PUSAT KOMUNITAS ADAPTIF KEMANG KEMANG ADAPTIVE COMMUNITY HUB

Diego Mozes Leong¹⁾, Rudy Surya²⁾

¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, diego.mozes13@gmail.com
²⁾ Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, rudys@ft.untar.ac.id

Masuk: 04-07-2021, revisi: 30-07-2021, diterima untuk diterbitkan: 23-10-2021

Abstrak

Melampaui Ekologi merupakan hasil dari percepatan ekologi sehingga hubungan antara Biotik dan Abiotik tidak lagi hanya Tumbuhan atau Hewan atau Manusia dengan tempat mereka melakukan interaksi tetapi bisa juga berkembang seperti Manusia dan perilaku. Manusia dan perilaku pun merupakan hal yang kurang dipandang pada masa ini, baik sesama manusia maupun manusia terhadap lingkungan sekitarnya. Dimasa pandemi Covid-19 yang memaksa masyarakat untuk hidup lebih berdisiplin melakukan protokol kesehatan akan memberikan dampak pada manusia dan perilakunya berkomunitas atau bermasyarakat secara bersama-sama. Seiring dengan kebutuhan tersebut komunitas di Kemang yang memiliki berbagai minat aktivitas memerlukan adanya sebuah komunitas yang mampu menjawab kebutuhan tersebut. Dalam memenuhi kebutuhan perancangan wadah komunitas Kemang dengan berbagai minat aktivitas perilakunya. Dilakukan pendekatan menggunakan yang transprogramming, Bernard Tschumi. Dengan metode perancangan tersebut diharapkan mampu menjawab kebutuhan tidak hanya minat aktivitas yang dapat diwadahi tetapi juga masyarakat sekitar yang tinggal di daerah Kemang. Rancangan Pusat Komunitas Adaptif Kemang yang menggunakan pola saling menunjang dan melengkapi, sehingga dapat digunakan secara bersamaan atau bergantian sesuai skedul kegiatan yang dirancang secara fleksibel. Adanya tingkat mobilitas yang tinggi diharapkan mampu menjawab isu yang diangkat dalam meningkatkan kesadaran masyarakat akan berperilaku di komunitas lingkungan hidupnya.

Kata Kunci: Adaptif; Lingkungan; Manusia; Minat; Perilaku

Abstract

Beyond Ecology is the result of the acceleration of ecology so that the relationship between Biotic and Abiotic is no longer only Plants or Animals or Humans with where they interact but can also develop like Humans and behavior. Humans and behavior are things that are less viewed at this time, both fellow humans and humans towards the surrounding environment. During the Covid-19 pandemic, which forces people to live more disciplined lives, implementing health protocols will have an impact on humans and their behavior in the community or society together. Along with these needs, the community in Kemang with various interests in activities requires the existence of a community that is able to answer these needs. In meeting the needs of designing the Kemang community container with various interests, activities and behaviors. The approach used is the transprogramming method, Bernard Tschumi. With this design method, it is expected to be able to answer the needs of not only interest in activities that can be accommodated but also the surrounding community who live in the Kemang area. The design of the Kemang Adaptive Community Center uses a mutually supportive and complementary pattern, so that it can be used simultaneously or alternately according to a flexibly designed schedule of activities. The existence of a high level of mobility is expected to be able to answer the issues raised in increasing public awareness of behavior in their community.

Keywords: Adaptive; Environment; Human; Interest; Behavior

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Kedisiplinan merupakan hal yang sangat susah dilakukan oleh masyarakat Indonesia, terutama ketika kedisiplinan harus ditanamkan ke kehidupan sehari-hari. Pandemi Covid-19 menjadi titik dimana masyarakat Indonesia dipaksa untuk membiasakan suatu kebiasaan yang memerlukan kedisiplinan. Hal-hal sepele seperti mencuci tangan, memakai masker bahkan tidak membuat kerumunan pun kerap kali tidak dipatuhi masyarakat Indonesia yang mana akhirnya menunjukkan bahwa diperlukannya sebuah wadah yang dapat mengubah pola pikir masyarakat Indonesia untuk menuju ke kehidupan yang lebih disiplin dan sehat.

Sangat banyak kebiasaan baru yang bermunculan dan berubah pada saat pandemi, kegiatan seperti berolahraga, bekerja, bahkan sekedar berkumpul pun terjadi pergeseran yang lumayan drastis. Kegiatan bersepeda pun yang tadinya biasa saja menjadi sangat marak hingga menimbulkan komunitas-komunitas baru. Selain itu, kegiatan seperti bekerja pun dipaksa untuk dilakukan di rumah yang mana menimbulkan beberapa ruang publik, bahkan hotel-hotel dibuka hanya untuk sekedar bekerja agar masyarakat tidak jenuh pada saat bekerja. Dengan memperbaiki kedisiplinan masyarakat, diharapkan masyarakat dapat menjadi individu yang lebih bertangung jawab terhadap alam. Adanya kedisiplinan dalam diri masyarakat dapat mendorong berjalannya kehidupan yang berkelanjutan. Sesederhana mengikuti protokol kesehatan untuk mengurangi kasus covid, meminimalisir sampah, serta mewadahi kegiatan olahraga agar masyarakat semakin tertarik untuk berolahraga pun merupakan poin penting yang harus dilaksanakan pada komunitas masyarakat.

Dengan membangun *Community Center* tentunya selain membangun untuk komunitas-komunitas dengan minat tertentu, diperlukan bangunan yang ramah untuk penduduk sekitar dan pastinya untuk segala umur dikarenakan bangunan sudah termasuk ruang publik. Komunitas dengan minat tertentu seperti komunitas pesepeda, Komunitas seni, Komunitas skater, hingga komunitas pecinta hewan peliharaan (anjing, kucing dll) merupakan beberapa komunitas yang akan dimasukkan ke dalam bangunan.

Rumusan Permasalahan

Bagian ini menjelaskan apa yang menjadi masalah dalam penelitian/ perancangan. Rumusan masalah dirumuskan berdasarkan gejala masalah yang muncul. Gejala tersebut kemudian didukung dengan teori dan logika berpikir yang tepat, sehingga rumusan masalah dapat tersampaikan secara akurat. Terdapat tiga kriteria untuk menilai kualitas dari rumusan masalah: relevan, dapat dijalankan dalam realitasnya, dan menarik. Rumusan masalah dapat dikatakan relevan jika dapat berguna dari sudut pandang praktis, teoretis, atau keduanya. Dalam menulis rumusan masalah, mahasiswa sekurang-kurangnya harus dapat menjawab dengan jelas: "Apa yang menjadi masalah?" dan "Mengapa masalah tersebut menarik perhatian?" Rumusan masalah tidak dinyatakan dengan kalimat tanya, tetapi berupa kalimat pernyataan yang menunjukkan masalah penelitian.

Tujuan

Menciptakan bangunan yang dapat mewadahi kegiatan bagi komunitas dari segi minat dan juga komunitas masyarakat sekitar dengan mengolah kegiatan-kegiatan yang dapat mendorong masyarakat menjadi lebih disiplin kedepannya. Kedisiplinan ini diharapkan dapat membatu hidup yang berkelanjutan untuk mendukung beyond ecology.

2. KAJIAN LITERATUR

Ecology

a. Bahasa Yunani Berasal dari kata *Oikos* (berarti rumah) dan *Logos* (berarti pengetahuan)

- Ernst Heckel
 ekologi adalah ilmu yang mempelajari hubungan timbal balik antara organisme dengan
 lingkungannya
- Kreb mengemukakan bahwa ekologi merupakan ilmu yang mempelajari interaksi-interaksi penyebaran dan jumlah dari organisme

Beyond Ecology

'Melampaui ekologi' adalah sebuah kondisi ekosistem dengan kondisi formasi sosialnya yang mengalami kondisi kecepatan dan percepatan. Pada titik ini, kecepatan menjadi jantung dunia keseharian dan ekosistem disekitar kita mengalami 'pemadatan waktu' (time compression) sebagai konsekwensi dari percepatan kehidupan.

Web Of Live: Deep Ecology

Crisis of Perception

Pandemi membuat masyarakat dipaksa beradaptasi sehingga kaget akan kebiasaan baru yang harus mereka hadapi, begitu juga para ahli dan pemerintah yang berupaya untuk menghentikan pandemi sehingga banyak kesalahan yang sering kali terjadi dan tindakan-tindakan yang dilakukan tidak jarang salah. Itu dikarenakan tidak adanya aspirasi dari masyarakat yang ditampung, sehingga akhirnya tidak ada pandangan lain yang cocok untuk masyarakat dalam menghadapi covid-19.

"Not only do our leaders fail to see how different problems are interrelated; they also refuse to recognize how their so-called solutions affect future generations".

New Paradigm Shift

Perubahan paradigma sudah terjadi sejak 1920-an semenjak terjadinya pandemi flu Spanyol sehingga ini menjadi bukti bahwa *Covid-19* juga dapat mengubah paradigma secara global. Seperti semenjak flu Spanyol, masyarakat Jepang terbiasa untuk menggunakan masker sejak 1920.

Deep Ecology

"Deep ecology does not separate humans--or anything else-from the natural environment. It sees the world not as a collection of isolated objects, but as a network of phenomena that are fundamentally interconnected and interdependent."

Berbeda dengan shallow ecology, deep ecology menyama-ratakan manusia dan makluk hidup lainnya sehingga manusia dalam arsitektur harus memperhatikan makluk hidup lain sehingga kemudian membentuk jaring kehidupan (web of life). Covid-19 telah membuat paradigma baru secara "ecologic" yang berarti mengubah semua kehidupan, baik manusia, tumbuhan, binatang, bahkan organisme.

Evolving and Adapting

Sebagai makluk hidup yang tinggal di bumi, kita akan melalui banyak fase dan fase tersebut akan mengevolusi kita (baik secara fisik ataupun mental) dan harus beradaptasi pada keadaan tempat kita tinggal bagaimanapun caranya. Contohnya adalah perubahan yang dihasilkan oleh pandemi flu Spanyol 1918-1919 yang membuat kebiasaan baru bagi warga Jepang untuk memakai masker dari dulu hingga skarang.

"The theory of natural selection states that individuals within a population have variation in their traits. Because of the inherent variation in populations, some individuals will have traits that are better suited to the environment than others."

Dengan menghubungkan kebiasaan (*trait*) masyarakat Indonesia dan *New Normal* dapat membuat bentuk arsitektur yang dapat beradaptasi pada saat pandemi dan setelah pandemi.

Teori Kebutuhan Manusia

Maslow Hierarchy of Needs

Konsep hierarki kebutuhan dasar ini bermula ketika Maslow melakukan observasi terhadap perilaku monyet. Berdasarkan pengamatannya, didapatkan kesimpulan bahwa beberapa kebutuhan lebih diutamakan dibandingkan dengan kebutuhan yang lain. Contohnya jika individu merasa haus, maka individu akan cenderung untuk mencoba memuaskan dahaga. Individu dapat hidup tanpa makanan selama berminggu-minggu. Tetapi tanpa air, individu hanya dapat hidup selama beberapa hari saja karena kebutuhan akan air lebih kuat daripada kebutuhan akan makan.

1. Kebutuhan Fisiologis (Physiological Needs)

Kebutuhan paling dasar pada setiap orang adalah kebutuhan fisiologis yakni kebutuhan untuk mempertahankan hidupnya secara fisik. Kebutuhan-kebutuhan itu seperti kebutuhan akan makanan, minuman, tempat berteduh, tidur dan oksigen (sandang, pangan, papan). Kebutuhan-kebutuhan fisiologis adalah potensi paling dasar dan besar bagi semua pemenuhan kebutuhan di atasnya.

- 2. Kebutuhan Akan Rasa Aman (Safety/Security Needs)
 Setelah kebutuhan-kebutuhan fisiologis terpuaskan secukupnya, muncullah apa yang disebut
 Maslow sebagai kebutuhan-kebutuhan akan rasa aman. [6] Kebutuhan-kebutuhan akan rasa
 aman ini diantaranya adalah rasa aman fisik, stabilitas, ketergantungan, perlindungan dan
 kebebasan dari daya-daya mengancam seperti kriminalitas, perang, terorisme, penyakit,
 takut, cemas, bahaya, kerusuhan dan bencana alam.
- 3. Kebutuhan Akan Rasa Memiliki Dan Kasih Sayang (Social Needs)
 Jika kebutuhan fisiologis dan kebutuhan akan rasa aman telah terpenuhi, maka muncullah kebutuhan akan cinta, kasih sayang dan rasa memiliki-dimiliki. [6] Kebutuhan-kebutuhan ini meliputi dorongan untuk dibutuhkan oleh orang lain agar ia dianggap sebagai warga komunitas sosialnya.
- 4. Kebutuhan Akan Penghargaan (Esteem Needs)
 Setelah kebutuhan dicintai dan dimiliki tercukupi, selanjutnya manusia akan bebas untuk
 mengejar kebutuhan egonya atas keinginan untuk berprestasi dan memiliki prestise. Maslow
 menemukan bahwa setiap orang yang memiliki dua kategori mengenai kebutuhan
 penghargaan, yaitu kebutuhan yang lebih rendah dan lebih tinggi.
- 5. Kebutuhan Akan Aktualisasi Diri (Self-actualization Needs)
 Tingkatan terakhir dari kebutuhan dasar Maslow adalah aktualisasi diri, yaitu kebutuhan untuk membuktikan dan menunjukan dirinya kepada orang lain. Pada tahap ini, seseorang mengembangkan semaksimal mungkin segala potensi yang dimilikinya. Kebutuhan aktualisasi diri adalah kebutuhan yang tidak melibatkan keseimbangan, tetapi melibatkan keinginan yang terus menerus untuk memenuhi potensi.

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan teori Abraham Maslow "Maslow's Hierarchy of Needs" adalah bagaimana pentingnya mengenal kebutuhan – kebutuhan manusia yang harus dipenuhi. Dalam perancangan yang baik, hal – hal tersebut harus bisa dirancang dan dipenuhi. Hal-hal seperti kebutuhan fisik dan sosial dapat diterapkan pada fungsi seperti tempat makan, café, ruang rapat dan lain-lain lalu kebutuhan akan rasa aman dapat diterapkan pada desain seperti gubahan yang dibuat lebih terbuka.

Teori kebutuhan oleh McClelland

Menurut McClelland terdapat 3 kebutuhan yaitu:

1. Kebutuhan akan Pencapaian (Need for Achievement)

Individu dengan kebutuhan akan pencapaian atau prestasi tinggi ini sangat termotivasi oleh pekerjaan yang menantang dan bersaing. Mereka mencari peluang promosi dalam pekerjaan dan memiliki keinginan kuat untuk mendapatkan umpan balik atas pencapaian mereka. Mereka akan berusaha mendapatkan kepuasan dalam melakukan hal-hal dengan lebih baik.

- 2. Kebutuhan akan Kekuasaan (*Need for Power*)

 Kebutuhan akan kekuasaan adalah keinginan dalam diri seseorang untuk memegang kendali dan wewenang atas orang lain dan memengaruhi serta mengubah keputusan sesuai dengan kebutuhan atau keinginannya sendiri.
- Kebutuhan akan Afiliasi (Need For Affiliation)
 Kebutuhan untuk berafiliasi adalah dorongan seseorang untuk memiliki hubungan interpersonal dan sosial dengan orang lain atau sekelompok orang tertentu. Mereka berusaha untuk bekerja dalam kelompok dengan menciptakan hubungan yang ramah dan memiliki keinginan yang kuat untuk disukai oleh orang lain.

Berdasarkan teori-teori kebutuhan di atas dapat dilihat bahwa adanya poin-poin yang harus diterapkan dalam desain dikarenakan poin-poin tersebut merupakan kebutuhan, hal yang manusia perlukan untuk berlangsungnya kehidupan.

Pandemi Covid-19

New Normal

New normal adalah perubahan perilaku atau kebiasaan untuk tetap menjalankan aktivitas seperti biasa namun dengan selalu menerapkan protokol kesehatan di tengah pandemi COVID-19. Himbauan dari pemerintah ini menganjurkan agar kita bisa hidup "berdampingan" dengan virus yang telah menelan ratusan ribu jiwa di seluruh dunia. Sayangnya pada saat ini banyak yang kurang disiplin dalam menerapkan protokol kesehata sehingga kasus tidak juga menurun. Berikut pedoman New Normal menurut Dr. Mike Ryan (2020) Direktur Eksekutif Program Darurat WHO:

- 1. Mengunakan Masker
 - Penggunaan masker bertujuan untuk mengurangi droplets yang keluar dari hidung dan mulut, terutama pada saat keluar rumah.
- 2. Menjaga Jarak
 - Dengan menjaga jarak sesama maka akan susah untuk terkena droplets karena droplets sudah terevaporasi dahulu. Jarak yang paling aman adalah 2 meter atau lebih
- 3. Cuci Tangan
 - Mencuci tangan pada air yang mengalir dan memakai sabun adalah cara untuk mencegah terpaparnya virus, dengan mencuci tangan dalam waktu 20 detik atau lebih, tangan kita dapat dipastikan bebas dari *covid-19*

Hal-hal ini nantinya dapat diterapkan ke bangunan dalam bentuk arsitektur untuk mengurangi transmisi virus dan dengan desain yang mendukung, pengguna bangunan akan merasa lebih aman dan nyaman nantinya. Dengan adanya rasa aman maka bangunan akan lebih menarik dan tidak akan sepi pengunjung sebagai bangunan publik.

Outdoor vs Indoor

Sudah banyak studi yang membandingkan transmisi virus melalui luar ruangan (*outdoor*) dan dalam ruangan (*indoor*) yang menunjukkan bahwa transmisi lebih mudah saat sedang berada di dalam ruangan.

Terdapat setidaknya lima kasus yang menjadi bahan studi untuk membuktikan tingkat transmisi indoor lebih parah dari *outdoor* seperti:

- 1. Transmisi di sebuah restaurant di Guangzhou
- 2. Latihan paduan suara di Skagit, Washington, Amerika Serikat
- 3. *Call Center* Korea Selatan
- 4. Pabrik pengepakan daging di Amerika Serikat
- 5. Panti Jompo di Belanda

Di lingkungan tertutup, kelembapan rendah, AC, dan sinar UV rendah dapat berkontribusi untuk kelangsungan hidup partikel lebih lama, sehingga transmisi menjadi lebih cepat. Ruangan *outdoor* pun memiliki sirkulasi udara yang baik, adanya sinar UV dan kurangnya permukaan untuk disentuh membuat transmisi di ruangan *outdoor* dipersulit. Namun berada di luar ruangan saja belum cukup, harus ada tindakan yang mendukung seperti menggunakan masker, menjaga jarak, dan durasi bersosialisasi.

Kedisiplinan Masyarakat

Semenjak bulan Maret 2020 masyarakat Indonesia diminta untuk tetap di rumah sampai waktu yang hingga 2021 belum jelas sampai kapan berakhir sehingga masyarakat merasa sangat jenuh di dalam rumah karena tidak adanya kepastian. Hal ini membuat masyarakat menjadi tidak patuh untuk tetap di rumah, berikut adalah penjelasan dari Drajat Tri Kartono, Sosiolog dari Universitas Sebelas Maret.

- Kurangnya Government Control
 Covid-19 terjadi secara tiba-tiba di semua negara termasuk Indonesia sehingga terbentuknya
 government control dan social control yang mana tidak berjalan beriringan hingga saat ini. Ini
 dikarenakan government control yang dilakukan saat ini hanya berupa nasihat sehingga tidak
 berjalan bersama dengan social control.
- Kurangnya inisiatif
 Sejauh ini inisiatif yang dilakukan hanyalah sebatas kota besar-daerah, tidak ada inisiatif sebaliknya. Dibutuhkan kedua belah pihak untuk saling mengingatkan. Mulai dari hal-hal kecil seperti larangan dari daerah untuk menerima pendatang.
- 3. Tidak ada kompensasi negara Tinggal di rumah untuk berhari-hari atau bahkan berbulan-bulan membuat masyarakat merasa kebebasannya direnggut oleh pemerintah sehingga dengan tidak adanya kepastian kapan akan berakhir, masyarakat melanggar peraturan yang ada mengenai stay at home dan lebih memilih untuk berada di luar rumah.
- 4. Bosan dan sudah mengerti Apa yang diingatkan oleh pemerintah terlalu repetitif sehingga menjadi pola yang terulang-ulang dan membuat warga merasa sudah mengerti. Hal ini membuat apa yang dilarang menjadi tidak berguna di mata warga.

Dengan memahami tentang masyarakat dan mengerti tentang pandangan masyarakat mengenai protokol kesehatan maka bangunan nantinya dapat disesuaikan dengan kemauan masyarakat yaitu seperti dengan mewadahi fungsi-fungsi atau kegiatan yang sering dilakukan penduduk sekitar tapak dengan arsitektur yang mendukung protokol kesehatan.

Revolusi Industri 4.0

Revolusi Industri 4.0 merupakan fenomena yang mengkolaborasikan teknologi siber dan teknologi otomatisasi. Revolusi Industri 4.0 dikenal juga dengan istilah "cyber physical system". Konsep penerapannya berpusat pada otomatisasi. Dibantu teknologi informasi dalam proses pengaplikasiannya, keterlibatan tenaga manusia dalam prosesnya dapat berkurang. Dengan demikian, efektivitas dan efisiensi pada suatu lingkungan kerja dengan sendirinya bertambah. Dalam dunia industri, hal ini berdampak signifikan pada kualitas kerja dan biaya produksi. Namun sesungguhnya, tidak hanya industri, seluruh lapisan masyarakat juga bisa mendapatkan manfaat umum dari sistem ini.

Dalam Revolusi Industri 4.0, setidaknya ada lima teknologi yang menjadi pilar utama dalam mengembangkan sebuah industri siap digital, yaitu:

1. Internet of Things (IoT)

IoT merupakan sistem yang menggunakan perangkat komputasi, mekanis, dan mesin digital dalam satu keterhubungan (interrelated connection) untuk menjalankan fungsinya melalui komunikasi data pada jaringan internet tanpa memerlukan interaksi antarmanusia atau interaksi manusia dan komputer.

2. Big Data

Big Data adalah istilah yang menggambarkan volume besar data, baik terstruktur maupun tidak terstruktur. Namun bukan jumlah data yang penting, melainkan apa yang dilakukan organisasi terhadap data. Big Data dapat dianalisis untuk pengambilan keputusan maupun strategi bisnis yang lebih baik. Penyedia Layanan Big Data Indonesia, antara lain:

- a. Sonar Platform;
- b. Paques Platform;
- c. Warung Data;
- d. Dattabot.

3. Artificial Intelegence (AI)

AI merupakan sebuah teknologi komputer atau mesin yang memiliki kecerdasan layaknya manusia dan bisa diatur sesuai keinginan manusia. AI bekerja dengan mempelajari data yang diterima secara berkesinambungan. Semakin banyak data yang diterima dan dianalisis, semakin baik pula AI dalam membuat prediksi. Aplikasi chatbot dan pengenalan wajah (face recognition) merupakan salah satu contoh penerapan AI.

4. Cloud Computing

Komputasi awan (cloud computing) adalah teknologi yang menjadikan internet sebagai pusat pengelolaan data dan aplikasi, dimana pengguna komputer diberikan hak akses (login) menggunakan cloud untuk dapat mengkonfigurasi peladen (server) melalui internet. Contohnya, hosting situs web berbentuk peladen virtual. Ada tiga jenis model layanan dari komputasi awan, yaitu:

- Cloud Software as a Service (SaaS), layanan untuk menggunakan aplikasi yang telah disediakan oleh infrastruktur awan;
- Cloud Platform as a Service (PaaS), layanan untuk menggunakan platform yang telah disediakan, sehingga pengembang hanya fokus pada pengembangan aplikasi;
- Infrastructure as a Service (IaaS), layanan untuk menggunakan infrastruktur yang telah disediakan, dimana konsumen dapat memproses, menyimpanan, berjaringan, dan memakai sumber daya komputasi lain yang diperlukan oleh aplikasi. Produk-produk cloud computing di Indonesia



5. Addictive Manufacturing

Additive manufacturing merupakan terobosan baru di industri manufaktur dengan memanfaatkan mesin pencetak 3D atau sering dikenal dengan istilah 3D printing. Gambar desain digital yang telah dibuat diwujudkan menjadi benda nyata dengan ukuran dan bentuk yang sama dengan desain sebenarnya atau dengan skala tertentu.

Teknologi nantinya akan mendukung untuk mendukung protokol kesehatan dan *new normal* dikarenakan jika hanya melewati arsitektur saja tidak akan cukup. Diperlukannya bantuan yang lebih efektif dan mudah dipahami oleh masyarakat agar dapat lebih muda beradaptasi dengan kegiatan sekitar. Terlebih lagi masyarakat Indonesia gemar dengan teknologi yang baru dana amat sangat membantu sehingga nantinya masyarakat memiliki dorongan untuk datang dengan sendirinya.

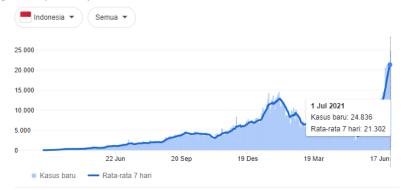
3. METODE

Metode Penelitian

Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan berangkat dari Jakarta yang kemudian dihubungkan dengan teori yang mendukung. Metode ini bertujuan untuk menguatkan fenomena yang dialami atau diperhatikan oleh peneliti. Penelitian menggunakan data-data hasil studi dan BPS yang dikumpulkan melalui internet. Hal ini kemudian akan menemukan alasan yang kuat dan juga pondasi teori dapat dihubungkan.

Analisis Data

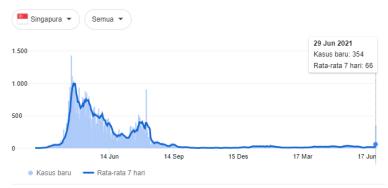
Perilaku manusia merupakan hal yang paling susah diubah dikarenakan diperlukannya niat dari diri sendiri. Khususnya masyarakat Indonesia yang terkenal kurang baik, terutama ketika menghadapi permasalahan-permasalahan global, seperti *COVID-19* yang akhirnya menunjukkan masyarakat Indonesia memiliki perilaku yang kurang baik dalam hal kedisiplinan sehingga angka yang terus meningkat tiap harinya.



Gambar1. Grafik Covid-19 di Indonesia yang semakin meningkat Sumber: www.Google.com/covid19



Gambar 2. Grafik Covid-19 di Selandia Baru yang sangat minim Sumber: www.Google.com/covid19



Gambar 3. Grafik Covid di Singapura yang cenderung tidak ada Sumber: www.Google.com/covid19

Beberapa data di atas merupakan data yang menunjukkan grafik covid dengan perbandingan Indonesia dan negara-negara yang terkenal dengan kedisiplinan tinggi membuktikan bahwa kedisiplinan memiliki dampak terhadap bagaimana masyarakat menghadapi permasalahan global. Sehingga diperlunya perubahan dari dalam diri masyarakat yang mana akan dibantu dari luar seperti diberikannya wadah yang dapat menampung minat masyarakat sekitar.

Pendekatan Beyond Ecology

Dengan adanya percepatan, ekologi sudah tidak lagi tempat sebagai abiotik dan tumbuhan atau hewan atau bahkan manusia sebagai biotiknya, melainkan abiotik dan biotiknya bisa menjadi apa saja yang hidup dan yang mati. Pada kali ini, pelaku abiotiknya adalah perilaku dan biotiknya itu sendiri adalah manusia. Yang mana jika perilaku manusia diperbaiki maka akan berdampak baik ke kehidupan lainnya. Contoh paling mudah adalah jika manusia memiliki perilaku yang baik, maka akan menaati peraturan yang dibuat untuk mencegah penebaran virus Covid-19.

Solusi

Solusinya adalah dengan mewadahi kegiatan-kegiatan yang masyarakat minati yang mana nantinya akan membentuk suatu komunitas tertentu yang kemudian dikumpulkannya beberapa kegiatan lainnya sehingga akan ada dua atau lebih komunitas yang berkecimpung di dalam satu bangunan. Kegiatan-kegiatan ini pastinya kegiatan yang mendorong masyarakat untuk memiliki hidup yang lebih baik seperti bersepeda, berjalan kaki menuju bangunan, Transit-Oriented Development (TOD) dan lainnya.

Metode Desain

Untuk metode desain sendiri yang saya gunakan adalah transprogramming oleh Bernard Tschumi yang mana dalam suatu bangunan terdapat dua fungsi atau lebih. Dikarenakan akan membuat pusat komunitas yang dapat mewadahi kegiatan komunitas sekitar, maka pastinya akan ada sangat banyak fungsi. Fungsi-fungsi pendukung seperti café dan toko pun sangat diperlukan guna mendukung perekonomian bangunan dan sekitar tapak.

Kelurahan Bangka, Kecamatan Mampang Prapatan

Kelurahan Bangka merupakan kelurahan yang terpilih dikarenakan adanya kepadatan penduduk dan masih memiliki kawasan yang dapat dijadikan pusat komersil dan memiliki ketinggian bangunan yang tergolong mid-rise. Tepatnya di Jl. Kemang Raya no. 99, titik tersebut sangat cocok untuk dibangun pusat komunitas. Mengingat tapak Kemang yang kental akan seni, rajin berolahraga dan memiliki hewan peliharaan yang cukup banyak maka sangat tepat untuk membangun Pusat Komunitas Adaptif yang mana di dalamnya memiliki tempat yang dapat mewadahi komunitas Seni, Pesepeda, Skateboard dan juga Pecinta hewan.

Tapak

Titik: Jl. Kemang Raya no. 99, Bangka, Mampang Prapatan, Jakarta Selatan, DKI Jakarta, Indonesia



Gambar 4. Foto satelit dan luasan tapak Sumber: www.google.co.id/maps

Tapak memiliki luas 9100 m2 memiliki luasan yang cocok untuk pusat komunitas dan dapat menampung banyak komunitas dan juga fungsi-fungsi komersil lainnya yang dapat mendukung perekonomian. Berikut peruntukkan tapak:

- a. KDB 30%
- b. KLB 0.9
- c. KB 3
- d. KDH 45%

Namun, peruntukkan yang ditentukan oleh pemerintah dan kenyataan yang ada di sekitar tapak sudah tidak singkron, nyatanya sepanjang jalan Kemang Raya sudah tidak ada lagi perumahan, melainkan perumahan berada di belakang bangunan yang berada di sekitaran jalan Kemang Raya. Sehingga pembangunan akan mengikuti kenyataan yang ada di tapak dengan memaksimalkan KDB, KDH dan KLB agar cocok untuk membangun Pusat Komunitas Adaptif Kemang.

Program Proyek

Program Utama

Program utama merupakan program-program untuk komunitas, terdapat beberapa ruangan untuk tiap komunitasya, berikut ruangan tiap komunitas yang akan dibangun:

Komunitas Pecinta Seni

Komunitas pecinta seni difokuskan ke seni kontemporer yang mana berfokus ke seni pahat dan seni lukisan yang kontemporer dengan beberapa ruangan seperti:

- a. Galeri utama
- b. Galeri untuk disewa
- c. Ruang Serba Guna
- d. Toko Cendramata

2. Komunitas Pesepeda

Berisikan ruangan-ruangan yang fungsional dan mendukung masyarakat agar lebih tertarik untuk bersepeda, beberapa ruangan seperti:

- a. Parkir Transit-oriented Development (TOD) Khusus Sepeda
- b. Parkir sementara
- c. Toko sepeda

d. Bengkel sepeda

3. Komunitas Pecinta Hewan

Dikarenakan masyarakat kemang ramai akan hewan peliharaan maka diperlukannya ruangan untuk hewan peliharaan sekitar Kemang dan luar Kemang untuk setidaknya bermain sepertyi:

- a. Taman Anjing
- b. Café ramah hewan (Indoor)
- c. Café ramah hewan (Outdoor)
- d. Toko makanan hewan

4. Komunitas Skateboard

Jakarta selatan ramai akan anak muda khususnya anak-anak muda yang bermain skateboard, sangat sering ditemukan ketika sedang berada di Kemag, Senayan, Dharmawangsa atau mungkin Blok M, untuk mendukung itu terdapa beberapa ruangan seperti:

- a. Skatepark
- b. Toko Skateboard
- c. Ruangan outdoor yang ramah skateboard

Program Pendukung

Beberapa program pendukung mengikuti tapak Kemang yang mana ramai akan bangunan komersil. Hal ini bertujuan untuk menarik perhatian masyarakat masuk ke dalam tapak dan dapat mendukung bangunan secara perekonomian. Beberapa ruangan yang diusulkan adalah:

- a. Café
- b. Coworking space
- c. Ruang Serba Guna
- d. Ruang Sewa untuk Toko

Program Adaptif Tambahan

Program adaptif tambahan merupakan program yang tidak memerlukan ruangan yang spesifik dan dapat menggunakan ruang yang sudah disediakan untuk fungsi lain namun dapat berubah tergantung waktu dan suasana. Beberapa program tersebut adalah:

- a. Pesta
- b. Ruang Seminar
- c. Pameran non-seni
- d. Bazaar

4. DISKUSI DAN HASIL

Konsep Adaptif

Melalui metode *Trans-programming* yang mana memasukan banyak fungsi ke dalam satu bangunan. Agar dapat menampung lebih banyak fungsi dang lebih kompleks, akan diterapkan konsep adaptif yang mana tiap ruang tidak hanya menampung satu fungsi tetapi menampung fungsi-fungsi lainnya juga.



Gambar 5. Pretty Poison Bali Sumber: www.youtube.com

Pretty Poison merupakan contoh dimana satu ruang tidak hanya dibangun untuk satu fungsi tetapi bisa juga untuk dua fungsi yaitu skatepark dan party space yang mana diadakan setiap malamnya di Pretty Poison. Hal serupa akan di terapkan, selain untuk memaksimalkan tiap ruang yang ada, konsep ini dapat membuat tiap fungsi dapat berkolaborasi antara tiap programnya. Akan ada setidaknya empat komunitas yang akan ditanamkan ke dalam bangunan yaitu:

- 1. Komunitas pecinta seni (terutama seni kontemporer)
- 2. Komunitas pecinta hewan
- 3. Komunitas pesepeda
- 4. Komunitas Skateboard

Selain akan ada komunitas-komunitas minat, aka nada juga fungsi-fungsi pendukung lainnya seperti:

- 1. Café
- 2. Coworking space
- 3. Toko
- 4. Ruang serba guna

Proses desain

Proses desain berfokus ke aksis dari sekitar tapak yang mana sepanjang jalan Kemang Raya dan Kemang Selatan ramai akan komersil sehingga fungsi pada tapak mengikuti aksis yang mana membuat fungsi yang paling dekat pnggir jalan adalah *café*, *coworking space*, dan perkantoran. Untuk komunitas sendiri ada beberapa ruangan khusus seperti:

- 1. Komunitas Pecinta Seni
 - a. Pameran seni
 - b. Pameran sementara
 - c. Studio
 - d. Toko cendramata
- 2. Komunitas pecinta hewan
 - a. Taman anjing
 - b. *Café* ramah hewan
- 3. Komunitas pesepeda
 - a. Parkir TOD sepeda
 - b. Toko sepeda
 - c. Parkir sementara sepeda
 - d. Bengkel sepeda
- 4. Komunitas skateboard
 - a. Skatepark
 - b. Toko skateboard
 - c. Loker skateboard

Beberapa ruang yang disebutkan di atas memiliki fungsi yang dapat berubah-ubah tergantung keadaan dan kegunaan. Seperti contoh skatepark dapat dijadikan ruang untuk pesta atau bahkan untuk pameran seni.

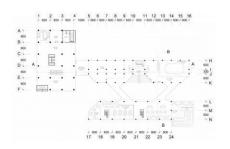


Gambar 6. *Skatepark* di bangunan Sumber: Dokumentasi penulis

Hasil Rancangan Denah



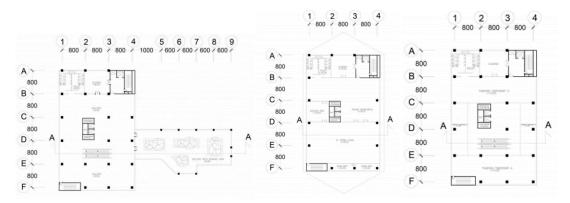
Gambar 7. Denah Lantai 1 Sumber: Penulis, 2021



Gambar 8. Denah Lantai 2 Sumber: Penulis, 2021

Denah lantai satu merupakan denah yang paling terbuka untuk publik dimana semua ruangan yang ada dirancang untuk publik. Pada kiri atas merupakan daerah seni, pada lantai dasar masih merupakan daerah tidak berbayar sehingga tidak perlu membayar untuk masuk. Untuk kanan atas merupakan daerah komunitas sepeda dan *skateboard* dimana terdapat parkir sepeda dan toko sepeda dan skateboard dan loker penyimpanan *skateboard*. Pada bagian kanan bawah merupakan daerah komersil yaitu *café* dimana konsepnya seperti *Shophaus* yang mana memiliki banyak *café* namun tempat makannya bersama.

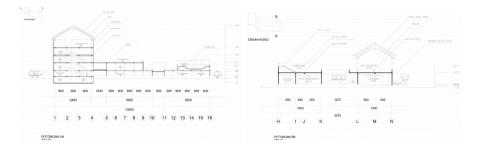
Pada lantai 2 merupakan daerah yang setengah berbayar dan setengah tidak berbayar. Pada bagian galeri sudah merupakan bagian berbayar sehingga tidak bisa sembarang masuk. Untuk bagian skateboard di kanan atas tidak berbayar sama sekali sehingga siapapun bisa masuk, kecuali pada saat ada acara tertentu. Untuk *café* lantai 2 dan *coworking space* merupakan tidak daerah berbayar sehingga sembarang orang bisa masuk dan duduk.



Gambar 9. Denah Lantai 3, 4, dan 5 Sumber: Penulis, 2021

Pada lantai 3 masih merupakan galeri, ada bagian outdoor yang dapat disewakan untuk kegiatan selain pameran seperti *skatepark, party space, launching space,* dll. Sedangkan untuk lantai 4 khusus untuk ruang pameran yang disewakan, bisa juga dijadikan sebagai tempat studio atau tempat seminar. Lantai 5 hanya untuk ruang serba guna, untuk serba guna sendiri dibuat terbuka sehingga pengudaraannya alami.

Potongan



Gambar 10. Potongan AA dan potongan BB Sumber: Penulis, 2021

Untuk atap ruang serba guna dan *café* meggunakan rangka baja *Truss* yang langsung disambungkan dengan plafon agar pengudaraan alami dapat menjadi lebih dingin dan maksimal. Pada gentengnya pun menggunakan *Tesla Solar Roof Tile* yang sudah berupa genteng sehingga tidak berupa panel yang dipasang di atas geteng agar keindahannya tetap terjaga dan penggunaannya dapat lebih maksimal, Kelebihan dari *Tesla Solar Roof Tile* sendiri adalah memiliki powerwall yang mana dapat digunakan saat sedang mati lampu. *Powerwall* sendiri disediakan di setiap lantai sehingga jika hanya membutuhkan listrik di ruangan tertentu tidak perlu menggunakan semuanya.



Gambar 11. Tampak Kiri Sumber: Penulis, 2021



Gambar 12. Tampak Kanan Sumber: Penulis, 2021



Gambar 13. Tampak Depan Sumber: Penulis, 2021



Gambar 14. Tampak Belakang Sumber: Penulis, 2021

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Pusat Komunitas Adaptif Kemang adalah respon dari perilaku masyarakat yang kurang baik dan kebiasaan positif yang belum didukung sepenuhnya sehingga masyarakat cenderung terbiasa akan kurangnya melakukan kebiasaan yang positif. Dengan dibangunnya Pusat Komunitas Adaptif Kemang diharapkan masyarakat dapat melakukan aktifitas-aktifitas yang positif dan yang diulang terus menerus dari berbagai kegiatan minat yang dimiliki oleh masing-masing komunitas. Sehingga akhirnya menjadi kebiasaan yang baik dan berdampak baik bagi lingkungan sekitar sehingga apa yang dimulai dari diri sendiri dapat dirasakan oleh lingkungan juga, tidak hanya manusia tetapi juga makluk hidup lainnya. Dengan didukungnya kegiatan seperti bersepeda, bermain *skateboard*, membuat dan menikmati karya seni, hingga bahkan mengajak hewan peliharaan untuk berjalan-jalan diharapkan masyarakat dapat memiliki dampak yang positif di masa yang akan datang.

REFERENSI

Capra, F. (1996). *The Web of Life: A New Scientific Understanding of Living Systems*. Anchor Books

Goble, G. F. (1987). In A. Supratiknya. Mazhab Ketiga, Psikologi Humanistik Abraham Maslow. Kanisius.

Mazzoleni, I (2013). *Architecture Follows Nature-Biomimetic Principles for Innovative Design.* CBC Press.

Naess, A. (1989). *Ecology, Community and Lifestyle, Outline of an Ecoshophy*. Cambridge: Cambridge University Press.

Sutanto, A (2021). *DROMOS OIKOS*. Universitas Tarumanagara: Jakarta (4 Februari 2021) Winata. S (2021). Eco-logic. Universitas Tarumanagara: Jakarta (20 Januari 2021)



doi: 10.24912/stupa.v3i2.12463