

RUANG KERJA DAN RELAKSASI BIOFILIK MASA DEPAN DI TUGU UTARA

Yoseph Michael Chandra¹⁾, Fermanto Lianto²⁾

¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, yosephmichaelch98@gmail.com

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

Masuk: 21-01-2021, revisi: 21-02-2021, diterima untuk diterbitkan: 26-03-2021

Abstrak

Dalam ber-*dwelling*, manusia akan selalu beradaptasi terhadap segala perubahan yang terjadi agar dapat tetap hidup dan ada (*exist*). Dengan adanya Pandemi COVID-19, menciptakan banyak perubahan, salah satunya terhadap cara kita bekerja. Merespon dari WFH (*Work From Home*) akan Pandemi COVID-19 dan Trend Bekerja Masa Depan (*remote working*) yang menimbulkan berbagai masalah (*anxiety*, kehilangan ruang istirahat, dll) dan kebutuhan akan bekerja, maka muncul kebutuhan akan proyek yang dapat mawadahi *Work Near Home* Relaksasi, Interaksi Sosial serta Koneksi Ke Alam. Proyek ini terdiri atas dua program yaitu program *Leisure* aktif dan pasif serta *Co-working*. Proyek pun merespon terutama terhadap pekerja generasi milenial dan gen Z. Kedua program tersebut diharapkan dapat menjaga keseimbangan *work life balance* serta keseimbangan antara dunia realita, alam dan digital. Untuk konsep desain yang diterapkan, proyek memiliki tipologi kluster. Setiap kluster terdiri atas beberapa massa, program yang bervariasi dan setiap ruang menjadi massa sendiri. Konsep Biofilik juga diterapkan pada rancangan. Aspek pertama adalah *Visual & Non visual Connection to Nature*, dengan menghadirkan elemen vegetasi pada sekeliling tapak dan sekitar massa bangunan, yang bertujuan menciptakan pengalaman kerja dan relaksasi baru. Aspek kedua adalah *Biomorphic Form & Pattern*, melalui pola-pola yang terbentuk sebagai representasi dari makhluk hidup. Massa Bangunan terinspirasi dari daun tanaman teratai yang mempengaruhi bentuk, ukuran dan peletakan massa. Elemen air pun ditambahkan untuk menciptakan kesan mengambang layaknya teratai. Sehingga dengan terciptanya proyek *ini*, dapat memenuhi *dwelling* dalam bekerja dan relaksasi.

Kata kunci: *Bio-Philic; Kluster; COVID-19; Work Near Home*

Abstract

In dwelling, humans will always adapt to all changes that occur to stay alive and exist. With the COVID-19 pandemic, there have been many changes, one of which is in the way we work. Responding from WFH (Work From Home) to the COVID-19 Pandemic and Future Work Trends (remote working) which cause various problems (anxiety, loss of restroom, etc.) and the need to work, there is a need for projects that can accommodate Work Near Home, Relaxation, Social Interaction, and Connection to Nature. The Project consists of two programs, namely active and passive leisure programs, and co-working. The project also responds primarily to the millennial generation and Gen Z workers. Where it is hoped that these two programs can maintain a work-life balance and balance between the realm, natural, and digital world. For the applied design concept, the project has a cluster typology. Each cluster consists of several masses, varied programs, and each space becomes its mass. The Biophilic concept is also applied to design. The first aspect is Visual & Non-visual Connection to Nature, by presenting vegetation elements around the site and around the mass of the building, which aims to create a new work experience and relaxation. The second aspect is Biomorphic Form & Pattern, where the patterns formed are representations of living things. The building masses is inspired by the leaves of the lotus plant which influence the shape, size, and placement of the masses. The water element is added to create a floating impression like a lotus. So that with the creation of this project, it can fulfill dwelling in work and relaxation.

Keywords: *Bio-Philic; Cluster; COVID-19; Work Near Home*

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Di akhir tahun 2019, dunia dihebohkan dengan munculnya pandemi COVID-19 yang sudah menyerang 21,2 juta orang (dunia) dan 135.123 orang di Indonesia (15/08/20). Secara singkat, COVID-19 adalah penyakit menular yang disebabkan oleh *coronavirus*. Virus tersebut dapat tersebar melalui sentuhan fisik, melalui udara dengan bersin & *droplet*. Kejadian tersebut mempengaruhi segala kegiatan mulai dari hunian, perkantoran dan yang paling terdampak adalah ruang publik. Standar protokol kesehatan pun bermunculan seperti *social distancing*, *lockdown* (PSBB: Pembatasan Sosial Berskala Besar), standar kesehatan baru (menggunakan masker, menghindari titik keramaian dan tidak melakukan kontak langsung) yang tujuannya mengurangi persebaran COVID-19. Dengan segala aturan dan kebijakan tersebut, tentunya mempengaruhi segala kegiatan masyarakat, salah satunya dalam bekerja. Sebelum terjadi COVID-19, kantor fisik dipandang sebagai satu-satunya cara efektif dalam bekerja. Hal tersebut menciptakan kebiasaan *commuting* (keluar masuk pusat kota). Masyarakat menghabiskan rata-rata 22 hari dalam setahun untuk melakukan *commuting*. Tentunya hal tersebut mempengaruhi baik dari sisi psikologi dan kesehatan pekerja serta kerugian sebesar 670 miliar rupiah/tahun. Selama beberapa dekade, para ahli teknologi telah menggebar-gebar potensi internet dan komputer pribadi untuk mengubah tempat kerja modern, menghasilkan kerja skala luas dari rumah dan pengurangan kebutuhan ruang kantor. Hal ini sebenarnya sudah pernah diprediksi oleh Alvin Toffler dalam bukunya *The Third Wave* (Beyer, 2020).

Semenjak terjadinya COVID-19, banyak pekerja melakukan *work from home*, mengikuti aturan pemerintah dalam melakukan *lock down*/PSBB di Indonesia. Berbulan-bulan lewat dan masyarakat mulai mengadaptasi dengan suasana kerja baru. Banyak manfaat yang dimiliki dengan bekerja di rumah yaitu jam kerja lebih fleksibel, pekerja memiliki lebih banyak waktu bersama keluarga dan tidak harus *commuting*. Hal ini pun tentunya mengubah persepsi masyarakat akan opsi dalam bekerja. Melihat dari perubahan yang terjadi, maka kedepannya *remote work* pun akan menjadi standar kerja biasa. Pekerja tidak perlu ke kantor, bergantung pada *email*, *chat*, *video confrence* agar dapat berkomunikasi dengan kolega. Sehingga terbentuknya sistem bekerja baru yaitu "*Network Office*". Terbagi atas dua lokasi, yaitu *Core office*, untuk kegiatan kolaboratif, koneksi serta *team bonding*. Kedua adalah *Remote Office (Work From Home)*, pekerjaan yang membutuhkan fokus sendiri. Walaupun sebenarnya WFH merupakan cara kerja baru yang terkesan sangat menjanjikan, nampaknya memiliki beberapa dampak buruk untuk pekerja dalam waktu lama. Garis antara kehidupan personal dan kerja menjadi tidak jelas, sehingga banyak pekerja bekerja relatif lebih lama karena pembagian waktu menjadi tidak teratur dan susah melepaskan diri dari pekerjaan. Hal ini pun berujung dengan terjadinya *burnout*/*stress* dan kehilangan ruang istirahat.

Selama WFH, pekerja terpaksa harus bekerja sendiri. Hal ini membuat pekerja bergantung pada teknologi seperti *video chat*, *virtual meeting* untuk berinteraksi dengan kolega. Selama berlangsungnya WFH, terjadi kenaikan *video confrence* seperti *Zoom*/*Hangout* sebesar 20-23% dan 70% pada *Skype*. Hal ini berdampak pada kurangnya interaksi secara langsung. Dalam memenuhi kebutuhannya dalam *dwelling*, manusia sebagai makhluk sosial tetap membutuhkan interaksi secara fisik. Bekerja sepanjang hari tanpa akses dengan rekan-kerja di 1 (satu) ruang yang sama bisa membuat pekerja merasa terisolasi, kesepian dan merasa terperangkap. Pentingnya bagi pekerja untuk mempertahankan koneksi ke ruang terbuka, yang berguna bukan hanya untuk produktivitas namun untuk kesehatan mental dan emosi.

Rumusan Permasalahan

Permasalahan yang terjadi terhadap para pekerja *remote* adalah terganggunya *work life balance* yang menyebabkan stres dan *burnout*. Permasalahan lainnya adalah keterbatasan interaksi sosial dengan sesama pekerja serta kurangnya akses ke ruang terbuka. Hal ini tentunya akan sangat berdampak bagi golongan pekerja dari generasi milenial dan gen z yang menjadi mayoritas pekerja untuk 20 tahun kedepan. Dengan adanya keberadaan COVID 19, yang akan sangat mempengaruhi desain ruang publik untuk masa sekarang dan masa yang akan datang. Salah satu Kawasan yang terdampak adalah Tugu Utara, Jakarta Utara. Merupakan kawasan padat yang didominasi oleh hunian menengah dengan tingkat pekerja yang tinggi.

Tujuan

Atas dasar permasalahan tersebut, proyek dibentuk dengan tujuan mewadahi sarana bekerja baru yaitu *Work Near Home* (perantara antara *home office* dan *core office*) agar ruang kerja dan ruang kehidupan personal pekerja tidak tercampur. Memberikan akses ke ruang sosial yang inklusif, sarana relaksasi dan ruang terbuka yang layak dan *resilient* terhadap pandemi, baik untuk pekerja maupun masyarakat sekitar Tugu Utara. Manfaat terciptanya proyek ini adalah agar pekerja dapat bekerja lebih produktif, menjaga keseimbangan *work life balance* serta keseimbangan antara dunia realita, alam dan digital.

2. KAJIAN LITERATUR

Dwelling

Menurut (Bobeck, 2020), *Dwelling* bukan hanya sekedar tempat tinggal melainkan cara manusia menghuni dunia/cara manusia hidup. Kondisi ketika manusia merasa nyaman, melakukan aktivitas sehari-hari dan tempat memenuhi kebutuhannya. Semua titik di bumi dapat disebut *dwelling*, menyesuaikan dengan persepsi manusia masing-masing. Tujuan *dwelling* adalah untuk hidup dan nyata (*exist*), di dalamnya terdapat proses adaptif dan eksperimentif.

Dwelling terjadi sejak manusia ada di bumi. Ada 4 (empat) tahap dari suatu *dwelling* (Noberg-Shulz, 1985):

- a. Pada awal perkembangannya, yaitu sebuah *settlement* (*Natural dwelling*), kondisi manusia sudah menempati suatu tempat (peralihan dari nomaden).
- b. Lalu *dwelling* berkembang menjadi tempat kolektif (*collective dwelling*), tempat masyarakat bertukar pikiran (kolektif).
- c. Umum (*public dwelling*), tempat masyarakat melakukan persetujuan dalam menyiratkan kepentingan bersama dan membentuk dasar untuk persekutuan atau masyarakat. Nilai-nilai umum sudah disimpan dan diekspresikan.
- d. Serta bentuk terakhir adalah Hunian (*private dwelling*) merupakan hunian yang masyarakat tempati sekarang.

Berdasarkan teori *dwelling* yang deskripsikan di paragraf sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa *dwelling* merupakan tempat pertama manusia memiliki koneksi dengan tempat, tempat manusia merasa nyaman dan melakukan aktivitas. Dengan masalah dan aktivitas berkembang (semakin kompleks) *dwelling* pun berkembang, sehingga yang tadinya *dwelling* hanya berupa *settlement*, kini berkembang menjadi ruang publik, institusi dan terakhir menjadi hunian, yang kita kenal seperti sekarang. Tujuan perubahan tersebut adalah agar manusia dapat beradaptasi terhadap masalah-masalah yang ada. Sehingga pada akhirnya, apabila sebuah tempat/wadah dapat membantu masyarakat beradaptasi, maka dapat disebut sebagai *dwelling*.

Relaksasi

Menurut Gold (1980) dalam bukunya *Recreation Planning and Design*, dinyatakan bahwa dalam satu hari terdapat tiga tipe penggunaan waktu.

- a. *Subsistence Time*, waktu yang dihabiskan untuk kebutuhan biologis seperti makan, kebutuhan pribadi dan tidur.
- b. *Existance Time*, yaitu merespon ke waktu yang dihabiskan untuk tujuan ekonomi seperti bekerja, melakukan pekerjaan rumah dan belajar untuk siswa.
- c. *Leisure Time* yaitu waktu luang yang dihabiskan untuk melakukan aktivitas seperti istirahat, menghibur diri dan melepaskan diri dari pekerjaan padat.

Menurut jurnal "*Leisure Type, Leisure Satisfaction and Adolescents' Psychological Wellbeing*" (Shin, 2013) membagi kegiatan *leisure* menjadi:

- a. Aktif, memiliki tujuan dan melibatkan fisik seperti melukis, main musik, olahraga, main *board game*, menari, kegiatan kreatif, dan melakukan hobi.
- b. Sosial, melibatkan interaksi sosial seperti berkumpul bersama teman, makan di restoran, menonton bioskop.
- c. Pasif, *time out leisure*/tidak harus menggunakan fisik (bersifat santai) seperti menonton tv/film, mendengarkan musik dan membaca.

Manfaat dari kegiatan *leisure* adalah meningkatkan kesehatan fisik dan pikiran, menjaga interaksi sosial, meningkatkan kepuasan dan kegembiraan serta *self development*.

Bekerja

Menurut Verlinden (2020), generasi milenial dan Z memiliki kriteria seperti:

a. Generasi Y (Milenial)

Dikenal sebagai Milenial, lahir saat terjadinya "*Economic Boom*" dan "*Mobile Pioneer*".

Karakteristik dalam bekerja:

- Mementingkan kolaborasi dan *team work* (ruang kerja optimum berupa *open plan*).
- Menghargai fleksibilitas dalam bekerja.
- *Work Life Balance*.
- Berkomunikasi dengan alat komunikasi digital dibanding komunikasi langsung.
- Karir: Bisnis *Online*, Bisnis Kreatif, *Freelance Start-Up*.

b. Generasi Z (I-generation)

Dikenal sebagai *I-generation*, lahir saat terjadi resesi dan "*Mobile Native*". Karakteristik dalam bekerja:

- Kompetitif dan individual dalam bekerja (menginginkan ruang kerja sendiri).
- Mementingkan berinteraksi secara langsung, dibanding secara *online*.
- Bekerja secara *Multitasking*.
- Penggemar teknologi (bergantung pada aplikasi agar dapat tetap produktif).
- Mementingkan *Sustainable Design*.
- *Work Life Balance*.
- Karir: Entrepreneurial, *Social Media*, Bisnis Online, *Start-Up*, Bisnis Kreatif, Bisnis Online.

Berdasarkan Pryke (2020), kebutuhan bekerja masa depan terdiri dari:

a. *Remote Working*

Menurut riset dari Gilchrist (2019), pada tahun 2028, 73% pekerja akan bekerja secara *remote* (mengurangi tekanan bekerja di kota yang padat).

b. Fleksibilitas Ruang

Kebutuhan tempat kerja dengan fungsi berbeda beda: area privasi, area kolaborasi dan area sosial.

- c. Kesehatan & Kesejahteraan Pekerja
Mempromosikan *healthy lifestyle* dengan menyediakan (area *leisure&wellness*) agar pekerja dapat tetap produktif dan menjaga *work life balance*.
- d. Biofilik, Pencahayaan & Sirkulasi Alami
Bukaan besar, tanaman *indoor*, *vertical garden* membantu memberikan sentuhan alam ke ruang kerja. Manfaatnya adalah meningkatkan kesejahteraan serta kreativitas pekerja.
- e. *Adoptive Positive Culture*
Mendorong hubungan sosial dengan menyediakan ruang komunal dan area *breakout*, yang akan membantu membina hubungan (membentuk budaya perusahaan yang dinamis dan inklusif).
- f. *Liveable Atmosphere*
Menciptakan lingkungan kerja yang "*High Energy*" dan dinamis (warna dan pola-pola dinding yang *fun*, dinding kayu serta *artwork*). Tujuannya supaya dapat membantu meredakan *stress*.

Post Pandemic Strategy

Melihat keberadaan virus COVID-19 yang dapat tersebar melalui udara, sentuhan fisik dan *droplet*, maka perlu adanya desain yang dapat mencegah terjadinya penyebaran virus tersebut. Terdapat beberapa skema desain yang dapat diterapkan (Putra, 2020).

- a. Protokol Kesehatan & Membatasi Kapasitas Pengunjung.
Pemberlakuan kapasitas orang dalam ruangan, memberlakukan protokol kesehatan (mejaga jarak baik dalam posisi diam maupun bergerak serta penggunaan masker). Desain berorientasi lebih individual (sistem *pod*) terutama pada ruang yang sifatnya berbagi. Tersedia pula ruang multifungsi untuk keperluan darurat (isolasi).
- b. Sirkulasi udara dan pencahayaan yang baik.
Dengan bangunan terekspos cahaya dan sirkulasi udara membuat virus lebih sulit berkembang dan menetap di satu titik serta memperbanyak area terbuka dan ventilasi pada perancangan.
- c. Luas Bangunan & *Zone Distance*.
Dimensi dan luas bangunan dibuat lebih besar dibanding tipologi sebelumnya untuk memaksimalkan jarak antar pengunjung. Penerapan tipologi *single use building* dibanding *mixed used* agar bila terjadi *outbreak* hanya tersebar pada 1 titik, tidak menyebar ke zona lain.
- d. Area Transisi
Mengurangi *enterance* untuk membatasi akses keluar masuk serta mempermudah dalam pengawasan.



Gambar 1. Post Pandemic Strategy
Sumber: Google.com-Digambar ulang oleh Yoseph, 2020

3. METODE

Metode Biofilik

Dalam upaya untuk menciptakan ketenangan dan meningkatkan produktivitas dalam bekerja sekaligus mendukung upaya melepaskan stres, maka dalam perancangan menggunakan unsur biofilik. Menurut Browning (2014), biofilik merupakan pendekatan inovatif yang digunakan dalam bangunan untuk meningkatkan konektivitas penghuni ke lingkungan alam melalui penggunaan sifat langsung, sifat tidak langsung, dan kondisi ruang dan tempat. Manfaatnya berupa:

- Meningkatkan kesehatan & kesejahteraan.
- Mengurangi *stress* & merasa *relax*.
- Meningkatkan produktivitas dan kreativitas.

Pada dasarnya biofilik terbagi atas 3 (tiga) prinsip, pertama adalah kehadiran, yaitu keberadaan alam baik dirasakan secara visual maupun non visual serta keberadaan secara fisik. Kedua adalah sifat-sifat yaitu variabilitas, seperti hembusan angin dan cahaya yang berbeda-beda. Ketiga adalah bentuk, dengan menghadirkan pola-pola alam dalam bangunan, melalui bentuk ataupun pola.

Tipe-tipe Metode Biofilik

a. *Visual & Non Visual Connection of Nature*

Kemampuan untuk merasakan alam, baik secara visual maupun non-visual seperti melihat taman, pohon, bahkan sungai. Membuat kegiatan berdekatan dengan alam yang dapat mendukung menciptakan ketenangan dalam beraktivitas.



Gambar 2. *Visual & Non-Visual Connection to Nature*

Sumber: 14 Patterns of Biophilic Design, 2014

b. Variabilitas Termal & Aliran Udara dan Kehadiran Air

Ruangan pada umumnya dirancang untuk menjaga kondisi suhu secara konstan. Namun studi menunjukkan bahwa ruangan yang memiliki variabilitas aliran udara dan suhu membuat kinerja siswa dan pekerja menjadi lebih baik. Manfaatnya berupa menurunkan tekanan darah serta menciptakan perasaan tenang.



Gambar 3. Variabilitas Thermal & Elemen Air

Sumber: 14 Patterns of Biophilic Design, 2014

c. Cahaya Dinamis dan Diffuse dan Bentuk & Pola Biomorfik

Sistem pencahayaan yang berubah secara alami atau buatan sepanjang hari untuk meniru sinar matahari alami yang tujuannya adalah menghubungkan orang ke lingkungan luar (alami). Kedua adalah pola biomorfik, yang memengaruhi pola yang terbentuk (representasi dari makhluk hidup).



Gambar 4. Cahaya Dinamis & Pola Biomorfik

Sumber: 14 Patterns of Biophilic Design, 2014

d. Hubungan Material dengan Alam dan Prospek

Menggunakan material alami (melalui proses minimal) agar dapat menghubungkan masyarakat lebih dekat ke alam serta mencerminkan ekologi lokal. Ruangan dengan kondisi prospek yang baik terasa terbuka dan bebas, namun memberikan rasa aman dan terkendali (terutama saat berada tempat umum).



Gambar 5. Elemen Natural & Prospek

Sumber: 14 Patterns of Biophilic Design, 2014

Analisis Kawasan

Berdasarkan kriteria pemilihan kawasan yang terdiri dari kelas menengah, area pinggir kota dan merupakan area *non-gated community*, maka terpilihnya Kelurahan Tugu Utara, Kecamatan Koja. Merupakan kawasan padat dan didominasi oleh hunian kelas menengah (mayoritas) dan menengah ke bawah. Dalam pemilihan tapak, terdapat beberapa kriteria

tapak, seperti berada di jalan yang sering dilewati (menjadi penghubung dan area familiar), berdekatan dengan area penduduk gol menengah, akses kendaraan umum yang memadai serta secara luasan dan zonasi memenuhi. Sehingga, berdasarkan kriteria dan hasil observasi kawasan baik dari segi lokasi pemukiman menengah, konektivitas, alur kendaraan umum maka terpilih tapak rancangan (simbol warna merah).



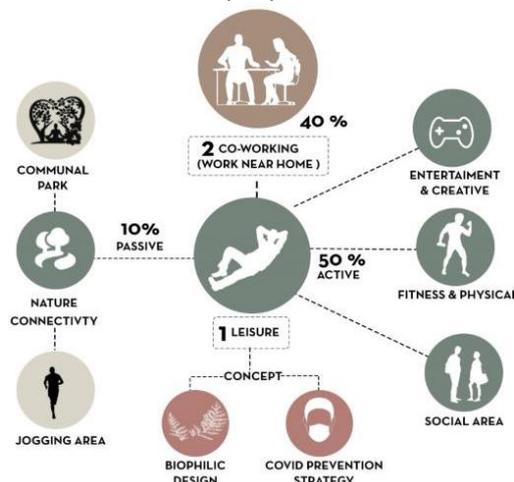
Gambar 6. Kondisi Kawasan Tugu Utara
Sumber : Google.com-Digambar ulang oleh Yoseph,2020



Gambar 7. Lokasi Tapak
Sumber : Google.com-Digambar ulang oleh Yoseph,2020

4. DISKUSI DAN HASIL

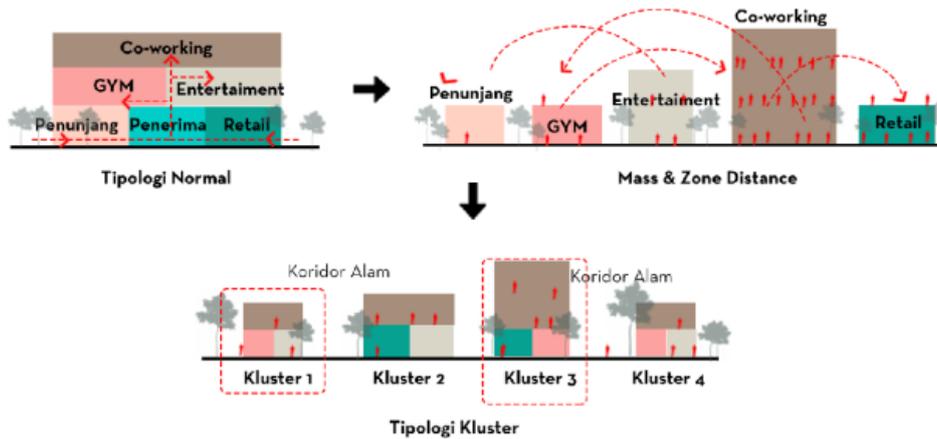
Ruang Kerja dan Relaksasi Biofilik Masa Depan berlokasi di Tugu Utara, Jakarta Utara. Terletak pada zona K2 perdagangan&jasa dengan luas tapak 6500 m². Tapak berada di perbatasan antara area hunian dan komersial kawasan. Proyek terdiri atas dua program yaitu program *Leisure* aktif dan pasif (Entertainment, Retail F&B dan *Fitness Area*) serta *Co-working*. Ruang kerja yang memiliki variasi ruang (menyesuaikan dengan kebutuhan kerja yang berbeda) seperti pekerjaan yang membutuhkan fokus (privat) atau kolaborasi (grup). Terdiri atas *open plan*, *cubicle* dan *meeting area*. Keseluruhan proyek memiliki luas bangunan 2520 m².



Gambar 8. Program Ruang
Sumber: Penulis, 2020

Tipologi Kluster

Pada tipologi bangunan pada umumnya, program terkonsentrasi dalam 1 bangunan sehingga lebih rentan terhadap penularan COVID-19. Lalu muncul sebuah tipologi berupa *Mass & Zone Distance* dengan memisahkan massa berdasarkan program, sehingga akan memiliki koneksi ke ruang terbuka lebih baik, namun orang akan berbondong-bondong ke titik lain apabila mau berganti aktivitas yang menyebabkan terjadi pengumpulan manusia pada satu titik (program terlalu terkonsentrasi pada 1 titik). Sehingga merespon dari tipologi lama yang lebih rentan terhadap penularan COVID-19, maka terbentuklah tipologi kluster. Proyek terdiri atas beberapa kluster, dan setiap kluster memiliki program yang bervariasi, sehingga dalam penggunaan lebih menetap dan tidak terjadi penumpukan manusia (membagi konsentrasi pada beberapa titik).



Gambar 9. Tipologi Kluster
Sumber: Penulis, 2020

Visual & Non visual Connection to Nature dan Prospect

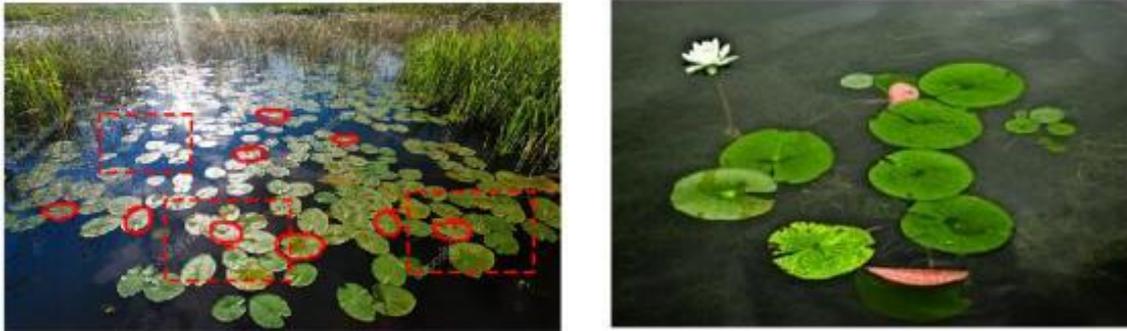
Dengan menambahkan elemen vegetasi pada sekeliling tapak dan berdekatan dengan bangunan, seakan proyek berada di dalam taman/hutan kota dan mengkoneksikan masyarakat kembali ke lingkungan alami. Menciptakan pengalaman baru dalam bekerja dan bersantai. Hal ini bertujuan dalam menciptakan ketenangan dan mengurangi tingkat stress dalam berkegiatan. Elemen *Prospect* proyek bersifat terbuka dan bebas serta memberikan rasa ketenangan dan aman, terutama untuk ruang publik.



Gambar 10. Elemen Vegetasi
Sumber: Penulis, 2020

Biomorphic Form & Pattern

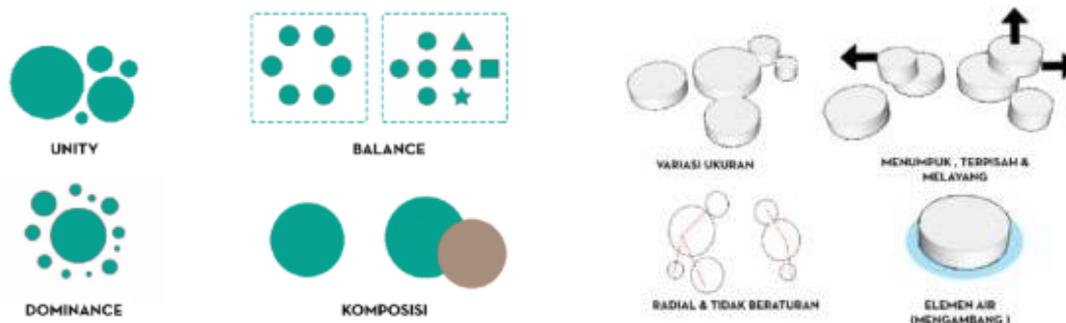
Pola-pola yang terbentuk merupakan representasi dari makhluk hidup. Merespon dari konsep kluster, maka pola alam yang dicari adalah yang membentuk kluster (terdiri atas beberapa komponen/massa) dan salah satunya adalah tanaman teratai.



Gambar 11. Daun Tanaman Teratai

Sumber : Google.com-Digambar ulang oleh Penulis,2020

Merespon dari prinsip desain daun teratai, maka terdapat beberapa aspek pola yang dapat dianalisis: 1) *Unity*, pola yang melakukan *Repetition* (mengduplikasi elemen/dibuat ulang beberapa kali) dengan bentuk dasar lingkaran; 2) *Balance*, pola yang bersebaran: radial (mengelilingi 1 elemen besar dan dikelilingi elemen yang lebih kecil&asimetri (tidak beraturan)); 3) *Dominance*, pola yang memiliki ukuran yang bervariasi; dan 4) *Komposisi*, pola yang memiliki massa terpisah dan gabung. Merespon dari prinsip desain teratai, maka terbentuklah skema desain massa seperti ilustrasi gambar dibawah.



Gambar 12. Skema Desain Massa

Sumber: Penulis, 2020

Gubahan Makro

Berdasarkan analisis aksesibilitas dan sirkulasi udara, maka *enterance* dibuat dari sudut tapak timur laut, lalu menerapkan *single enterance* untuk memudahkan dalam pengawasan. Area sirkulasi dibuat sebagai area komunal (berada di tengah) dan berfungsi sebagai penyatu kluster disekelilingnya. Berdasarkan alur sirkulasi 1 (satu), sirkulasi dibuat menjadi bercabang dan saling terkoneksi. Secara bentuk dibuat lebih dinamis dan organik, menyesuaikan bentuk massa pada kluster yang memiliki bentuk dasar lingkaran. Sirkulasi dalam tapak dibuat mengelilingi area komunal. Pada area komunal, dibuat sunken plaza yang berfungsi sebagai *amphitheatre* dan panggung (untuk program *outdoor cinema* maupun *live music*) serta *water pond* sebagai elemen air.

Lalu, penempatan kluster pada bagian pinggir tapak (kluster besar) dan tengah tapak (kluster kecil). Merespon dari konsep biofilik yaitu visual & non-visual *connection*, dengan meletakkan vegetasi pada tapak untuk menciptakan suasana *urban jungle* serta *green barrier* berfungsi sebagai *buffer* dari luar tapak. Untuk zonasi vertikal, pada lantai bawah (lantai 1&Sunken) digunakan sebagai area *Leisure* (Retail, Entertainment&Fitness) agar memudahkan dalam mengakses dan memberikan kesan mengundang, sedangkan lantai atas (lantai 2 & 3) digunakan sebagai area *Co-working* untuk menciptakan ketenangan.



Gambar 13. Gubahan Makro
Sumber: Penulis, 2020

Gubahan Mikro

Untuk setiap kluster, terdapat area komunal yang berada di antara massa bangunan, berfungsi sebagai penyatu dan sebagai wadah kegiatan sosialisasi dalam kluster. Lalu penempatan massa yang merespon dari konsep kluster (setiap ruang menjadi massa sendiri) dan konsep teratai (ukuran yang bervariasi, penempatan secara radial dan tidak beraturan serta komposisi yang menumpuk dan terpisah). Konektivitas antara massa diciptakan dengan menggunakan *skybridge* dan tangga. Untuk merespon terhadap iklim tropis, maka dibuat *overhang* dan atap miring (bersudut) serta membuat *waterpond* pada sekeliling massa bangunan untuk menciptakan kesan mengambang layaknya teratai.



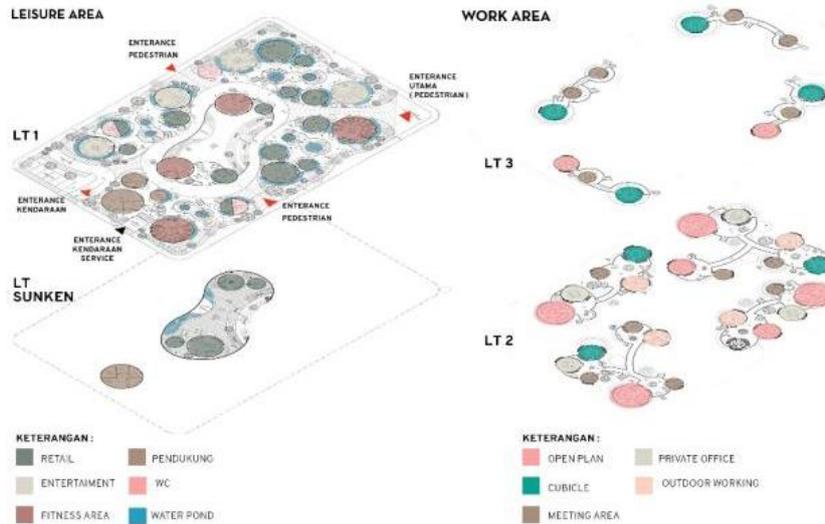
Gambar 14. Gubahan Mikro
Sumber: Penulis, 2020

Zonasi dan Konsep Keruangan

Pada proyek ini, terdapat 4 (empat) kluster besar dan 2 (dua) kluster kecil. Setiap kluster memiliki program yang bervariasi. Untuk kluster varian 1 (satu) terdiri atas program Retail dan *Entertainment*, untuk kluster varian 2 (dua) terdiri atas program Retail dan *Fitness Area* dan

kluster varian 3 (tiga) terdiri atas program Retail, *Fitness Area* dan fasilitas pendukung. Untuk program retail (*Café& Takeaway f&b*) dan *Co-working* (terdiri atas *Open plan, Cubicle, Private Office, Outdoor working* dan *Meeting Area*) tersebar di semua kluster.

Untuk program *Fitness* (*Area Cardio&Area Yoga*) diletakan pada kluster kecil agar dapat memanfaatkan *view* dari area komunal dan kluster besar yang berdekatan dengan jalan utama. Untuk program *Entertainment* (*Area Game&Area Baca*) diletakan pada kluster besar, berjauhan dari jalan utama untuk menyesuaikan dengan program lainnya. Untuk fasilitas pendukung (*Kantor Pengelola, Ruang Mekanikal, Elektrikal dan Plumbing/M.E.P, Area Gudang & Loading*) diletakan pada bagian selatan, berdekatan dengan area *loading* dan *service*.



Gambar 15. Zonasi Program
Sumber: Penulis, 2020

Pengunjung pertama kali masuk melalui *enternance* utama (sisi timur laut tapak) yang berdekatan dengan area pemukiman. Lalu menuju sirkulasi utama tapak dan baru tersebar ke kluster besar, kluster kecil dan sunken plaza. Untuk sirkulasi kendaraan pengunjung dan *service*, diletakan pada sisi selatan tapak. Tapak pun ditinggikan 1(satu) meter sehingga menciptakan *barrier* halus dengan jalur pedestrian. Untuk kluster besar memiliki orientasi bangunan ke dalam kluster, yang memiliki arahan bukaan ke dalam (*Inward Orientation*). Hal ini tentunya membuat pengunjung harus masuk terlebih dahulu ke area komunal, baru tersebar ke massa. Lansekap kluster menggunakan batu *gravel* sebagai jalur sirkulasi dan pada bagian tengah dan pingir kluster berupa rumput untuk menciptakan kesan hijau ketika beraktivitas.



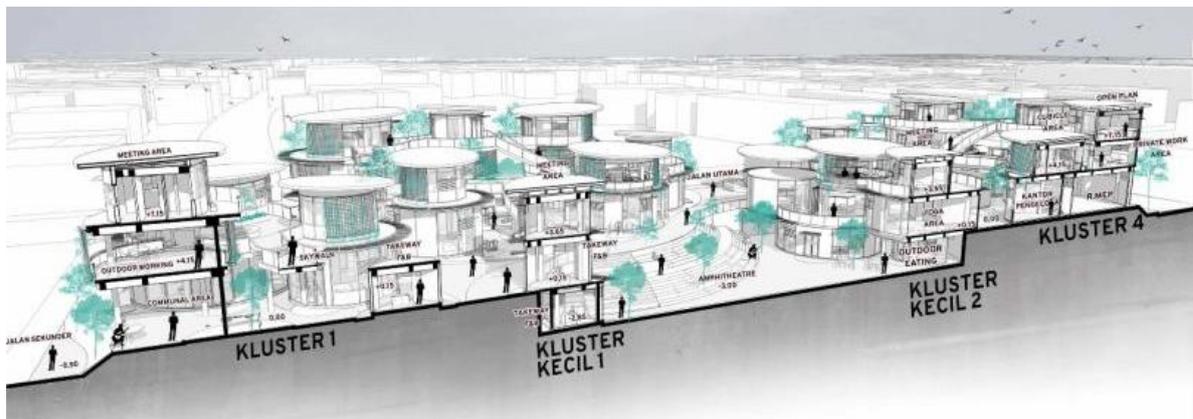
Gambar 16. Perspektif *Bird Eye View*
Sumber: Penulis, 2020

Area komunal berfungsi sebagai area sosial dan makan *outdoor*. Terdapat elemen air berupa *waterpond* pada bagian tengah dan mengelilingi massa sebagai respon dari konsep teratai. Untuk menuju lantai 2 (dua) dapat melalui tangga yang berada di depan kluster. Pada beberapa sisi kluster, terdapat cekungan yang mengarah ke jalur pedestrian sehingga memiliki kesan mengundang bagi pedestrian. Untuk kluster kecil, memiliki orientasi ke luar (sirkulasi utama). Untuk *sunken plaza*, dapat diakses melalui tangga pada *amphitheatre*.



Gambar 17. Perspektif Eksterior

Sumber: Penulis, 2020

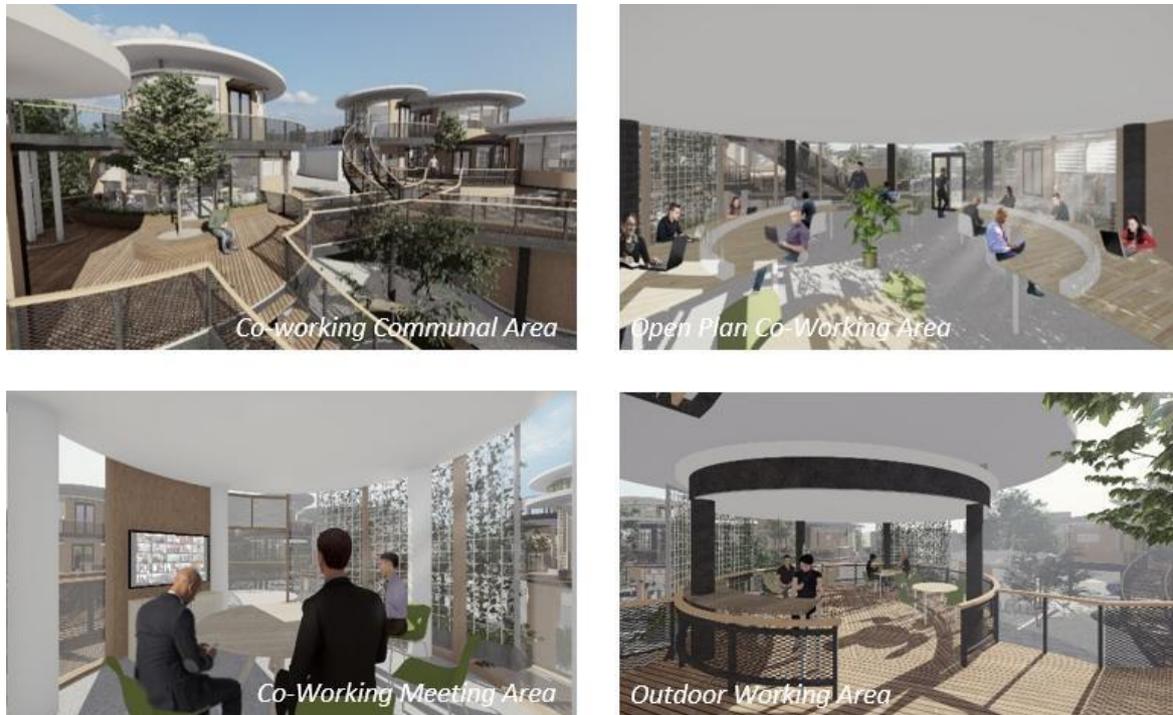


Gambar 18. Potongan Memanjang Tapak

Sumber: Penulis, 2020

Untuk lantai 2 yang berisi program *Co-working*. Setiap massa pada kluster terdiri dari ruang kerja yang berbeda-beda, memungkinkan pekerja berpindah pindah sesuai kebutuhan bekerja. Massa dihubungkan dengan *skywalk*. Terdapat permainan elevasi pada kluster untuk menciptakan pengalaman unik dan tidak monoton, serta berfungsi sebagai pemisah. Area di antara massa berfungsi sebagai *outdoor seating* dan *planter box* agar suasana hijau tetap terasa. Untuk *Co-working* pada kluster kecil, memiliki sirkulasi vertikal sendiri berupa tangga putar, namun tetap terhubung dengan kluster besar melalui *skybridge*. Bangunan

menggunakan material kayu untuk menciptakan kesan alami dan dinding kaca agar setiap ruang memiliki koneksi yang baik ke ruang luar, baik secara visual maupun non-visual. Kaca *louvre* pun digunakan untuk menciptakan *airflow variability* dan *wiremesh ivy wall* untuk menciptakan cahaya yang dinamis.



Gambar 19. Perspektif Eksterior & Interior Co-Working
Sumber: Penulis, 2020

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Disimpulkan bahwa proyek Ruang Kerja dan Relaksasi Biofilik Masa Depan di Tugu Utara berperan mawadahi kebutuhan Work Near Home, dalam upaya menyeimbangkan *work life balance* bagi pekerja remote. Dengan menghadirkan *co-working* dengan variasi ruang kerja seperti *open plan*, *cubicle* dan *area meeting* yang menyesuaikan dengan karakteristik pekerja, baik dari generasi milenial dan gen z. Rancangan juga menyediakan ruang relaksasi dan sosial untuk memenuhi kebutuhan interaksi dan hiburan, baik untuk pekerja dan masyarakat sekitar Tugu Utara. Melalui area baca, area *game* dan retail untuk melepaskan kepenatan dalam bekerja. Area yoga dan *gym* sebagai sarana untuk memenuhi kebutuhan jasmani dan menjaga pekerja agar tetap aktif dan sehat.

Dengan adanya ruang terbuka berupa taman dan *amphitheatre*, pengguna dapat mengadakan *open cinema* sekaligus berfungsi mengkoneksikan pekerja dan masyarakat kembali ke lingkungan alami. Dalam menanggapi COVID 19, proyek didesain dengan konsep Kluster, terdiri atas beberapa massa dan variasi program sehingga penggunaan lebih menetap dan tidak terjadi penumpukan manusia (membagi konsentrasi manusia pada beberapa area). Hal ini bertujuan agar rancangan memiliki sifat *resilient* terhadap pandemi kedepannya. Melalui metode biofilik yang menghadirkan elemen vegetasi dan elemen air pada sekeliling tapak dan bangunan, dengan tujuan menciptakan pengalaman baru dalam bekerja dan relaksasi. Sehingga melalui proyek ini, diharapkan dapat memenuhi *dwelling* dalam bekerja dan relaksasi untuk pekerja remote di masa sekarang dan masa depan.

Saran

Penambahan elemen arsitektur berupa teritisan/atap yang bersifat *foldable*, khususnya untuk bangunan dengan tipologi kluster yang secara sirkulai bersifat *outdoor*, sehingga dapat lebih baik merespon iklim tropis. Penambahan tangga sebagai sirkulasi vertikal serta penempatan massa yang lebih tidak padat agar elemen vegetasi dapat tersebar secara menyeluruh baik di kluster maupun tapak.

REFERENSI

- Beyer, B. (2020, Agustus 20). *Homeworking 2.0: new community at neighborhood level*. Retrieved from www.dearchitect.nl:
https://www.dearchitect.nl/stedenbouw/blog/2020/04/blog-thuiswerken-2-0-nieuwe-collectiviteit-op-buurniveau-101241210?_ga=2.128472591.2054083985.1610963526-332174837.1610963526
- Bobeck, A. (2020, September 1). *Building Dwelling Thinking by Martin Heidegger (Translation and Commentary by Adam Bobeck)*. Retrieved from <https://www.academia.edu/>:
https://www.academia.edu/34279818/Building_Dwelling_Thinking_by_Martin_Heidegger_Translation_and_Commentary_by_Adam_Bobek
- Browning, W. D. (2014). *14 Patterns of Biophilic Design*. New York: Terrapin Bright Green, LLC.
- Gilchrist, K. (2019, 35). *Make it*. Retrieved 12 2, 2020, from How millennials and Gen Z are reshaping the future of the workforce: <https://www.cnbc.com/2019/03/05/how-millennials-and-gen-z-are-reshaping-the-future-of-the-workforce.html>
- Gold, S. M. (1980). *Recreation, Planning, and Design*. New York: Mc Graw Hill Book Company.
- Noberg-Shulz, C. (1985). *The Concept of Dwelling*. New York: Rizzoli International Publications.
- Pryke, N. (2020, Agustus 24). *Gen Z: A New Generation of Workspaces*. Retrieved from www.oktra.co.uk: <https://www.oktra.co.uk/insights/gen-z-a-new-generation-of-workspaces/>
- Putra, D. I. (2020). *Pedoman Umum Menghadapi Pandemi COVID 19 Bagi Pemerintah Daerah*. Jakarta: Kementerian Dalam Negeri RI.
- Shin, K. Y. (2013). Leisure Type, Leisure Satisfaction and Adolescents' Psychological Wellbeing. *Journal of Pacific Rim Psychology*, 53-62. doi:10.1017/prp.2013.6
- Verlinden, N. (2020, Agustus 23). *Millennials vs. Gen Z: How Do They Achieve Success In The Workplace?* . Retrieved from www.digitalhrtech.com:
<https://www.digitalhrtech.com/millennials-vs-gen-z/>

