baik, dan menghidupkan etnis pendatang dari luar kota yang singgah dan tinggal di Kawasan ini untuk mencari nafkah. Biasanya para pendatang bekerja untuk orang-orang Tionghoa yang memiliki bisnis. Semakin lama semakin banyak yang singgah, sampai mereka berkeluarga dan beranak-cucu di Kawasan ini, dan menjadikannya sekarang Kawasan dengan kepadatan yang tinggi, sampai mencapai 19.662 Jiwa pada tahun 2019, dengan kenaikan 2.9 persen setiap tahunnya.

Akibat kepadatan penduduk yang tinggi, masyarakat pendatang pun semakin sulit dalam mendapatkan pekerjaan karena persaingannya tinggi. Akibatnya angka kriminalitas di Kawasan ini pun meningkat. Mulai dari pencurian motor, penjambratan, premanisme, perjudian, sampai penyebaran narkoba. Narkoba merupakan salah satu tindak kriminalitas yang memiliki dampak yang sangat buruk, anak-anak adalah korban utamanya. Mereka dengan mudahnya dikelabui oleh para bandar dan pengedar narkoba. Banyak anak menjadi korban pengguna narkoba, bahkan ada pula yang bekerja sebagai joki atau pengantar narkoba. Selain itu tingginya angka kelahiran membuat Kawasan ini banyak anak kecil, namun mereka tidak mempunyai ruang untuk mereka berinteraksi dan bersosialisasi secara positif, karena bangunan-bangunannya sangat padat. *Land use* di Kawasan ini tidak berubah, tetap sebagai hunian dan komersial. Hal ini menunjukkan bahwa *first place* dan *second place* masyarakat berada di Kawasan yang sama, sehingga membuat masyarakat menjadi jenuh, dan stres. Ditambah lagi Kawasan ini sangat minim ruang terbuka.

Rumusan Permasalahan

Rumusan masalah yang timbul dari proyek ini adalah bagaimana proyek Ruang Pereda Stres ini dapat menjadi "*The Third place*" bagi masyarakat di Maphar dan bagaimana caranya proyek Ruang Pereda Stres ini dapat menjadi ruang positif bagi anak-anak serta dapat menunjang aktivitas dan memenuhi kebutuhan masyarakat Maphar?

Tujuan

Tujuan Proyek ini adalah untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat setempat melalui *third place*, sebagai wadah untuk bersosialisasi dan berinteraksi setiap individu di kawasan Maphar, supaya menjadi makhluk sosial yang humanis, kreatif, dan terbuka. Disamping itu memberikan ruang edukatif yang bersifat menyenangkan, ramah anak, dan menekankan ilmu budaya sekitar dan seni. Serta memberi ruang hijau yang bersifat *stress relief* sebagai tempat menurunkan tingkat stres masyarakat yang setiap hari bekerja dan tinggal di tempat yang sama. Warga Maphar dapat saling berinteraksi, bersosialisasi, meningkatkan kreatifitas, dan mengurangi rasa stres, kawasan Maphar menjadi kawasan yang hidup dan dinamis kembali serta membantu masyarakat menjadi pribadi yang lebih humanis dan produktif.

2. KAJIAN LITERATUR (11pt)

Kajian Teori ini membahas tentang teori-teori yang berhubungan dengan konsep proyek yang akan dibangun, seperti teori Rey Oldenburg yang membahas jenis-jenis *place*.

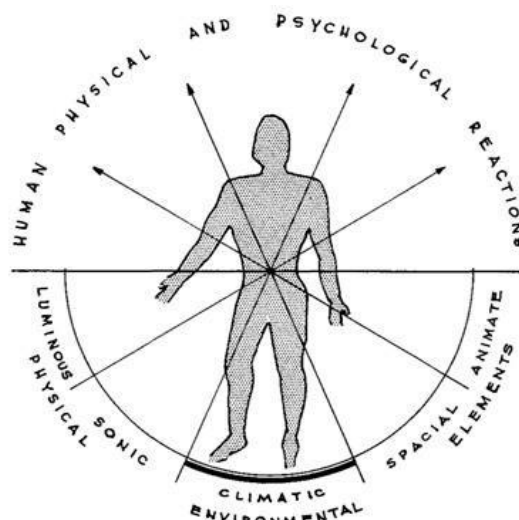
Ray Oldenburg “*the great, good, place*”

Ray Oldenburg dalam bukunya yang berjudul “*The Great, good place*” mengatakan bahwa *The Third Place* merupakan tempat ketiga yang dibutuhkan masyarakat kota selain *first place (home)* dan *second place (work place)*. *The Third Place* merupakan tempat informal yang digunakan sebagai tempat masyarakat bersosialisasi, berinteraksi sesama manusia.

Charles Montgomery “*Happy City*”

Charles Montgomery dalam bukunya yaitu “*Happy City*” mengatakan bahwa *urban design* atau pembentukan design sebuah kota dapat mempengaruhi kesenangan atau *mood* orang yang tinggal di dalamnya.

Victor Olgray “*Design with Climate*”



34. Man as the central measure in architecture.

Gambar 1. Konsep Manusia sebagai ukuran utama dalam arsitektur

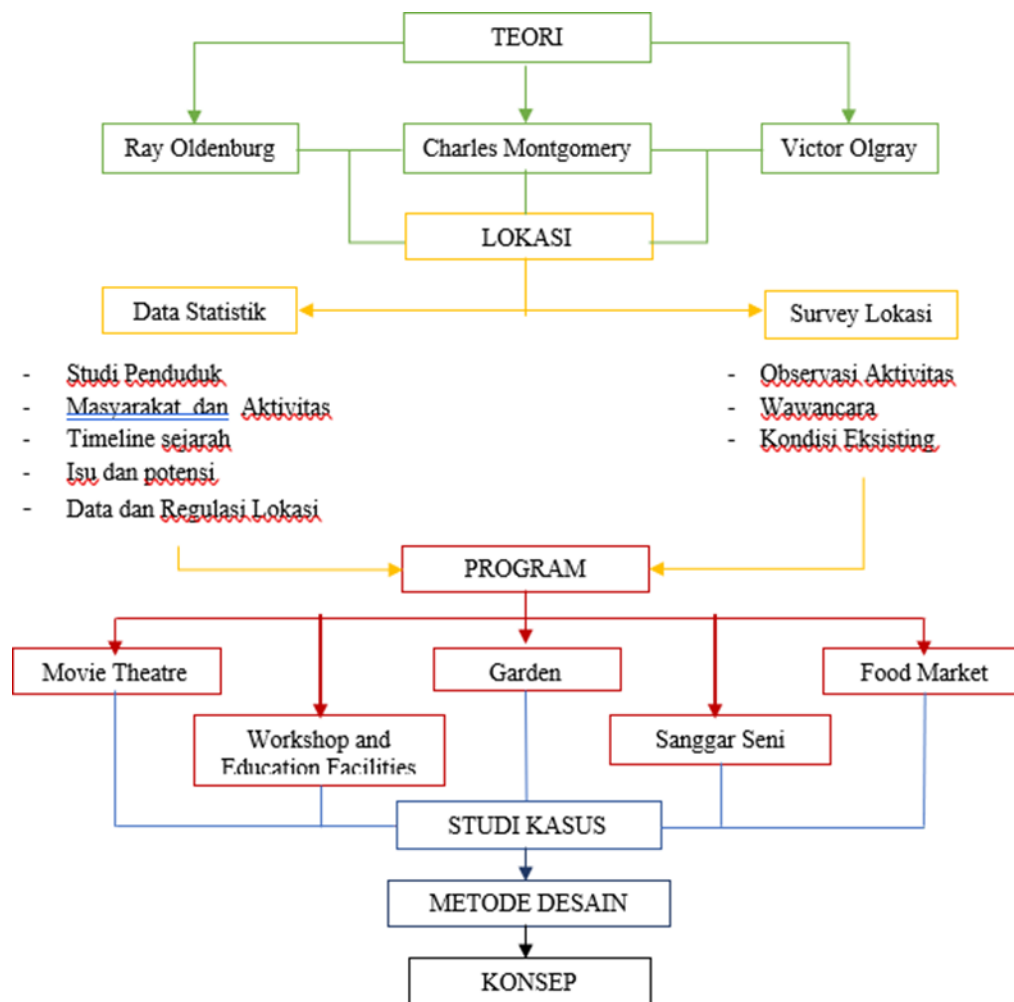
Sumber: Victor Olgray, Design with Climate

Meskipun Olgrays prihatin dengan dinamika pola iklim setempat, dalam rencana, diagram, dan metode yang mereka kembangkan, *figure* manusia adalah pusat secara harafiah, ditampilkan di tengah gambar yang dimaksudkan menggambarkan tantangan dan manfaat iklim. Pendekatan arsitektural dan, secara konseptual, sebagai figur dari kemungkinan baru yang dimungkinkan oleh arsitektur sekarang ini. Contoh dalam gambar diatas menggambarkan

sosok manusia yang dikelilingi oleh berbagai faktor heterogen seperti moral, historis, termal, pendengaran, dan spasial. Peran arsitektur pada diagram ini, untuk memfilter faktor-faktor ini dan menyelaraskannya dengan kebutuhan manusia melalui strategi desain baru. “Manusia,” Olgray (1957: 5) menulis, “dengan kebutuhan fisik dan emosionalnya yang intim, manusia tetap menjadi modul, ukuran utama dalam semua pendekatan. Keberhasilan setiap desain harus diukur dengan efek total pada manusia dan lingkungan”. Versi diagram ini menyertai banyak gambar arsitektural dan proposal metodologis mereka, yang berfungsi baik untuk memperjelas metode itu sendiri dan untuk mengklarifikasi bahwa proyek mereka adalah untuk menghasilkan zona kenyamanan yang unik, suatu kondisi yang dirancang terlihat paling dapat diterima dalam hunian manusia.

3. METODE

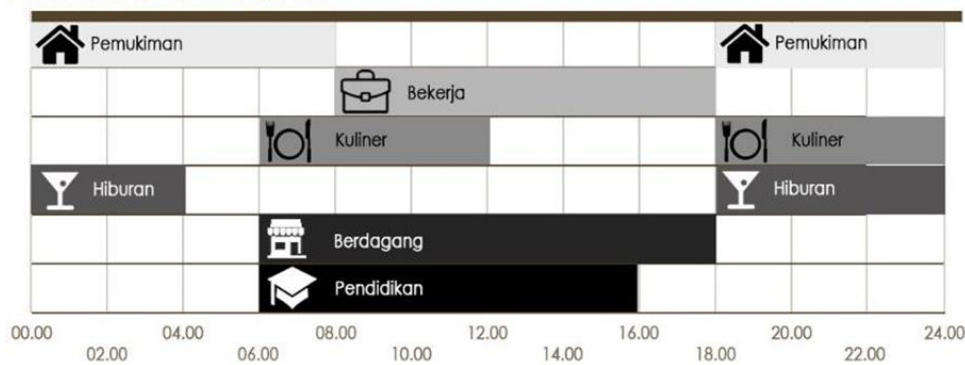
Metode-metode yang dilakukan: Tahap 1 dimulai dari memahami teori-teori tentang tema dari para tokoh terkenal, kemudian dilanjutkan dengan pengamatan lokasi terpilih. Tahap 3 mengusulkan program-program yang cocok dengan aktivitas dan pengguna lalu tahap 4 mencari studi kasus proyek-proyek yang mirip dan kemudian masuk ke metode desain.



Gambar 2. Metode Perancangan
Sumber: penulis, 2020

Berdasarkan pengamatan di lapangan, berikut merupakan diagram aktivitas yang terjadi di Kelurahan Maphar dari Pagi hingga Dini hari dan Mapping kegiatan yang terdapat di Maphar :

AKTIVITAS KAWASAN



Gambar 3. Aktivitas Kawasan

Sumber: penulis, 2020

Dari diagram diatas, kawasan Maphar dijadikan para pengguna sebagai tempat untuk bekerja, berdagang, kuliner, hiburan, bersekolah, bersosialisasi, dan Olahraga. Dari data tersebut dapat diperoleh beberapa kesimpulan, sebagai berikut :

Aktivitas yang Bertahan dari Pagi Hingga Subuh

- Bekerja dan Kuliner: di Kelurahan Maphar ini terutama di sepanjang jalan Hayam Wuruk, banyak terdapat kantor dan bank yang karyawannya bekerja dari pagi hingga sore hari. Kemudian di malam sampai subuh jalan Hayam wuruk menjadi pusat kuliner dimana banyak terdapat restoran dan tenda-tenda penjual makanan kaki lima.
- Berdagang dan Hiburan : Hiburan terpusat di *Illigals Club* yang sekarang berganti nama menjadi *108 The New Atmosphere* yang mulai ramai dikunjungi dari sore hingga subuh. Sedangkan di kelurahan Maphar banyak masyarakat yang berdagang di rumahnya seperti membuka toko bangunan, bengkel, warung, toko listrik, dan lainnya.

Aktivitas yang Dominan Dilakukan di Maphar :

Kebanyakan orang-orang pergi ke Maphar untuk kuliner, hiburan, dan bekerja di sepanjang jalan Hayam Wuruk. Dan untuk kuliner di sepanjang jalan Mangga Besar.

Kuliner dan Hiburan menjadi Alasan Utama Pengunjung Datang ke Maphar.

Kuliner merupakan sasaran utama para pengunjung maupun para pekerja sekitar, bahkan tidak sedikit pekerja yang hanya singgah dalam perjalanan pulang yang melalui kawasan Hayam Wuruk. Biasanya kuliner di jalan Hayam Wuruk baru buka saat sore hari, bertepatan dengan jam pulannya pekerja kantor. Makanannya sangat beragam, dari bakmi bangka, chinese food, ropang, martabak khas India, soto, masakan padang yang hanya ditutup tenda dan terpal. Ada juga restoran besar seperti Burger King, Starbucks, Tamani, Grand Olimo , dan lainnya.

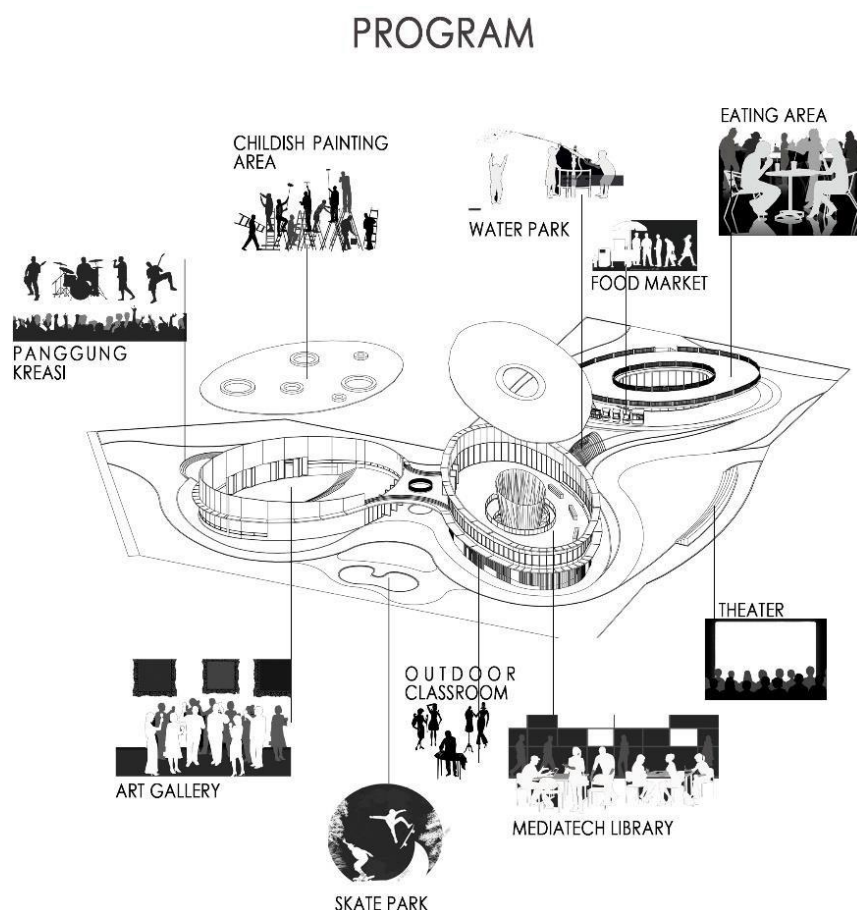
4. DISKUSI DAN HASIL**Hasil Kajian**

Berdasarkan dari kajian teori oleh Charles Montgomery, Victor Olgray dan Ray Oldenburg, dimana sebuah tempat dapat dikatakan sebagai *third place* jika mengusung konsep yang dapat membuat

masyarakat dapat saling berinteraksi dan merasa nyaman. Sehingga proyek ini dibuat dengan desain konsep bangunan yang terbuka atau welcoming sehingga masyarakat khususnya anak-anak dari Kawasan sekitar tertarik untuk datang ke proyek. Dibuat juga berbagai ruang terbuka maupun tertutup dimana komunitas-komunitas dapat berkumpul, berinteraksi dan juga mempertunjukkan karya-karya kreatif mereka ke masyarakat luas yang akan memberi ruang positif dan ide-ide baru bagi masyarakat.

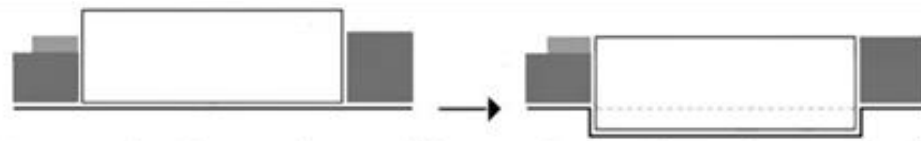
Konsep Proyek

Dari hasil survey tapak sekitar dan aktivitas, ditemukan banyaknya masyarakat, dan anak-anak yang tidak mempunyai ruang untuk mereka bersosialisasi, berinteraksi, dan bermain. Proyek ini memiliki konsep sebagai ruang pereda stres bagi masyarakat sekitar. Pendekatan yang dilakukan dengan memberi ruang kreatif dan edukatif yang bersifat menyenangkan, ramah anak, dan menekankan ilmu budaya dan seni sekitar Kawasan. Kawasan Maphar sudah terkenal akan padatnya rumah-rumah tanpa adanya ruang hijau. Maka dari itu, desain dirancang dengan perbandingan ruang terbuka hijau yang lebih luas daripada bangunan. Bangunannya juga tidak bersifat masif atau tertutup, melainkan bersifat terbuka sehingga komunikasi antara ruang luar dan dalam dapat terjalin. Program disesuaikan dengan aktivitas-aktivitas yang biasa dilakukan di sekitar kawasan dan juga dari kebutuhan, serta luasan didasarkan oleh analisa-analisa data tapak sekitar, mulai dari aktivitas sehari-hari pengunjung atau masyarakat sekitar. Program - program proyek antara lain :

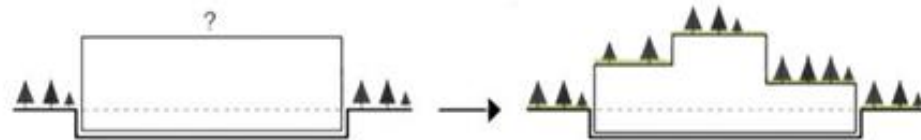


Gambar 4. Program
Sumber: penulis, 2020

Konsep Desain



Menggunakan Basement, agar skyline proyek sama dengan bangunan sekitar



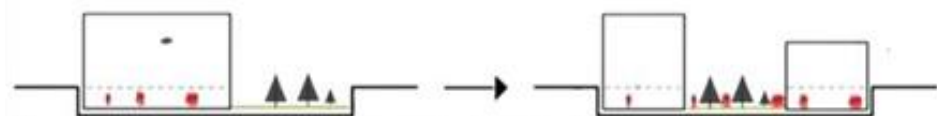
Mengurangi massa untuk menambah ruang yang tepat untuk taman terapi yang memiliki peran penting dalam mengurangi stress



Menghadirkan cahaya alami dan udara segar di antara massa



Memberikan akses melalui tanjakan (ramp) antar level, akses vertikal untuk mengintegrasikan alam dengan jalur di dalam gedung



Menggunakan taman / courtyard sebagai akses antar bangunan


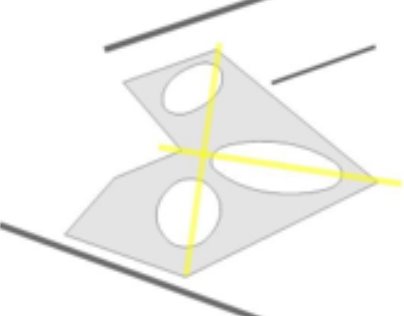
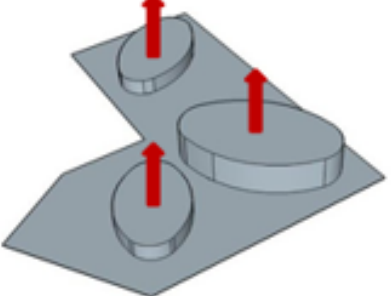
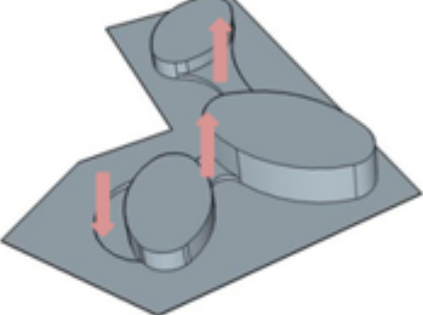
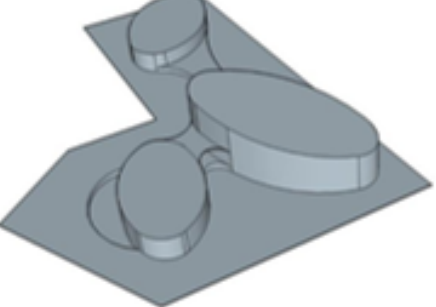


Meningkatkan komunikasi internal dan eksternal. Membuat privasi yang tepat sehubungan dengan kegiatan di setiap ruang

Gambar 5. Konsep Dasar Proyek

Sumber: penulis, 2020

Proses Gubahan Massa

	<p>Tahap 1 Bentuk Tapak Menyesuaikan Bentuk Blok eksisting, dengan luas 7500 M2</p>
	<p>Tahap 2 Garis kuning mengartikan garis aksis yang kuat karena adanya sirkulasi manusia dalam jumlah besar setiap harinya yang berlalu-lalang</p>
	<p>Tahap 3 Ketinggian massa disesuaikan supaya tidak lebih tinggi dari perumahan sekitar, supaya tidak memberikan kesan sumpek</p>
	<p>Tahap 4 ubungan antar ketiga massa bangunan disesuaikan dengan bentuk dasar bangunan yang liquid. Ada perbedaan peil lantai juga yang memberi kesan terbuka.</p>
	<p>Tahap 5 <u>Atap bangunan utama yang dimiringkan, untuk memberi hierarki</u></p>

Gambar 6. Tahapan Proses Gubahan Massa

Sumber: penulis, 2020

Desain Bangunan

Eksterior



Gambar 6. Desain Eksterior Bangunan

Sumber: penulis, 2020

Pada gambar eksterior bangunan dapat terlihat material menggunakan kayu, di lantai dasar bangunan bahkan tidak ada dinding masif yang menghalangi masyarakat yang berkunjung, lantai dasar massa utama menggunakan kisi-kisi kayu sebagai pembatas ruang yang tetap memberi kesan privat namun tidak tertutup sepenuhnya.

Interior



Gambar 7. Desain Interior Bangunan

Sumber: penulis, 2020

Interior bangunan terlihat sangat mengandalkan cahaya dan pengudaraan alami yang dapat meredakan tingkat stress seseorang. Penggunaan material kayu juga berefek bagi psikologis manusia, seperti berada di alam. Penggunaan ramp sebagai sirkulasi vertikal juga sengaja di buat supaya memberi kesan santai saat menaiki *ramp*. Adanya pencahayaan di tengah massa bertujuan untuk menghantar warga yang ada di luar ruangan ke dalam ruangan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Third place didefinisikan sebagai ruang yang sering didatangi untuk berinteraksi secara informal. Salah satu contohnya di Jakarta adalah RPTRA (Ruang Publik Terpadu Ramah Anak), dimana anak-anak maupun orang dewasa bisa berkumpul dan bersosialisasi secara langsung. Dalam merancang Ruang Publik baru, perancang harus memahami dan mampu beradaptasi terhadap kebiasaan masyarakat zaman sekarang. Proyek ini memberi sebuah ruang publik baru yang merupakan sebuah *third place* bagi masyarakat Maphar. Program – program yang direncanakan adalah berupa *Outdoor Classroom*, Sanggar Seni, *Art Gallery*, *Childish Painting Area*, *Food Market*, *Theater*, dan program penunjang lainnya sebagai lapisan dasar dari proyek ini. Dengan adanya *third place* ini akan memberi masyarakat Maphar sebuah lingkungan baru yang bersifat positif, mendidik, dan menghibur masyarakat secara sehat. Sehingga masyarakat dapat bersosialisasi, berinteraksi, dan bertemu dengan orang-orang secara spontan.

Saran

Diharapkan, melalui proyek the third place ini, dapat mengurangi masalah kriminalitas, kesenjangan sosial, dan masalah jenuh bahkan stress yang dialami masyarakat sekitar, serta dapat meningkatkan kualitas hidup masyarakat menjadi lebih baik dengan aktivitas – aktivitas dan program – program di *third place* ini.

REFERENSI

- Olgray, V. (1963). *Design with Climate: Bioclimatic Approach to Architectural Regionalism*. 1st ed. Princeton, N.J.: Princeton University Press.
- Oldenburg, R. (1989). *The Great Good Place*. Cambridge Centre, USA: Paragon House.
- Hardianto, F., Nugroho. (2009). *Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Tingkat Kriminalitas Di Indonesia Dari Pendekatan Ekonomi*.
- <https://www.brikbases.org/sites/default/files/Architectural%20Healing%20Environments.pdf>
- Montgomery, C. (2013). *Happy City*. Canada: Farrar
- Zaenuddin (2012). *212 Asal – Usul Djakarta Tempo Doeloe*. Jakarta: Ufuk Press