

PERUBAHAN UNTUK HUNIAN VERTIKAL UNTUK PERUBAHAN GAYA HIDUP PASCA PANDEMI

Antomy Chandra¹⁾, Stephanus Huwae²⁾

¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, antomychandra4@gmail.com

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

Masuk: 23-01-2022, revisi: 01-03-2022, diterima untuk diterbitkan: 26-03-2022

Abstrak

Dengan munculnya pandemi COVID-19 pada tahun 2020, masyarakat terpaksa untuk menghindari aktivitas secara kontak langsung karena aturan pandemi untuk tidak menghindari kontak langsung terhadap masing-masing individu. Hal tersebut membuat masyarakat melakukan aktivitas kesehariannya secara jarak jauh melalui perangkat elektronik dengan menggunakan internet. Setelah berlangsungnya kegiatan secara jarak jauh selama hampir 2 tahun, maka masyarakatpun mulai terbiasa dengan kegiatan secara jarak jauh dan merasa lebih nyaman dalam melakukan kegiatan penting sehari – harinya karena manfaat berkegiatan secara online yang tidak perlu memakan waktu banyak (tidak ada kemacetan jalan, ongkos berpergian, dll) yang hal ini memungkinkan untuk penerapan kegiatan secara jarak jauh tersebut dilakukan secara jangka panjang setelah pandemi ini selesai atau meredah. Dengan perubahan fungsi rumah sebagai tempat bekerja, bersekolah, dan hunian maka kegiatan penting seperti bekerja/belajar bisa terganggu karena kegiatan tersebut menjadi distraksi bagi satu-sama lainnya, oleh karena itu dibutuhkan juga adaptasi terhadap penyusunan ruang rumah (vertikal) dan programnya agar kegiatan dalam rumah saling tidak mengganggu satu sama lainnya dan kegiatan penting yang dilakukan secara jarak jauh (bekerja/belajar) tidak terganggu dan hasil kualitas kegiatannya pun makin berkurang dimana untuk menyesuaikan dengan perubahan gaya hidup yang baru yang mengarah ke arah digital dan kontak jarak jauh kedepannya untuk menghindari distraksi terhadap kegiatan tersebut yang mengganggu produktivitas dan kualitasnya.

Kata kunci: distraksi; pandemi COVID-19; perubahan gaya hidup; produktivitas.

Abstract

With the emergence of the COVID-19 pandemic in 2020, people are forced to avoid direct contact activities due to pandemic rules not to avoid direct contact with each individual. This makes people carry out their daily activities remotely through electronic devices using the internet. After carrying out remote activities for almost 2 years, people are starting to get used to remote activities and feel more comfortable in carrying out important daily activities because of the benefits of doing online activities that don't need to take a lot of time (no traffic jams, travel costs), etc.) which makes it possible for the implementation of these remote activities to be carried out in the long term after this pandemic is over or subsided. With the change in the function of the house as a place to work, go to school, and shelter, important activities such as work/study can be disrupted because these activities become a distraction for each other, therefore adaptation is also needed to the arrangement of the home space (vertical) and the program so that activities in homes do not interfere with each other and important activities that are carried out remotely (work/study) are not disturbed and the results of the quality of the activities are decreasing which is to adapt to new lifestyle changes that lead to digital and long-distance contacts in the future to avoid distraction from these activities that interfere with their productivity and quality.

Keywords: COVID-19 pandemic; distraction; lifestyle changes; productivity.

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Perubahan Life Style Pasca Pandemi

Perkembangan dan perubahan adalah menjadi pendorong munculnya hal-hal baru. Baik berupa masalah (seperti pandemi) dan berupa solusi (perkembangan teknologi). Dengan munculnya hal-hal baru tersebut maka juga akan dibutuhkan adaptasi baru. Hal baru yang sedang terjadi pada masa ini adalah pandemi. Pandemi global Covid-19 yang sedang terjadi ini membawa pengaruh besar bagi gaya hidup masyarakat. Contoh hal-hal yang dipengaruhi adalah seperti cara orang bekerja, cara orang bertransportasi, cara orang melaksanakan pendidikan, dan lain-lain.

Dengan munculnya pandemi ini, pengaruh yang akan dibawa bisa di bagi menjadi pengaruh yang sementara dan pengaruh yang bersifat jangka panjang (potensi). Contohnya di bidang yang berkaitan dengan tempat hubungan interaksi sosial (yang juga akan mempengaruhi perdagangan dan keuangan). Kegiatan di ruang publik juga terpengaruh, dimana orang – orang menghindari kontak fisik langsung (menjaga Jarak) yang mengubah bagaimana suatu tempat publik dipakai oleh masyarakat. Karena pandemi juga, interaksi tatap muka menjadi hal yang dihindari dan orang beralih ke interaksi tak langsung yang dibawah oleh teknologi. Pengaruh-pengaruh diatas adalah beberapa yang termasuk dalam pengaruh yang bersifat sementara (karena pandemi akan berakhir).

Perubahan yang Berjangka Panjang

Kemudian pengaruh pandemi lainnya adalah komunikasi tak langsung menjadi lebih banyak dipakai yang sebelumnya hanya minoritas saja (aplikasi seperti Zoom, MsTeam, AnyDesk, dan lain-lainya) yang digunakan untuk *remote working* (WFH) dan *online class /learning* juga. Hal ini membantu akselerasi digitalisasi dunia, selain itu dengan berkerja dan berpendidikan secara jarak jauh melalui aplikasi, hal ini juga menghemat waktu dan tenaga yang sebelumnya digunakan untuk transportasi. Sehingga waktu yang disimpan bisa memanfaatkan untuk istirahat dan sebagainya (waktu yang lebih fleksibel). Setelah dijalankannya WFH di pandemi ini yang sudah kurang lebih selama setahun, survey menyatakan bahwa kebanyakan orang ingin terus melanjutkan untuk WFH atau *mix-remote working* setelah pandemi berakhir (hanya beberapa hari saja). Salah satu alasannya karena mereka tidak perlu lagi menghabiskan banyak waktu dalam perjalanan (komutasi) ke kantor (berhubungan juga dengan stress karena lalu lintas dan kemacetan). Disisi pendidikan juga walaupun online class tidak lebih baik dari tatap muka, tapi opsi tersebut dipertimbangkan untuk pelajar yang mempunyai halangan seperti rumah jauh, pekerjaan, disabilitas, dll. Hal yang diatas adalah hal berpotensi sebagai pengaruh jangka panjang dari pandemi ini yang merubah cara orang beraktivitas di masa depan seterusnya (dalam konteks bekerja dan belajar).

Tetapi ada juga dampak negatif dari perubahan gaya hidup ini, yaitu berkurangnya produktivitas. Salah satunya penyebabnya adalah banyaknya distraksi di rumah sehingga kesulitan fokus, kurangnya dorongan (seperti teman /sesama pekerja) sehingga berkurangnya motivasi. Terkait dengan dampak negatif tersebut ,bidang pendidikan juga mengalami penurunan dalam nilai siswa dan meningkatnya kegagalan kelulusan dan sebagainya. Hal tersebut dikarenakan perubahan aktivitas yang secara tiba-tiba didalam rumah sehingga orang sulit menyesuaikan diri. Dengan potensi perubahan gaya hidup ke *remote working/online class* ini, maka juga dibutuhkan adaptasi, terutama ke dalam pemukiman agar dapat beradaptasi terhadap perubahan gaya hidup tersebut.

Perubahan-perubahan yang terjadi pasca pandemi dalam gaya hidup dan kerja:

- Kebanyakan pekerja atau pegawai ingin tetap berkerja dari rumah/WFH setelah pandemi.
- Penggunaan fasilitas bertemu online menjadi lebih populer (baik di dunia pendidikan dan pekerjaan).
- Pada tempat publik dan umum orang akan menghindari kerumunan, dan dsb.

Rumusan Masalah

- Bagaimana mendesain hunian yang dapat mengakomodasi perubahan remote working dan learning agar lebih produktif?
- Bagaimana mendesain hunian yang dapat menangkai efek buruk dan permasalahan dari remote working dan learning dan perkembangan ke arah digital?

Tujuan dan Manfaat

- Menciptakan hunian yang dapat mengafasilitasi gaya hidup baru tersebut.
- Menciptakan desain hunian yang bisa menangkai efek negatif dan permasalahan remote learning/working.

2. KAJIAN LITERATUR

Definisi Umum Tipologi

Tipologi berasal dari kata bahasa Yunani "*Typos*" yang berarti model, matriks, dan jejak sebuah figur yang membawa karakter asal yang berhubungan erat dengan hukum universal dan "*Logos*" yang berarti ilmu. Macam-macam definisi tipe menurut beberapa ahli diilustrasikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Definisi Tipologi

Tokoh Ahli	Penjelasan
Giulio Carlo	mendefinisikan tipe adalah sebuah ide yang tidak lagi di alam bebas, tetapi telah membangun preseden dan menjadi bagian dalam sejarah arsitektur. Bersifat relatif, tidak ideal atau akan berubah. Kemunculan tipe bergantung pada keberadaan serangkaian proses perkembangan model bangunan dalam kerangka analogi formal dan fungsional yang jelas.
Aldo Rossi	tipe adalah prinsip yang dapat ditemukan di artifak urban. Artifak perkotaan tidak hanya bangunan tapi sebuah fragmen dari kota. Artifak perkotaan sebagai semua sejarah, geografi, struktur dan hubungan dengan kehidupan umum kota. Tipe dikenali sebagai faktor pembeda menjadi individualitas, berasal dari kualitas, keunikan dan definisi.
Rafael Moneo	Dalam tulisannya yang berjudul tentang "On Typology", mendefinisikan tipe sebagai sebuah konsep yang mendeskripsikan kelompok objek yang memiliki kesamaan karakter dalam struktur formalnya. Dapat dikatakan tipe merupakan tindakan berpikir dalam kelompok-kelompok. Keilmuan mengenai tipe disebut tipologi, tipologi memberikan peluang munculnya gagasan baru dari tipe yang sudah ada. Dalam arsitektur memberikan gambaran mengenai hubungan bangunan secara individual dengan fenomena yang lebih besar seperti konteks sejarah, kota atau urban, perubahan generasi, kapitalisme dan lain-lainnya. Namun peran utamanya adalah menghubungkan kembali sebuah karya pada peran atau alasan asalnya dibentuk.
Christopher Lee	Dalam tulisannya hasil karya yang berjudul "The City as a Project-Type", menjelaskan bahwa Antonio-Chrysostome Quatremere de Quincy adalah ahli sejarah yang resmi memperkenalkan gagasan tipe ke wacana arsitektur, dimana tipe adalah ide atau makna simbolik yang terkandung dalam elemen, objek dan benda. Tipe adalah abstrak dan konseptual bukanlah literal dan nyata. Dia juga

mengungkapkan seorang arsitek harus berusaha untuk berproses produksi kreatif yaitu sebuah ide yang tidak pernah dapat sepenuhnya terwujud dalam penciptaan artistik. Menurut Quatremere de Quincy, kata tipe tidak menggambarkan hal yang disalin, ditiru sepenuhnya, tetapi gagasan tentang elemen yang harus berfungsi sebagai aturan untuk model itu sendiri. Di setiap negara, seni membangun yang teratur lahir dari benih yang sudah ada sebelumnya. Segala sesuatu pasti memiliki anteseden, tidak ada yang datang secara tiba-tiba, dan ini bisa berlaku untuk semua penemuan manusia. Prinsip dasar ini seperti semacam nukleus yang di sekelilingnya berkumpul, dan yang dengannya dikoordinasikan, semua perkembangan dan variasi bentuk yang rentan terhadap objek itu.

Menurut Kamus	Penjelasan
Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)	Tipologi adalah ilmu watak tentang bagian manusia dalam golongan- golongan menurut corak watak masing-masing.
Kamus Oxford	Tipologi (<i>typology</i>) adalah klasifikasi dari objek, struktur, atau individu dengan membagi populasi yang diamati kedalam kelompok-kelompok(group dan sub-group) berdasarkan dari pertimbangan nilai kualitatif, kuantitatif, morfological, formal dan fungsional mereka.
Kamus Merriam-Webster	Tipologi (<i>typology</i>) adalah ilmu untuk menganalisis atau mengklasifikasikan berdasarkan jenis dan kategori.
Wikipedia	Tipologi (dalam konteks perencanaan kota dan arsitektur) adalah klasifikasi karakteristik (biasanya fisik) yang biasa ditemukan pada bangunan dan tempat perkotaan, menurut asosiasinya dengan kategori yang berbeda, seperti intensitas pembangunan (dari alam atau pedesaan ke perkotaan tinggi), tingkat formalitas, dan aliran pemikiran (misalnya, modernis atau tradisional). Karakteristik individu membentuk pola. Pola menghubungkan elemen secara hierarkis di seluruh skala fisik (dari detail kecil hingga sistem besar).

Sumber: Olahan Penulis dari Berbagai Sumber, 2021.

Tipologi Pemukiman

Menurut Antony Vidler dalam "The Third Typology" mengklasifikasikan tipologi pemukiman menjadi tiga fase yaitu;

- Tipologi pertama, pemukiman primitif (*primitive hut*) dimana manusia berupaya bersandar pada alam dengan membuat naungan dari yang tersedia di sekitarnya. Arsitektur sangat dekat dengan alam baik dari segi material, morfologi, hingga ketukangan. Dasar alami untuk desain dapat ditemukan dalam model pondok primitif.
- Tipologi kedua, sebagai dampak revolusi industri dimana arsitektur dihasilkan melalui produksi massal. Arsitektur dalam fase ini adalah mesin untuk ditinggali yang setiap bagiannya memiliki kegunaan spesifik. Le Corbusier mengusulkan bahwa model desain arsitektur harus didirikan dari dalam proses produksi itu sendiri.
- Tipologi ketiga, dimana pemukiman tumbuh menjadi kota-kota tradisional dengan sistem operasional dan cara hidup yang stabil, pada masa ini hukum dan norma adalah syarat terhubungnya individu terhadap masyarakat, juga bangunan terhadap kota. Menurut vidler, tipologi kesatu dan kedua difokuskan memverifikasi arsitektur berdasarkan kondisi yang dihadapi sedangkan tipologi ketiga menekankan kualitas esensial dari semangat kritikalitasnya.
- Tipologi keempat adalah "Kota Generik dan Bigness" yang meminjam konsep universal-global, dan berdasar pada sistem kapitalis yang memiliki karakter dengan skala yang besar dan bentuk kompleks, multifungsi.
- Tipologi kelima (*Small is more*), yang menganggap kota sebagai manifestasi sejarah, nilai-nilai budaya, dan cara orang mengisi dan menggunakan waktu. Tipologi kelima merupakan ruang dialog yang mewakili ruang sosial sebagai situs orang bertemu, ruang

segar dengan aura keseharian, tempat menyampaikan pesan simbolik, dan menciptakan memori kolektif. Ruang kecil, ruang mikro, ruang tanpa kelas, ruang demokratis, ruang semua. Tipologi dalam skala makro memberikan gambaran tentang struktur keurangan arsitektur dan kota yang dapat berubah sesuai dengan perkembangan.

Menurut Philip Steadman, penyebab umum terjadinya perubahan dalam tipe :

- a. Adanya pengaruh dari perkembangan eksternal yang lebih luas dalam kehidupan masyarakat (*society*) dan teknologi.
- b. Adanya perubahan sifat kegiatan yang dilakukan dalam institusi dan bisnis, dan konsekuensinya terhadap bentuk yang dibangun.
- c. Persepsi kegagalan fungsional dalam bentuk yang dibangun.
- d. Hasil kompetisi antar aktivitas, dan kompetisi yang berlaku di antara bentuk-bentuk alternatif untuk aktivitas yang sama.

WFH (*working from home*)

Kelebihan

- Bekerja dari mana saja dan kapan saja (fleksibilitas). Anda tidak lagi dibatasi oleh lokasi geografis atau jam. Berkat telecommuting, karyawan sekarang dapat bekerja dari mana saja dan kapan saja. Hari kerja 9-5 tradisional tidak lagi berlaku.
- Tidak ada perjalanan harian. Kebanyakan orang tidak menikmati perjalanan harian mereka ke kantor. Bekerja dari jarak jauh memungkinkan Anda menghindari perjalanan panjang dengan mobil, kereta api, atau bus yang memungkinkan Anda memulai hari kerja lebih awal dan lebih tenang.
- Lebih murah. Bekerja dari lokasi terpencil atau dari rumah, berarti Anda menghemat uang untuk biaya transportasi, makan siang di luar, dan membeli lemari pakaian bisnis. Kecuali Anda melakukan konferensi video, Anda bisa mengenakan pakaian informal dan tidak perlu lagi menganggarkan untuk lemari pakaian kerja itu.
- Kesehatan yang lebih baik. Pekerja jarak jauh mengatakan mereka memiliki lebih banyak waktu untuk memasukkan latihan fisik ke dalam hari mereka. Selain itu, mereka tidak terpapar rekan kerja yang sakit. Di sisi lain, jika Anda orang yang sakit, tinggal di rumah memungkinkan Anda menjaga diri sendiri sambil tetap produktif.

Kelemahan

- Kebutuhan akan disiplin diri yang tinggi. Dibutuhkan banyak dedikasi dan pengendalian diri untuk bekerja di rumah dan tidak menyerah pada gangguan. Sangat mudah untuk kehilangan motivasi dan fokus yang merupakan perangkat bagi kesuksesan Anda. Oleh karena itu, penting untuk berhati-hati tentang bagaimana Anda menggunakan waktu Anda. Anda perlu menyusun lingkungan Anda sedemikian rupa sehingga membuat Anda tetap terlibat.
- Kurangnya kehidupan sosial di tempat kerja. Anda dapat dengan mudah berinteraksi dengan rekan kerja dan klien melalui teknologi tetapi itu tidak sama dengan pertemuan tatap muka, makan siang bersama atau hanya olok-olok sehari-hari. Pekerja jarak jauh sering merasa terisolasi. Untuk mengatasi isolasi, cobalah pergi ke kantor sesekali atau jadwalkan kencan makan siang dengan atasan dan rekan kerja.
- Ketergantungan total pada teknologi. Sebagai pekerja jarak jauh, Anda harus mengandalkan email, ponsel pintar, laptop, dll. untuk tetap berhubungan dengan kantor dan klien. Anda sepenuhnya bergantung pada teknologi yang tepat untuk menjalankan bisnis. Terserah Anda juga untuk mengikuti teknologi yang berkembang begitu cepat.
- Garis buram. Anda akan berpikir bahwa bekerja dari jarak jauh akan memungkinkan Anda menikmati lebih banyak keseimbangan kerja/kehidupan, tetapi sebenarnya tidak. Ketika Anda tidak memiliki pemisahan yang jelas antara tempat kerja dan ruang rumah,

keduanya dapat menyatu. Anda mungkin tidak bisa begitu saja mematikan pekerjaan dan mendapati diri Anda terus-menerus memeriksa ponsel pintar dan email Anda.

Digital Workplace

Tempat kerja digital adalah versi virtual dan modern dari tempat kerja tradisional. Hal ini dengan cepat dan aman menyediakan layanan berbasis peran yang dapat dipersonalisasi dan semua aplikasi, data, dan kolaborasi yang dibutuhkan karyawan di perangkat apa pun, kapan saja, di mana saja melalui pengalaman online seperti konsumen. Tempat kerja digital menggunakan layanan mobilitas dan teknologi digital terbaru untuk beradaptasi dengan cara orang bekerja dan meningkatkan keterlibatan dan kepuasan karyawan.

Produktifitas

Produktivitas adalah efektivitas usaha produktif, terutama dalam industri, yang diukur dari tingkat output per unit input atau efisiensi produksi barang atau jasa yang dinyatakan dengan beberapa ukuran. Pengukuran produktivitas sering dinyatakan sebagai rasio output agregat untuk input tunggal atau input agregat yang digunakan dalam proses produksi, yaitu *output* per unit *input*, biasanya selama periode waktu tertentu.

Distraksi

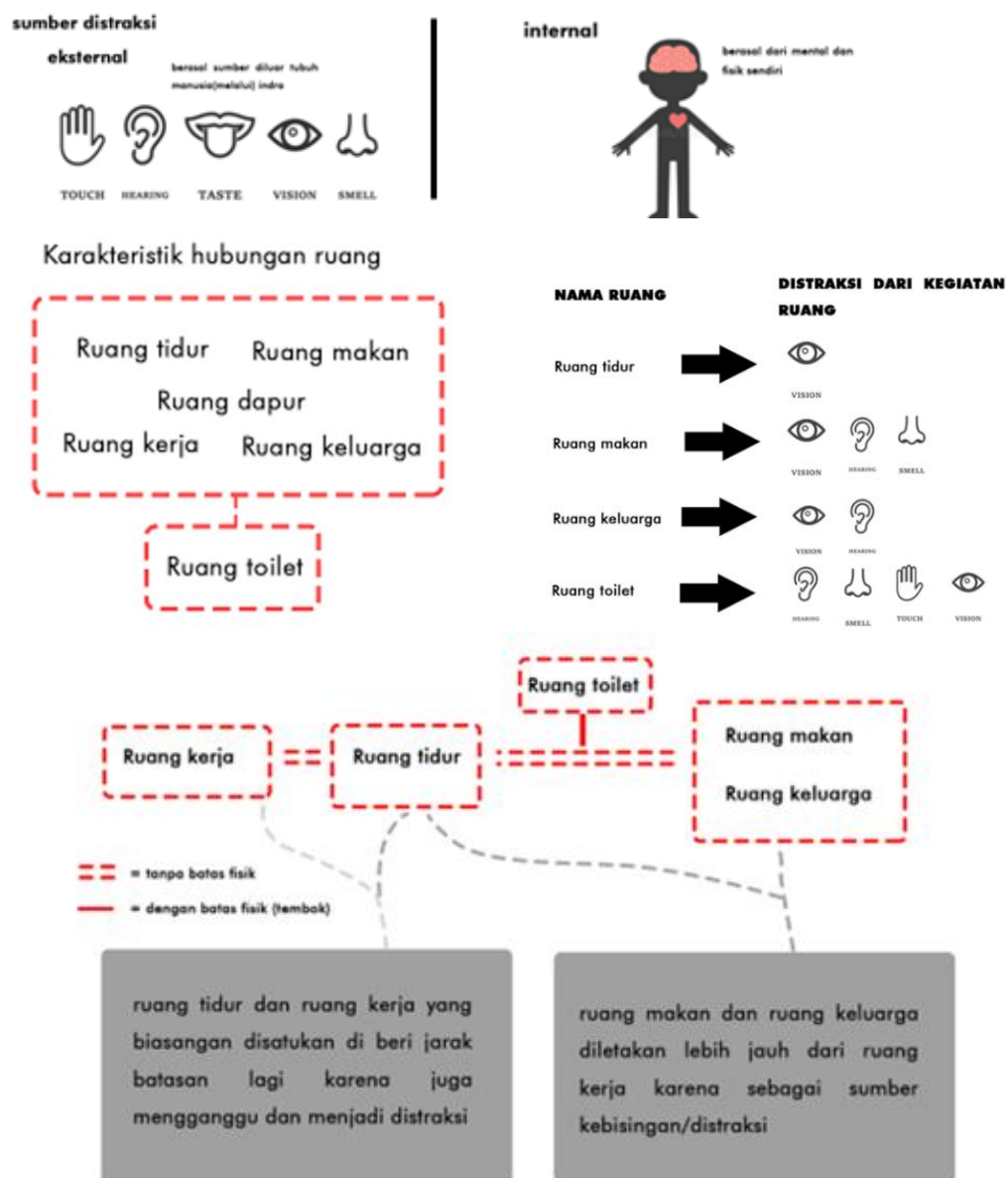
Distraksi adalah sesuatu yang mengalihkan perhatian atau objek yang mengalihkan perhatian seseorang dari sesuatu yang lain atau hal yang mencegah seseorang memberikan perhatian penuh pada sesuatu yang lain.

Lima Indra

- **Sentuhan**
Sentuhan dianggap sebagai indra pertama yang dikembangkan manusia, menurut Stanford Encyclopedia of Philosophy. Sentuhan terdiri dari beberapa sensasi berbeda yang dikomunikasikan ke otak melalui neuron khusus di kulit. Tekanan, suhu, sentuhan ringan, getaran, rasa sakit, dan sensasi lainnya adalah bagian dari indera sentuhan dan semuanya dikaitkan dengan reseptor yang berbeda di kulit.
- **Penglihatan**
Penglihatan, atau persepsi sesuatu melalui mata, adalah proses yang kompleks. Pertama, cahaya memantulkan objek ke mata. Lapisan luar transparan mata yang disebut kornea membelokkan cahaya yang melewati lubang pupil. Iris (yang merupakan bagian berwarna mata) bekerja seperti rana kamera, menarik untuk menutup cahaya atau membuka lebih lebar untuk membiarkan lebih banyak cahaya.
- **Pendengaran**
Indera ini bekerja melalui labirin kompleks yaitu telinga manusia. Suara disalurkan melalui telinga luar dan disalurkan ke saluran pendengaran eksternal. Kemudian, gelombang suara mencapai membran timpani, atau gendang telinga. Ini adalah lembaran tipis jaringan ikat yang bergetar ketika gelombang suara menghantamnya.
- **Bau**
Manusia mungkin dapat mencium lebih dari 1 triliun aroma, menurut para peneliti. Mereka melakukan ini dengan celah penciuman, yang ditemukan di atap rongga hidung, di sebelah bagian otak yang "berbau", bola penciuman dan fossa. Ujung saraf di celah penciuman mengirimkan bau ke otak, menurut American Rhinologic Society
- **Rasa**
Rasa *gustatory* biasanya dipecah menjadi persepsi empat rasa yang berbeda: asin, manis, asam dan pahit. Ada juga rasa kelima, yang didefinisikan sebagai umami atau gurih. Mungkin masih banyak rasa lain yang belum ditemukan. Juga, pedas bukan selera. Ini sebenarnya adalah sinyal rasa sakit, menurut National Library of Medicine (NLM).

3. METODE

Metode yang digunakan untuk merancang proyek ini adalah dengan menganalisa jenis – jenis kegiatan yang ada dalam unit hunian dan pengaruhnya sebagai sebagai distraksi ke area kegiatan yang digunakan untuk kerja / belajar yang kemudian dikategorikan jenis distraksi mereka yang lalu akan digunakan untuk pertimbangan dalam penyusunan kembali unit hunian. Kemudian konsep dalam proyek ini adalah untuk menjauhkan sumber-sumber distraksi kepada area kerja dan belajar yang digunakan pengguna agar produktivitas kerja tidak terpengaruh secara negatif. Dengan menganalisa unsur-unsur kegiatan di tiap-tiap area dalam rumah (tipe unit hunian) dan mengkategorikannya kedalam jenis distraksi secara internal maupun eksternal apa yang akan mereka ditimbulkan ke area kerja dan belajar nya dalam interaksi antar ruang mereka, lalu komposisi ruang diubah untuk menghindari distraksi terhadap daerah kerja dan belajar tersebut (lih. Gambar 1).



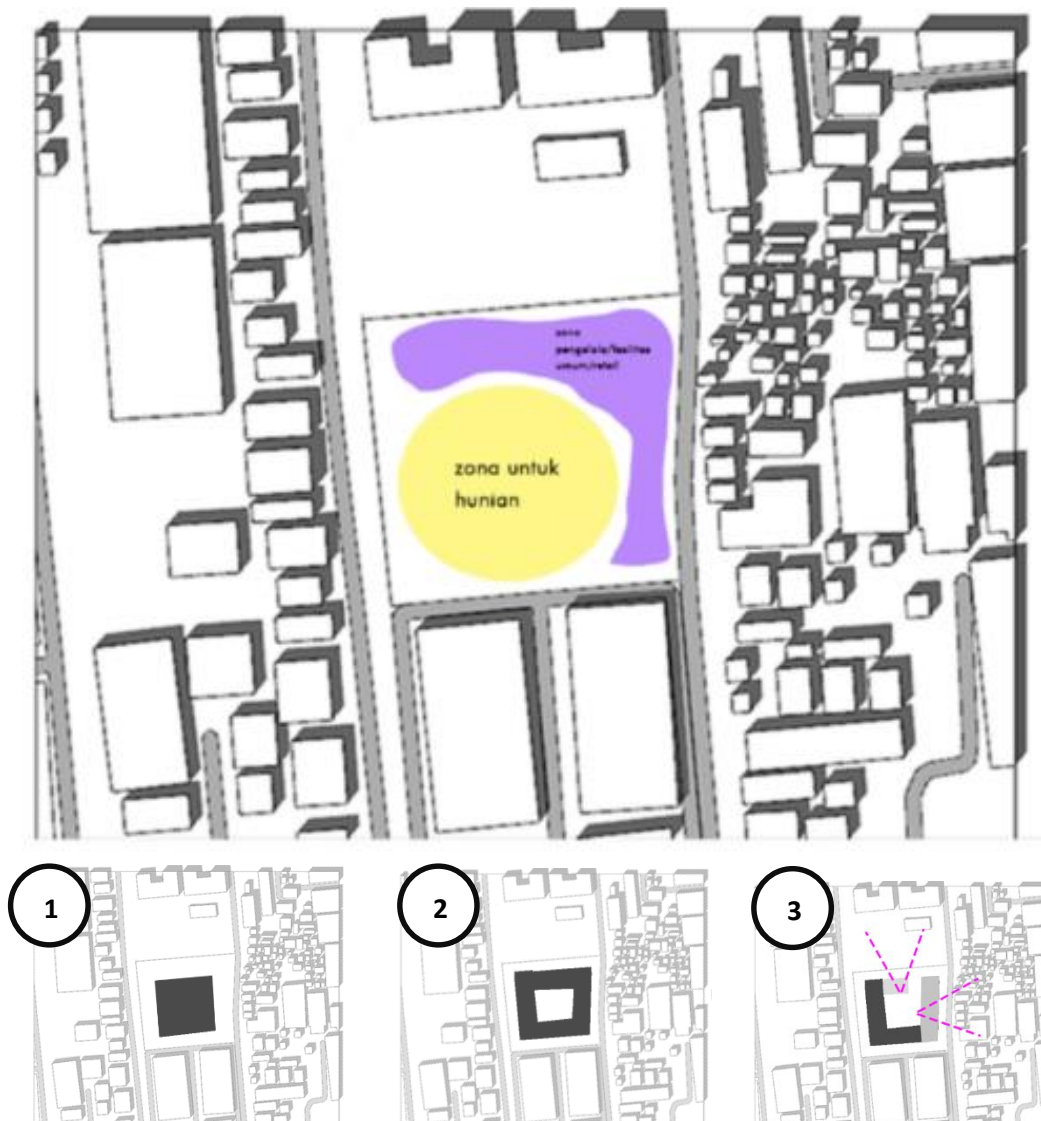
Gambar 1. Skema Berpikir Metode dan Penyusunan Konsep Perancangan
Sumber: Olahan penulis, 2021

4. HASIL DAN DISKUSI

Pembentukan Zoning dan Gubahan Massa

Untuk pembagian zoning tapak, dibagi menjadi 2 untuk mengurangi pengaruh kebisingan dari luar site, zona hunian terletak di ujung selatan tapak dikarenakan adanya sumber kebisingan dari arah Utara tapak (RPTRA, SMAN) dan arah Timur (Jalanan, SDN, Masjid).

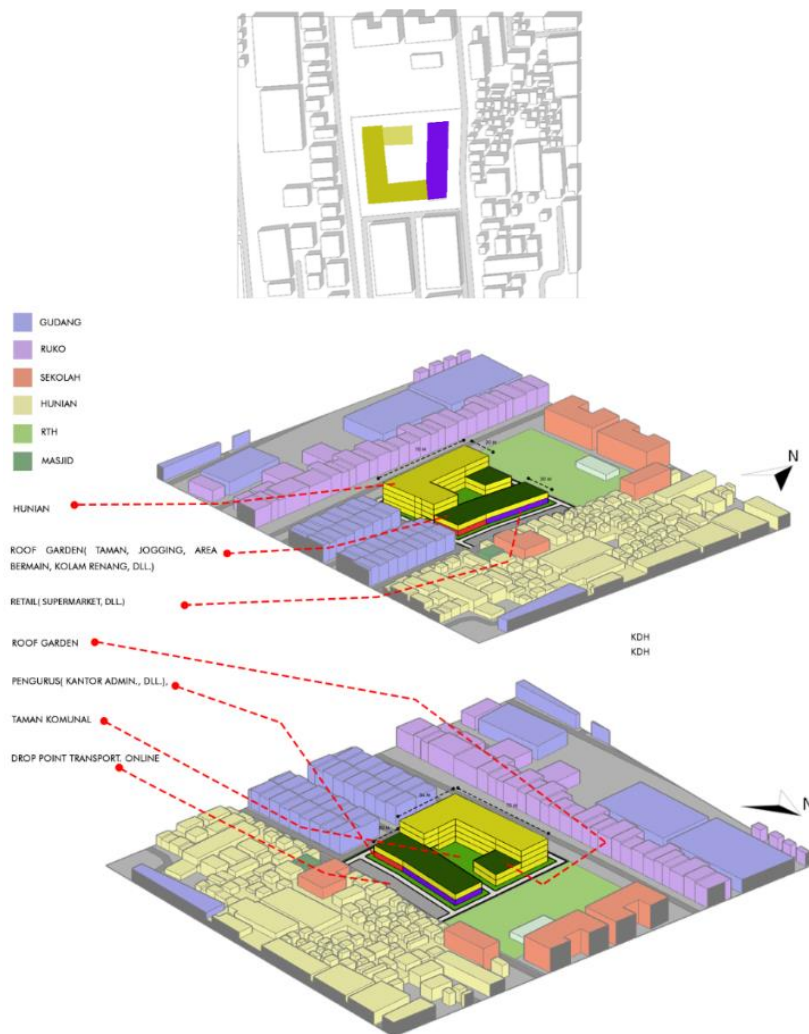
Untuk proses transformasi massa, tahap pertama dimulai dari masa berbentuk kubus yang sebagai massa dasar untuk dikembangkan dan menyesuaikan luasan. Kedua, Dari bentuk massa tersebut, ditambahkan bukaan ditengah massa untuk mengurangi ketebakan massa dan area komunal proyek. Ketiga, kemudian bentuk massa direndahkan disisi yang menghadap RPTRA untuk menghubungkan ruang terbuka dan di sisi jalan masuk juga untuk mengurangi kebisingan (lih. Gambar 2 dan 3).



Gambar 2. Zoning dan Proses Gubahan Massa

Sumber: Olahan penulis, 2021

Bentuk massa dibagi menjadi dua area yaitu untuk hunian dan fasilitas umum. Untuk menghindari kebisingan dari jalan wacung maka yang diletakkan di depan jalan tersebut adalah fungsi fasilitas untuk umum.



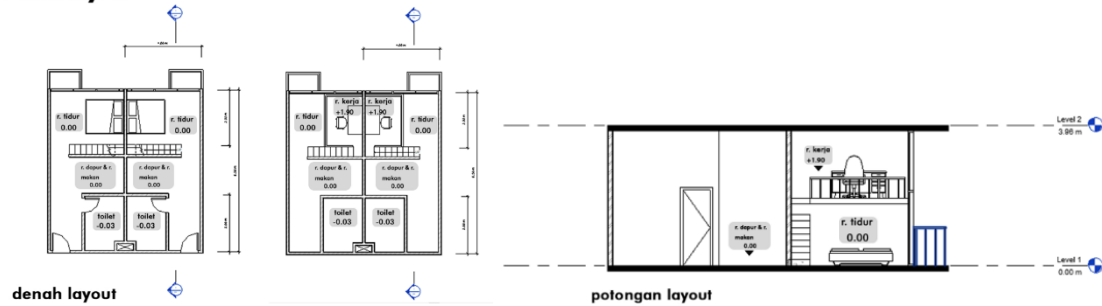
Gambar 3. Gubahan Massa
Sumber: Olahan penulis, 2021

Dengan mengidentifikasi dan menjauhkan sumber- sumber distraksi dalam unit hunian ke area kerja dan belajar maka konsentrasi penghuni dalam unit hunian kerja menggunakan area kerja dan belajar tersebut pun akan berkurang yang kemudian akan membantu produktivitas dalam keadaan *remote learning and working* pasca pandemi.

Hasil dari proyek “Perumahan Perkotaan untuk Gaya Hidup Digital Pasca Pandemi” adalah bentuk unit hunian untuk hunian vertikal yang baru untuk dapat mewadahi kegiatan mereka dan mengurangi distraksi ke area yang membutuhkan konsentrasi (area kerja dan area belajar) sehingga tingkat produktivitas penghuni tidak terpengaruh secara negatif oleh perubahan gaya hidup setelah pasca pandemi.

Sebagai contoh, hunian tipe studio yang berkarakteristik berupa hanya satu ruang dengan hanya toilet yang dipisah dimana dapur dan ruang tidur atau kerja digabung dalam satu ruang. Sesuai konsep yang dirumuskan pada Gambar 1, maka untuk menghindari distraksi pada kegiatan bekerja makan area makan diberi tembok pemebatas agar tidak ada kontak langsung (suara, bau, visual) yang termasuk distraksi eksternal. Untuk distraksi Internalnya makan area kerja dan tidur yang biasanya dijadikan satu kemudian dijadiakan terpisah.

contoh layout



Gambar 4. Denah Perancangan Unit Hunian

Sumber: Olahan penulis, 2021

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Pandemi yang sudah berlangsung hampir selama 2 tahun ini telah merubah cara orang beraktivitas secara jangka panjang, Dengan menjauhkan sumber distraksi dari kegiatan di area hunian maka tingkat produktivitas aktivitas mereka tidak terpengaruh, oleh karena itu proyek ini diharapkan dapat menjadi hal yang membantu masyarakat untuk beradaptasi terhadap perubahan gaya hidup tersebut.

Saran

Sebuah hunian bertugas utama untuk memwadah kegiatan-kegiatan penghuni, hunian vertikal yang ada sekarang yang ada sekarang (terutama dalam kelas ekonomi menengah) yang memiliki ruang yang terbatas sudah tidak cocok untuk gaya hidup digital dimana kegiatan dilakukan secara jarak jauh karena keterbatasan ruang dan desain mengakibatkan aktivitas di hunian saling mengganggu satu sama lain. Maka saran saya adalah agar pengembang hunian vertikal kedepannya dapat mempertimbangkan aspek aktivitas digital untuk kedepannya.

REFERENSI

- Gorlick, Adam. "The productivity pitfalls of working from home in the age of COVID-19" www.stanford.edu. Diakses pada 8 Agustus 2021.
- Koolhaas, R dan Bruce M. (1995). *S, M, L, XL*. New York : The Monacelli Press.
- Kuntscher, M. (2010). *Typology+: Innovative Residential Architecture*. Basel : Birkhauser Verlag AG.
- Panero, J. dan Martin Z. (1979). *Human Dimension and Interior Space A Source Book of Design Reference Standards*. New York : United States and Canada by Whitney Library of Design.
- Neuferst, E. (1998). *Architect Data*. German : Bauwelt-Verlag.
- Sutanto, A. (2021). *STUPA 8.32 Berpikir Ulang Tipologi*. Jakarta: Universitas Tarumanagara.
- Ballard, J. "Most remote employees don't want to return to the workplace after the pandemic" www.yougov.com. Diakses pada 8 Agustus 2021
<https://today.yougov.com/topics/economy/articles-reports/2021/01/19/remote-employees-work-from-home-poll>
- Choi, I. "US students are failing at frightening levels during the pandemic. We know Fs 'disproportionately punish' students with 'weaker safety nets', but experts can't decide what to do." www.insider.com. Diakses pada 9 Agustus 2021.
<https://www.insider.com/us-students-failing-grades-during-pandemic-experts-torn-2020-12>
- Jones, L dan Rebecca W. "Most workers do not expect full-time office return, survey says" www.bbc.com. Diakses pada 20 September 2021.
<https://www.bbc.com/news/business-58559179>

- Smith, M. "One in five want to work from home full time after the pandemic" www.yougov.co.uk. Diakses pada 20 September 2021.
<https://yougov.co.uk/topics/economy/articles-reports/2021/04/13/one-five-want-work-home-full-time-after-pandemic/>
- McKendrick, J. "So Far, So Good With Work From Home: Should It Be Permanent?" www.forbes.com. Diakses pada 20 September 2021.
<https://www.forbes.com/sites/joemckendrick/2021/05/13/so-far-so-good-with-work-from-home-should-it-be-permanent/?sh=51a02d057ff5>
- Glaeser, E. dan David Cutler. "You may get more work done at home. But you'd have better ideas at the office." www.washingtonpost.com. Diakses pada 20 September 2021.
<https://www.washingtonpost.com/outlook/2021/09/24/working-home-productivity-pandemic-remote/>
- Swaminathan, Aarthi. "Remote learning led to lower K-12 test scores in some U.S. states, especially for math, study finds" www.yahoo.com. Diakses Pada 21 September 2021.
<https://finance.yahoo.com/news/remote-learning-lower-test-scores-160555222.html#:~:text=According%20to%20a%20new%20working,with%20more%20in%20person%20learning.>
- Bailey, C. "4 types of distractions that derail your productivity" www.alifeofproductivity.com. Diakses pada 21 September 2021.
<https://alifeofproductivity.com/4-types-of-distractions-that-derail-your-productivity/>
- S. Pang, Alex. "So, What Is Distraction Again?" www.psychologytoday.com. Diakses pada 24 September 2021.
<https://www.psychologytoday.com/us/blog/rest/201602/so-what-is-distraction-again>
- Forster, S. "Distraction and mind-wandering under load" www.frontiersin.org. Diakses pada 24 September 2021.
<https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2013.00283/full>

