

PENDEKATAN PRAGMATIS DALAM PERANCANGAN PERUMAHAN TERPADU DI BINTARO

Maria Reza Desita¹⁾, Rudy Surya²⁾

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

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

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

Abstrak

Masa depan adalah bingkai waktu yang tidak pasti, namun dapat diprediksi. Setiap manusia yang hidup di dunia ini mencoba melakukan segala hal untuk dapat bertahan hidup dan mencoba membuat eksistensinya nyata, sikap ini juga disebut berhuni. Arsitektur hadir dalam bentuk bangunan atau ruang yang dirancang untuk memwadahikan kegiatan berhuni manusia. Cara manusia berhuni selalu berubah mengikuti lingkungannya dan mengikuti perkembangan penemuan teknologi. Teknologi telah menjadi pendorong terbesar dalam perubahan evolusi manusia, segala sektor kehidupan terus berputar dan beradaptasi dengan teknologi demi mendapatkan kehidupan yang lebih mudah. Sebuah kota adalah hasil dari perkembangan evolusi manusia ini, sebuah tempat yang dianggap canggih dan modern, namun karena ketidakseimbangan antara perkembangan teknologi, infrastruktur, dan kebutuhan manusia, kota juga menimbulkan beberapa permasalahan. Kota sebagai sebuah area dengan batasan pengembangan memiliki sebuah batas kepadatan yang efektif untuk dihuni. Semakin padat, kebutuhan bangunan untuk tempat tinggal pun meningkat. Kota yang tidak mampu menyediakan tempat tinggal yang terjangkau dan layak pun mendorong terjadinya penyebaran pembangunan yang tidak tersusun ke daerah sekitar kota. Fenomena ini disebut juga sebagai *urban sprawl*. Perumahan Terpadu ini adalah proyek yang memiliki tujuan untuk mentransformasi area *urban sprawl* yang sudah ada menjadi area yang lebih kompak dan efektif guna. Dengan pendekatan pragmatis, proyek ini berfokus pada kebutuhan pengguna, efektivitas ruang dan integrasi antar fungsi yang akan dikembangkan dari hasil analisis kebutuhan dan cara hidup masyarakat saat ini dan prediksi kedepannya. Proyek ini juga mengedepankan keberlanjutan lingkungan dengan memperhatikan dampak yang dihasilkan terhadap lingkungan supaya tidak memperburuk kondisi saat ini.

Kata kunci: Berhuni; Cara hidup; Masa depan; Teknologi; *Urban sprawl*.

Abstract

The future is a predictable yet uncertain period of time. Every human being in this world will always try any possible things to survive and try to make their existence real, this behavior is called dwelling. Architecture comes in form of buildings and space as a place for human to dwell. The way human dwell will always change following their environment and follow the development of technology. Technology has become the biggest driver in the change of human evolution, every sector of human life keeps revolving and try to adapt to the development of technology for hope of a better life. A city is one of the product of this evolution, a place considered modern and high-technology, but with the imbalance between the technology development, infrastructure, and human needs, a city also generate some problems. A city as an area also has an effective number of population density for it to work effectively. The more densely populated a city is, the bigger the need of a housing buildings. Because of the incapability to provide a proper and affordable housing in the city, the irregular housing development plan around the periphery of the city is spreading, causing a phenomenon called urban sprawl. The project Integrated Housing has a goal to transform the existing urban sprawl area to be more compact and effective. Through pragmatic approach, this project will be focusing on users' needs, effective space used, and integrated programs which will be achieved by analysing people's needs and way of life today and tomorrow. Another goal is to also pay attention and to lessen the negative impact of urban sprawl to the environment to achieve a sustainable future.

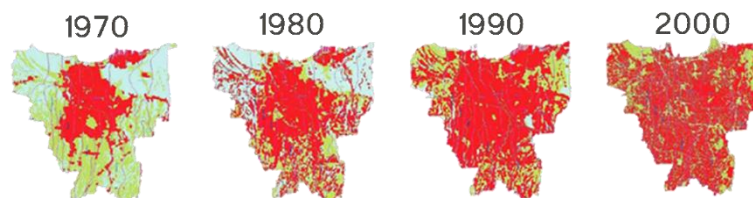
Keywords: Dwelling; Environment; Future; Technology; *Urban sprawl*.

1. PENDAHULUAN

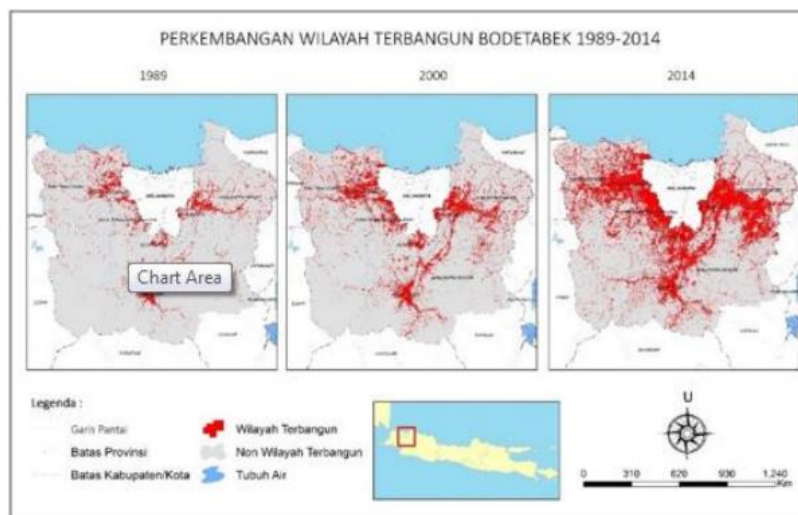
Latar Belakang

Seiring berjalannya waktu, manusia beradaptasi mengikuti lingkungan dan perkembangan teknologi yang terjadi. Jika awalnya manusia tinggal atau berhuni di dekat sumber air dan berkelana mengikuti sumber pangan (berburu), hingga menetap dan terbentuk sebuah desa, setelah teknologi semakin berkembang dan revolusi industri terjadi, mulai terbentuklah pusat-pusat industri dan perdagangan yang kemudian disebut juga sebagai sebuah kota. Hal ini menimbulkan pertanyaan bagaimana manusia akan berhuni di masa depan dengan perubahan dan perkembangan yang terus terjadi.

Karena perkembangan teknologi, kota menjadi pusat segalanya mulai dari sektor industri, bisnis, hiburan berpusat di sebuah kota. Orang dari desa berbondong-bondong datang dengan harapan mendapatkan kehidupan yang lebih baik dan mudah. Jakarta adalah salah satu kota tujuan urbanisasi tertinggi di Indonesia (Aivanni, 2017). Walaupun sudah direncanakan, Jakarta masih belum siap menerima lonjakan pendatang yang selalu naik setiap tahunnya, terutama dari sektor hunian, mencari tempat tinggal yang layak dan terjangkau menjadi semakin sulit.



Gambar 1. Peta Penyebaran Lahan Terbangun di Jakarta pada 1970-2000
Sumber: The World Bank, 2010



Gambar 2. Peta Penyebaran Lahan Terbangun di Jabodetabek pada 1989,2000, dan 2014
Sumber: Jurnal Pendidikan Geografi, Oktober 2016.

Hal ini menimbulkan dampak negatif bagi perkembangan kota seperti berkurangnya lahan hijau dan meningkatnya polusi di kota. Karena hal tersebut, rakyat mulai mencari alternatif hunian di pinggiran kota. Melihat permintaan yang tinggi, para pengembang mulai merancang kota-kota satelit untuk memenuhi kebutuhan tempat tinggal. Karena pengembangan kota-kota satelit yang tidak teratur maka timbul sebuah fenomena yang disebut *urban sprawl*. Fenomena ini terjadi ketika masyarakat tinggal menyebar di daerah pinggiran kota namun tetap bekerja di pusat kota, menimbulkan permasalahan lain seperti kemacetan, polusi, hilangnya lahan hijau dan mobilitas yang tidak efektif.

Salah satu solusi dari permasalahan *urban sprawl* adalah dibentuknya sebuah *compact city* yang merupakan sebuah kawasan mengedepankan efektivitas baik dalam mobilitas atau dalam penggunaan ruang. Proyek ini memiliki tujuan untuk mencoba mentransformasi area *urban sprawl* menjadi lebih kompak dan efektif. Sebuah kawasan *mixed-use* padat penduduk yang berfokus pada efisiensi jarak, penggunaan moda transportasi umum yang terintegrasi dengan baik, dan program yang dapat memenuhi kebutuhan penghuni.

Rumusan Permasalahan

Mencoba menjawab isu *urban sprawl*, proyek ini mencoba menjawab beberapa permasalahan yaitu:

- Bagaimana proyek dapat mentransformasi area *urban sprawl* yang sudah ada menjadi kawasan yang efektif, kompak, dan modern untuk tempat tinggal masa depan?
- Program apa saja yang dapat menaungi cara tinggal dan bekerja Generasi Z saat mencapai usia produktifnya di masa depan?
- Rancangan perumahan terpadu seperti apa yang dapat menjawab isu *urban sprawl*?

Tujuan

Tujuan dari proyek ini adalah untuk mentransformasi area *urban sprawl* yang ada saat ini menjadi sebuah kawasan yang efektif dan kompak guna untuk mengurangi dampak buruk *urban sprawl* bagi lingkungan serta mengurangi beban kepadatan kota dengan membentuk sebuah proyek hunian *mixed-use* yang berkelanjutan. Dengan menganalisa kebutuhan dan gaya hidup Generasi Z di masa depan akan terbentuk kumpulan data dan hasil prediksi yang dapat dianalisis menjadi program yang sesuai untuk Generasi Z.

Pengembangan kawasan sekitar perkotaan untuk meningkatkan ekonomi lokal dan berfokus pada pembangunan berkelanjutan yang layak dan terjangkau juga menjadi tujuan dari proyek ini. Dengan memadukan hasil analisis cara hidup dan bekerja Generasi Z dan prediksi perkembangan teknologi pada masa depan, proyek ini diharapkan dapat menjadi terobosan sebuah hunian di masa depan yang peduli lingkungan dan peduli manusia.

2. KAJIAN LITERATUR

Dwelling atau Berhuni

Definisi berhuni yang paling terkenal dikemukakan oleh Martin Heidegger dalam tulisannya *Bauen, Wohnen, Denken* (1951) yang kemudian diterjemahkan ke dalam Bahasa Inggris oleh Albert Hofstadter "*Building, Dwelling, Thinking*" (1971). Heidegger menggunakan istilah *dwelling* sebagai sebuah konsep menghuni atau cara khas ada (*dasein*) di dunia. Ia juga menyatakan bahwa *dwelling* adalah kegiatan tinggal dan berkelana (*to wander*) dan bertahan hidup (*to linger*). Berdasarkan hasil translasi oleh Hofstadter, sebuah bangunan memiliki tujuan berhuni. Tetapi tidak semua bangunan adalah sebuah *dwelling*. Hofstadter mencoba menterjemahkan arti *bauen* berasal dari *buan* (Bahasa lama) yang memiliki arti berhuni, arti dari Bahasa ini mengeluarkan tiga fakta penting tentang *bauen* yaitu: bangunan sebenarnya adalah berhuni; berhuni adalah sikap yang dilakukan manusia di bumi; bangunan sebagai tempat berhuni terbentang menjadi bangunan yang menjadi tempat hal-hal tumbuh.

Berhuni dapat memiliki banyak arti karena tidak ada arti yang konkrit, tapi dapat dipastikan bahwa berhuni selalu berhubungan dengan manusia, ruang, dan waktu. Manusia yang hidup pada waktu tertentu di sebuah ruang tertentu dalam hidupnya pasti pernah melakukan kegiatan berhuni. Kegiatan berhuni bukan sekedar tinggal atau hidup di suatu tempat, tapi memiliki makna lebih dalam karena proses yang terjadi. Berhuni adalah sebuah kegiatan atau sikap manusia yang pasti dialami selama manusia hidup, sebuah tempat berhuni adalah sebuah bentuk rancangan arsitektur yang memang dirancang sebagai wadah manusia berhuni, namun antara tempat dan sikapnya tidak dapat disamakan.

Urban Sprawl

Urban sprawl adalah fenomena pemekaran kota ke daerah-daerah di sekitarnya yang terjadi secara acak tanpa adanya rencana. *Urban sprawl* merupakan bentuk dasar terbanggunya kota pinggiran yang semakin hari mendapat kritikan karena berbagai aspek negatif yang ditimbulkan kota pinggiran tersebut. Fenomena ini ditandai dengan terjadinya alih fungsi lahan di sekitar kota (*urban periphery*) yang menjalar dan tidak teratur (Newman dan Kenworthy, 1989). Fenomena ini ditandai dengan terjadinya alih fungsi lahan di sekitar kota yang menjalar dan tidak teratur. *Urban sprawl* dapat disebabkan beberapa faktor seperti preferensi hunian masyarakat kelas atas, tingginya tingkat kriminalitas di kota, dan harga bahan bakar yang murah menimbulkan penggunaan kendaraan bermotor jarak jauh bukanlah sebuah masalah bagi masyarakat.

Beberapa karakteristik *urban sprawl* adalah memiliki kepadatan rendah, penggunaan lahan yang luas, jaringan jalan menjalar, kebergantungan tinggi terhadap kendaraan bermotor, dan jarak yang jauh antar sektor. Beberapa dampak negatif dari *urban sprawl* adalah jarak yang jauh antar sektor meningkatkan kebergantungan akan kendaraan bermotor yang kemudian menimbulkan kemacetan dan polusi, penggunaan lahan yang luas dan banyak perkerasan untuk kendaraan mengurangi lahan hijau untuk resapan air.

Compact City

Compact city memiliki dasar pemikiran penggunaan sumber daya yang efisien, kata ini pertama kali digunakan pada tahun 1973 oleh dua orang matematikawan bernama George Dantzig dan Thomas L. Saaty. *Compact city* atau sering disebut "*city with short distances*" adalah sebuah perencanaan urban atau konsep desain urban yang berfokus pada fungsi *mixed-use* pada penduduk (CoEp, 2013), dan diyakini dapat menjadi salah satu solusi yang lebih berkelanjutan untuk sebuah kawasan dibandingkan *urban sprawl* karena karakternya. Karakter *compact city* adalah kepadatan penduduk yang tinggi, memiliki fungsi *mixed-use*, jaringan konektivitas untuk pedestrian dan pesepeda yang baik, jarak *walking-distance* antar fungsi, dan memiliki ketergantungan rendah terhadap kendaraan bermotor. *Compact city* memiliki beberapa kelebihan seperti efisiensi penggunaan lahan, penggunaan daya yang minim sehingga lebih hemat energi dan ramah lingkungan, dan kebergantungan rendah terhadap kendaraan bermotor. Namun *compact city* tetap memiliki beberapa kekurangan seperti ruang yang akan menjadi lebih kecil dan kompak karena efisiensi lahan dan ruang.

3. METODE

Pendekatan yang dilakukan pada proyek ini adalah metode desain pragmatis, dimana pendekatan pragmatik adalah penciptaan bentuk tiga dimensional atau proses desain secara pragmatis, mengacu pada tahap coba-coba dengan memanfaatkan sumber daya yang ada supaya memenuhi maksud yang ingin dicapai (Pawitro, 2015). Untuk mendukung pendekatan pragmatis ini, dilakukan studi tipologi hunian yang diminati Generasi Z, seperti juga program dan aktivitas di dalamnya dan kemudian dilakukan studi morfologi untuk memahami evolusinya, transformasi bentuknya dan prediksinya di kemudian hari.

Generasi Z sebagai subyek utama dari proyek ini adalah generasi yang lahir pada tahun 1995-2010. Menurut tirto.id (2017), Generasi Z memiliki karakter yang lebih tidak fokus dibandingkan milenial tapi lebih serba bisa, lebih individual, lebih global, berpikiran lebih terbuka, lebih cepat turun ke dunia kerja dan lebih suka menjadi wirausahawan. Sekitar 10-20 tahun lagi, Generasi Z akan berada di usia produktif dan akan mulai berkeluarga.

Studi tambahan adalah dengan pendekatan kuantitatif dalam bentuk pengumpulan data dengan penyebaran kuesioner secara daring. Kuesioner disebarkan ke 78 responden yang

tinggal di daerah Jabodetabek dengan rentang umur 18-25 tahun dan berstatus masyarakat menengah keatas. Hasil dari kuesioner ini dijadikan sebuah acuan pembentukan program dan pemilihan tapak proyek.

Kesimpulan Hasil Kuesioner

- Prediksi dalam 10 tahun lagi, Generasi Z sudah berkeluarga dan memiliki minimal satu anak (jumlah anggota keluarga 3-4 orang).
- Generasi Z lebih memilih untuk tinggal di rumah tapak yang didesain sendiri sesuai kebutuhan di daerah sub-urban dibandingkan hunian vertikal di pusat kota.
- Generasi Z lebih memilih untuk bekerja sebagai seorang *entrepreneur* atau membuka usaha atau perusahaan sendiri (*start-up company*) yang sesuai dengan minatnya, terlihat dari prioritas utama mereka dalam hidup adalah pekerjaan sesuai *passion*.
- Prioritas utama Generasi Z saat memilih tempat tinggal adalah harga, maka keterjangkauan adalah poin penting.
- Prioritas utama fasilitas dekat tempat tinggal adalah supermarket/pasar.
- Generasi Z memiliki ketergantungan tinggi terhadap teknologi terutama *gadget* dan internet, namun *smart home* bukan prioritas utama dalam memilih tempat tinggal (saat ini).

4. DISKUSI DAN HASIL

Sesuai dengan hasil pengumpulan data dan tujuan penelitian, lokasi yang terpilih untuk proyek ini adalah di area pinggiran kota, atau di area yang memiliki karakteristik *urban sprawl*. Lokasi tapak terpilih adalah di kawasan Bintaro, Tangerang Selatan, tepatnya di Kecamatan Ciputat. Tangerang Selatan adalah salah satu kota satelit dari Jakarta dan saat ini sedang banyak dikembangkan menjadi kawasan kota mandiri dengan membangun perumahan dan fasilitasnya. Kecamatan Ciputat memiliki karakter lokasi yang padat penduduk, padat bangunan, dan masih kurang berkembang secara infrastruktur. Infrastruktur pada Kecamatan Ciputat lebih tidak berkembang karena tidak masuk dalam peta pengembangan *developer* PT. Jaya Real Property yang mengembangkan kawasan Bintaro Jaya, dimana kawasan ini sangat berkembang karena banyak orang mencari perumahan yang hijau disini. Namun tapak ini dipilih karena dapat diintegrasikan dengan Stasiun KRL Jurangmangu (Gambar 1). Stasiun ini sudah berkembang dan memiliki akses pedestrian yang baik dari jalan besar yang terhubung dengan Bintaro Jaya dan Mall Bintaro Exchange, maka tapak dipilih bersebelahan dengan stasiun ini untuk meningkatkan penggunaan moda transportasi massal ini dan diharapkan dapat mengurangi penggunaan kendaraan bermotor.

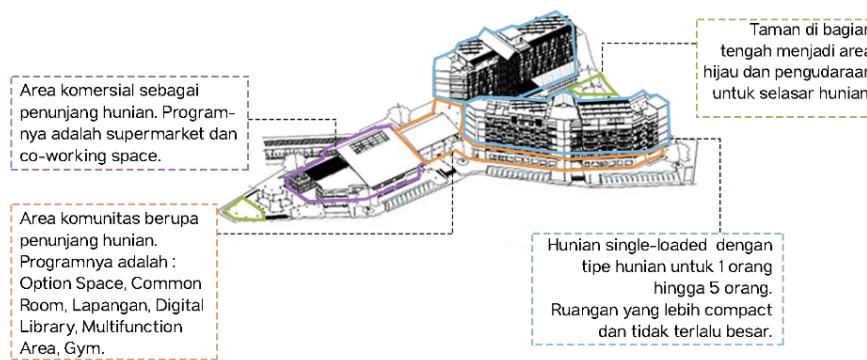


Gambar 3. Gambaran Akses dan Lokasi Tapak
Sumber: Googlemaps.com, dielaborasi penulis, 2020

Tapak pada proyek ini memiliki zonasi Perumahan Kepadatan Tinggi (Kategori SPK III). Data diambil dari Perda Kota Tangerang Selatan no.15 tahun 2011 (RTRW 2011-2031). Tapak dengan luas 15,492 m² memiliki KDB maks 60, KLB maks 5, dan KDH min 10%.

Konsep Rancangan

Proyek yang dibangun dengan total luas lantai 54,590 m² memiliki tiga konsep utama, yaitu: *integrated*, *compact*, dan *sustainable*. Ketiga konsep ini diterapkan mulai dari pemilihan tapak, pembentukan zoning hingga penentuan program. Pemilihan tapak yang bersebelahan dengan Stasiun Jurangmangu menerapkan konsep *integrated*, yaitu tapak terintegrasi dengan transportasi umum dan berjarak kurang dari 500 meter untuk kemudahan pergerakan mobilitas penghuni menuju Jakarta. Program utama dari proyek ini adalah hunian dan kapasitas hunian pada proyek ini adalah 1-5 orang pada setiap unit, menerapkan konsep *compact* dan menjawab kebutuhan subyek dari hasil kuesioner. Program supermarket, *co-working space*, dan ruang-ruang komunitas juga memiliki luasan yang tidak terlalu besar untuk menerapkan konsep *compact* sehingga tidak ada ruang yang nantinya tidak digunakan.



Gambar 4. Zoning Program

Sumber: Penulis, 2020

Untuk menerapkan konsep *sustainable* (Gambar 3), digunakan panel surya sebagai sumber energi dari proyek ini. Orientasi bangunan yang memanjang ke arah timur-barat memungkinkan penggunaan panel surya menghadap ke utara sesuai dengan perhitungan. Selain itu, diterapkan desain pasif pada bagian area penghubung dengan bentuk pilotis pada bangunan untuk memberikan sirkulasi udara dan bukaan cahaya. Desain pasif juga diterapkan di bagian hunian dengan konsep *single-loaded*, dimana bagian koridor terbuka menghadap taman di tengah sehingga tidak diperlukan pencahayaan dan pengudaraan buatan terutama untuk siang hari. Blok hunian juga memiliki sirkulasi vertikal utama menggunakan tangga karena hanya memiliki 6 tingkat.



Gambar 5. Potongan Perspektif Menjelaskan Konsep *Sustainable*

Sumber: Penulis, 2020

Program

Program utama dari proyek ini adalah hunian dengan program pendukungnya yaitu fasilitas untuk penghuni proyek ini dan untuk kawasan sekitar.



Gambar 6. Perspektif Eksterior Proyek 'Perumahan Terpadu'
Sumber : Penulis, 2020

Hunian

Sebagai program utama, hunian pada proyek ini memiliki total 128 unit hunian dengan tiga tipe, yaitu tipe studio untuk 1-2 orang, tipe 2 *bedroom* untuk 2-3 orang, dan tipe 3 *bedroom* untuk 3-5 orang. Jumlah kapasitas pada hunian ini dibentuk berdasarkan hasil kuesioner yang telah dilakukan. Terlihat preferensi Generasi Z saat berkeluarga adalah memiliki 1-2 anak saja, maka jumlah kapasitas unit ditujukan untuk mereka yang tinggal sendiri, pasangan, dan satu keluarga. Hunian memiliki arah orientasi menghadap utara dan selatan sehingga mendapatkan cahaya selama siang hari. Setiap unit hunian juga memiliki balkon untuk sirkulasi udara dan sumber cahaya.

Tipe Studio : 38-46.2 m² - Total 111 unit



Tipe 2BR : 81.9 m² - Total 12 unit
Tipe 3BR : 114 - 126 m² - Total 4 unit



Tipe 2 Level 3BR : 130-140 m² - Total 7 unit

Gambar 7. Jumlah Hunian, Denah, dan Visualisasi dari Tipe-Tipe Unit Hunian
Sumber: Penulis, 2020

Option Room

Option room ini adalah program yang terbentuk dari analisa cara bekerja Generasi Z di masa mendatang. Generasi ini bekerja dengan lebih fleksibel secara ruang dan waktu, dan dengan kemajuan teknologi, sudah tidak dibutuhkan lagi ruang yang terlalu besar untuk ruang penyimpanan berkas atau file fisik. *Option room* terletak pada lantai dasar bagian blok hunian. Ruangan berukuran ± 40 m² ini memiliki fungsi yang fleksibel. Dengan sistem sewa, ruangan ini dapat digunakan penghuni sebagai ruang tambahan sesuai kebutuhan mereka. Ruangan ini dapat digunakan sebagai galeri, kantor, *workshop*, ruang praktek, dan sebagainya.



Gambar 8. Perspektif *Option Room*
Sumber: Penulis, 2020

Jalur Akses ke Stasiun Jurangmangu

Akses berupa lorong yang disambungkan dari pintu Stasiun KRL Jurangmangu menuju tapak sehingga memudahkan penghuni untuk dapat langsung mengakses moda transportasi ini. Akses ini bersifat terbuka sehingga tidak dibutuhkan pengudaraan atau pencahayaan buatan saat siang hari sebagai penerapan konsep *sustainable* dari proyek ini.



Gambar 9. Perspektif Jalur Akses
Sumber: Penulis, 2020

Penghubung

Penghubung ini menghubungkan akses dari stasiun, supermarket, dan akses masuk pedestrian 2 terutama dari area parkir. Berbentuk pilotis, dan di area ini terdapat *café* dan kolam ikan yang terbuka untuk mengurangi penggunaan energi listrik juga. Ruang ini juga dapat digunakan sebagai titik kumpul dan titik *emergency*.



Gambar 10. Perspektif R. Penghubung
Sumber: Penulis, 2020

Supermarket

Program supermarket ini dibentuk untuk menjawab kurangnya fasilitas supermarket/pasar di kawasan sekitar tapak. Program ini lebih bersifat publik maka diletakkan di lantai dasar dekat pintu utama dan terbuka untuk umum.



Gambar 11. Perspektif Supermarket
Sumber: Penulis, 2020

Co-Working Space

Co-working space juga salah satu program yang dibentuk dari hasil analisa cara bekerja Generasi Z. Dengan ruang yang lebih publik, Generasi Z cenderung suka menggunakan ruang-ruang terbuka seperti ini untuk berdiskusi dan bekerja untuk mendapatkan suasana yang lebih dinamis dan tidak terlalu tertutup seperti sebuah kantor. *Co-working space* ini berada di lantai dua atau bagian atas dari supermarket dan dapat diakses menggunakan tangga. *Co-working space* ini dapat digunakan untuk bekerja, berdiskusi, bersantai, atau mengadakan rapat.



Gambar 12. Perspektif *Co-Working Space*
Sumber: Penulis, 2020

Common Room

Common Room terletak di lantai dua blok hunian, menjadi area penghubung antara blok hunian A dan blok hunian B. Ruang ini adalah ruang untuk bersantai, atau berkumpul khusus untuk penghuni, juga sebagai jeda dari unit-unit hunian.



Gambar 13. Perspektif *Common Room*

Sumber: Penulis, 2020

Taman

Taman selain sebagai ruang terbuka hijau juga menjadi pusat kegiatan komunitas. Terdapat sebuah rumah kaca untuk komunitas pencocok tanam sehingga dapat menghasilkan tanamannya sendiri, juga terdapat Pondok Komunitas yang tersebar di area taman untuk berkumpul. Selain itu juga terdapat lapangan basket untuk sarana olahraga penghuni.



Gambar 14. Perspektif Taman

Sumber: Penulis, 2020

Digital Library

Perpustakaan digital sebagai fasilitas tambahan untuk melakukan riset, atau bekerja. Penggunaan komputer dan internet mengurangi ruang untuk menaruh buku-buku fisik sehingga lebih kompak dan efektif.

Multifunction Room

Ruang multifungsi dapat digunakan untuk acara yang membutuhkan ruang yang cukup besar, seperti seminar, *workshop*, atau kegiatan lainnya, namun R. Multifungsi pada proyek ini juga tergolong kecil karena kegiatan yang tidak rutin dan bukan untuk umum maka disediakan ruang dengan kapasitas terbatas.

Gym

Gym sebagai penunjang fasilitas olahraga dan hanya dapat digunakan oleh penghuni. Peralatan *gym* yang lengkap namun tidak banyak dan besar juga menghemat ruang.

5. KESIMPULAN

Permasalahan yang muncul saat tinggal di sebuah kota menimbulkan ketidaknyamanan, namun permasalahan lain muncul kembali saat manusia memilih untuk tinggal di pinggiran kota tanpa penataan dan pengaturan yang jelas. Karena fenomena *urban sprawl* yang sudah menyebar dan tidak dapat dihindari, proyek Perumahan Terpadu ini dirancang dengan konsep dan program yang dihasilkan dari data dan prediksi cara hidup Generasi Z di masa mendatang. Dengan pendekatan pragmatis, tiga konsep utama proyek ini yaitu *integrated*, *compact*, dan *sustainable* diterapkan mulai dari pemilihan tapak, pembentukan program dan kegiatan pada proyek ini.

Proyek ini diharapkan dapat menjadi usulan untuk menjawab fenomena *urban sprawl* yang sudah terjadi terutama di area sekitar kota Jakarta. Penerapan konsep dapat dilakukan dengan tujuan menjadikan hunian di masa depan menjadi lebih efektif, kompak, dan berkelanjutan.

REFERENSI

- Aivanni, N. (2017, 4 Juli). Tiga Kota Ini Menjadi Tujuan Tertinggi Urbanisasi. Diakses pada 13 Agustus 2020 dari <https://mediaindonesia.com/read/detail/111429-tiga-kota-ini-menjadi-tujuan-tertinggi-urbanisasi>
- Alexe, A. (2016). Urban Sprawl vs Compact Cities: What's the smart solution?. Diakses pada 13 Agustus 2020 dari <https://urbanizehub.com/urban-sprawl-compact-solution/>
- Bank Dunia. (2010). *Jakarta: Tantangan Perkotaan Seiring Perubahan Iklim*. Jakarta: The World Bank.
- CoEP: Planning at College of Engineering Pune, *Compact City*. (2013). Diakses pada 14 Agustus 2020 dari <https://www.slideshare.net/PlanningTheory/compact-city>
- Daisy. (2012). *Sprawling City vs. Compact City*. Diakses pada 13 Agustus 2020 dari <http://green-changemakers.blogspot.com/2012/03/sprawling-city-vs-compact-city.html>
- Heidegger, M. (1951). *Building, Dwelling, Thinking*. Terjemahan: Adam Bobeck
- Everything Connects. (2014) *Urban Sprawl*. Diakses pada 12 Agustus 2020, dari <https://www.everythingconnects.org/urban-sprawl.html#:~:text=Urban%20sprawl%20refers%20to%20the,the%20people%20living%20in%20these>
- Pawitro, U. (2015). Pendekatan-Pendekatan Dalam Desain Arsitektur dan Strategi Mendapatkan Pengalaman Berarsitektur. FTSP Institut Teknologi Nasional, 2. Diakses dari https://www.academia.edu/35103540/PENDEKATAN_PENDEKATAN_DALAM_DESAIN_ARSITEKTUR
- Prasetyo, A., Koestoer, R., dan Waryono, T. (2016). Pola Spasial Penjalaran Perkotaan Bodetabek: Studi Aplikasi Model Shannon's Entropy. Jurnal Pendidikan Geografi, 16(2), 8. Diakses dari <https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fppgt.ui.ac.id%2Fwp-content%2Fuploads%2F62%2F2016%2F09%2FMH-Dewi-Perkembangan-permukiman-di-DKI-Jakarta.pdf&psig=AOvVaw2yQ7HxINLxisxQ0F3ggnzd&ust=1614841807604000&source=images&cd=vfe&ved=0CA0QjhxqFwoTCIDkndblk-8CFQAAAAAdAAAAABAW>
- Ramadhana, F. (2015, 8 Desember). *Pengaruh Urban Sprawl Terhadap Kondisi Kota*. Diakses pada 14 Agustus 2020 dari [https://www.kompasiana.com/faradhybarr/5666ecce127b61650e8b0d91/pengaruh-urban-sprawl-terhadap-kondisi-kota#:~:text=Urban%20sprawl%20ialah%20fenomena%20pemekaran,%2C%20acak%2C%20tanpa%20adanya%20rencana.&text=Menurut%20Newman%20dan%20Kenworthy%20\(1989,berbagai%20segi%20negatif%20yang%20ditimbulkan](https://www.kompasiana.com/faradhybarr/5666ecce127b61650e8b0d91/pengaruh-urban-sprawl-terhadap-kondisi-kota#:~:text=Urban%20sprawl%20ialah%20fenomena%20pemekaran,%2C%20acak%2C%20tanpa%20adanya%20rencana.&text=Menurut%20Newman%20dan%20Kenworthy%20(1989,berbagai%20segi%20negatif%20yang%20ditimbulkan)

