

FASILITAS REKREASI DAN OLAHRAGA INTERAKTIF DI DURI KEPA

Kevin Susantio¹

¹)Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara,
kevin.susantio.ks.ks@gmail.com

Masuk: 13-07-2020, revisi: 28-07-2020, diterima untuk diterbitkan: 24-09-2020

Abstrak

Jakarta merupakan sebuah pusat kota yang padat dan memiliki aktivitas masyarakat yang juga padat. Di tengah kepadatan kota yang terjadi, dibutuhkan area terbuka yang bisa digunakan untuk berinteraksi sosial dan relaksasi bagi masyarakat kota tanpa mem buang lahan yang ada di tengah kota atau sebisa mungkin digunakan dengan maksimal dan bisa menjadi sebuah area yang selalu produktif atau bisa bermanfaat setiap saat. *Open architecture* dan *Third place* merupakan salah satu cara untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Di tengah padatnya aktivitas di tengah kota yang dipenuhi dengan sibuknya bekerja sehingga menciptakan masyarakat yang individualis karena kurangnya interaksi sosial di antara para warga bahkan di sekitaran perumahan tempat mereka tinggal. *Third Place* bertujuan untuk menciptakan area untuk terjadinya pertukaran informasi dan menjadi area publik yang bisa diakses oleh semua masyarakat. *Third Place* menjadi penghubung aktivitas di antara *First place* (rumah) dan *Second place* (tempat bekerja). Di tengah kepadatan dan aktivitas yang tinggi, para warga membutuhkan area untuk relaksasi melepaskan stress dan berolahraga untuk menjaga Kesehatan tubuh mereka, ditengah kota yang padat dan kurang sehat akan keperluan makanan dan udaranya. Sesuai dengan kebutuhan manusia, manusia juga membutuhkan area hiburan dan bersantai untuk menghilangkan stress dari permasalahan mereka. *Third place* dapat menyediakan area-area yang dibutuhkan seperti area yang digunakan untuk para masyarakat berkumpul untuk saling bertukar informasi, digunakan untuk area santai dan mencari rekreasi, salah satu contohnya adalah rekreasi olahraga.

Kata kunci: interaksi; olahraga; *open architecture*; rekreasi; *third place*

Abstract

Jakarta is a dense city center and has a dense community activity. Amid city density, an open area is needed that can be used for social interaction and relaxation for urban communities without disposing of land in the middle of the city or as much as possible and can be used as an area that is always productive or can be useful at any time. Open Architecture and Third Place is one way to meet those needs. In dense activities in the middle of the city that is filled with busy work to create an individualistic society due to lack of social interaction among residents even around the housing where they live. Third Place aims to create an area for the exchange of information and become a public area that can be accessed by all people. Third Place is the connecting activity between First Place (home) and Second Place (workplace). Amid high density and activities, residents need an area to relax and release stress and exercise to maintain their physical health, amid a crowded and unhealthy city of food and air needs. Following human needs, humans also need entertainment and leisure areas to relieve stress from their problems. Third Place can provide the necessary areas such as areas used for people to gather to exchange information, used for leisure areas, and seeking recreation, one example is sports recreation.

Keywords: interaction; *open architecture*; recreation; sports; *third place*

1. PENDAHULUAN

Open architecture adalah arsitektur yang bertujuan untuk menyatukan *society* (berbicara tentang toleransi, keterbukaan). *Open architecture* lebih mengarah kepada kegiatan dan kebutuhan sosial. Lebih me-mentingkan perasaan manusia dibandingkan bangunan dan struktur bangunan. Kurangnya ruang publik di Jakarta, membuat para masyarakat di Jakarta kurang memiliki sebuah tempat atau area untuk berinteraksi dengan masyarakat lainnya yang belum mereka kenal, bahkan tetangga pun mereka tidak saling kenal satu sama lainnya. Daerah Jakarta memiliki masyarakat yang notabennya adalah masyarakat berpenghasilan atas, menengah atas, menengah dan bawah. Banyak kawasan perumahan di Jakarta yang status sosialnya bercampur dan terlihat jelas. Seperti yang terjadi di salah satu kawasan di Jakarta Barat yaitu Duri Kepa. Kawasan perumahan yang masih terlihat kesenjangan sosial di antara warganya dan para warga tidak saling berinteraksi satu sama lainnya. Kurangnya *third place* di area ini, juga terasa di antara kalangan anak muda yang kesulitan untuk mencari area bersantai dan berinteraksi sosial di kawasan ini. Walaupun kawasan ini terkenal dengan banyaknya makanan di jalan utama kawasan ini, area makan ini hanya dijadikan *second place* dan bukan *third place* yang seharusnya area makan jaman sekarang bisa dijadikan sebagai tempat berinteraksi sosial satu sama lain, bersantai bersama dan bisa menjadi penghubung kegiatan diantara area *first place* dan *second place*.

Duri Kepa merupakan sebuah kawasan perumahan di daerah Jakarta Barat. Kawasan perumahan harus memiliki fasilitas-fasilitas yang menunjang kualitas kehidupan warganya. Contohnya seperti fasilitas berolahraga, fasilitas hiburan, fasilitas kesehatan, dll. Kawasan Duri Kepa memiliki beberapa fasilitas olahraga, tetapi fasilitas tersebut memiliki tarif yang cukup tinggi sehingga tidak semua warga dari Duri Kepa bisa menggunakan fasilitas tersebut. Selain kekurangan fasilitas olahraga yang tidak bisa diakses oleh semua warga, di kawasan Duri Kepa juga kurang atau hampir tidak ada daerah untuk berekreasi atau area hiburan. Dari sinilah proyek "Fasilitas Rekreasi dan Olahraga di Duri Kepa" ini muncul. Membuat sebuah fasilitas olahraga beserta rekreasi yang bisa diakses oleh semua warga di Duri Kepa.

Jaman ini kaum millennial sangat mendominasi. Terjadi perubahan-perubahan aktivitas dan kebiasaan jaman ini. Salah satu contohnya adalah kaum millennial sangat menggunakan *handphone* mereka, dan lain-lain. Disamping itu terdapat isu dimana kaum-kaum milenial sekarang kurangnya sehat dikarenakan era digital ini. Kebiasaan berolahraga sudah mulai ditinggalkan oleh kaum millennial. Makanan-makanan *fast food* yang kurang sehat juga sudah menjadi makanan sehari-hari bagi para warga di jaman sekarang. Duri Kepa juga merupakan kawasan yang terkenal dengan banyaknya restoran makanan, tetapi makanan-makanan yang dijual di kawasan ini kebanyakan adalah makanan cepat saji dan kurang sehat. Banyak juga jajanan-jajanan pinggir jalan yang kurang sehat untuk dikonsumsi, tetapi sudah menjadi makanan sehari-hari bagi para warga. Dalam proyek ini juga bertujuan untuk meningkatkan kualitas hidup warga Duri Kepa untuk mulai mengerti pentingnya berolahraga dan makan sehat (pola hidupsehat).

Rumusan Permasalahan

Bagaimana peran arsitektur dalam mendesain dan mewadahi tempat interaktif atau pertukaran informasi, rekreasi layaknya area *third place* yang sesuai dengan ciri khas atau kebutuhan kawasan tersebut.

Tujuan

Proyek ini bertujuan untuk membuat area *third place* di kawasan ini sehingga para warga dapat berinteraksi satu dengan yang lainnya, dengan demikian status sosial mereka yang terlihat jelas di berbagai titik kawasan dapat berkurang dikarenakan para warga saling

berinteraksi sosial dan kenal satu sama lain tanpa memandang status sosial mereka dan tidak ada yang merasa terdiskriminasi yang disebabkan oleh status sosial mereka. Sesuai dengan kebutuhan semua manusia, program yang terdapat dalam proyek ini adalah program yang aktivitasnya bisa dilakukan bersama siapapun tanpa memandang status apapun dan aktivitas yang biasa dilakukan. Aktivitas seperti berolahraga, rekreasi, mencari hiburan adalah hal yang biasa dilakukan dan dibutuhkan oleh manusia.

2. KAJIAN LITERATUR

Third Place

Kehidupan manusia berakar pada alam dan dunia buatan manusia. *Arendt* (*The Human Condition*, 1958) lebih lanjut menjelaskan bahwa terdapat keterkaitan antara manusia dan lingkungan sebagai tempat manusia beraktivitas. Manusia membutuhkan kehadiran orang lain untuk melengkapi kehidupannya dan lingkungan untuk melakukan aktivitas tersebut. Kebutuhan inilah yang kemudian melatarbelakangi terbentuknya hubungan publik. Ruang terjadinya hubungan publik yang lebih banyak dikenal sebagai ruang publik. Sejalan dengan berkembangnya budaya saat ini, di mana masyarakat menjadi lebih tertutup, keberadaan ruang publik menjadi semakin sedikit meski kebutuhan akan ruang tersebut sebenarnya masih ada. Elemen yang sering disebut sebagai sesuatu yang hilang oleh *Ray Oldenburd* sebagai *The Third Place*. *The Third Place* adalah ruang/tempat berkumpul/beraktivitas komunitas masyarakat selain rumah dan tempat bekerja. Contohnya seperti Gedung festival, taman, dan lain-lain. Area *third place* berbeda dengan area *first place* (rumah) dan *second place* (kantor), dari kegiatannya dan sifat dari area tersebut. Area *Third place* memberikan ruang yang netral untuk mewadahi pertemuan antar orang sehingga menjadi tempat berinteraksi sosial dan menjadi tempat relaksasi. Area ini menjembatani kesenjangan komunikasi di antara masyarakat atas, menengah, dan bawah. *Third place* juga bertujuan untuk menciptakan interaksi sosial yang positif dan menghubungkan komunikasi di antara *first place* dan *second place*.

Fenomenologi Dalam Arsitektur

Pendekatan fenomenologi dalam arsitektur ini awalnya muncul karena kegelisahan terhadap arsitektur modern yang terlepas dari konteks lingkungannya. Alberto Perez Gomez dalam Havic (2012, h.55) menyatakan bahwa arsitektur modern telah terlepas dari realitas fisik pengalaman manusia. Walaupun para pelopor gerakan arsitektur modern seperti Le Corbusier, Frank Lloyd Wright dan Ludwig Mies van der Rohe membahas pentingnya lingkungan untuk menciptakan arsitektur atau tempat tinggal yang bermakna, perkembangan arsitektur modern tereduksi hanya menjadi style saja, tanpa materi awalnya. Arsitektur modern menjadi lebih mengarah kepada gaya bangunan yang keren atau style yang modern tapi melupakan esensi dari lingkungan itu sendiri. Beberapa pemerhati arsitektur, akademisi dan arsitek profesional melihat bahwa hal ini terjadi karena banyak arsitektur yang hanya melihat dari visualnya saja (Pallasmaa dalam Mac-Kay Lyons, 2011). Konsep arsitektur modern memisahkan antara arsitek (*the thinker*) dan pembangun (*the builder*). Disini lah fenomenologi bekerja dalam arsitektur. Arsitektur selalu dialami oleh manusia dalam kegiatan sehari-harinya, oleh karena itu fenomenologi dapat dilihat sebagai pusat dari pemahaman arsitektur dimana pengalaman manusia menjadi sangat penting

3. METODE

Tahap pengumpulan data.

Studi Literatur

Literatur yang didasari oleh pengetahuan *Third place* oleh Oldenburg (1997). Literatur juga diambil dari berbagai macam sumber mengenai *third place*, *open architecture* dan karakteristik dari *third place*.

Studi Preseden

Sebagai contoh bagaimana *third place* terbentuk dan aktivitas apa saja yang relevan bagi area *Third place*. Menjadi pembanding proyek.

Contoh: RPTRA Kalijodo, M bloc, Kota Tua, dan lain-lain.

Survey lapangan

Lokasi survey : Jakarta Barat, kawasan Duri Kepa.

Waktu: Pagi-siang-sore-malam

Metode Pengamatan

Melakukan survey lapangan, wawancara dan mengamati aktivitas yang terjadi di sekitar tapak dan kawasan Duri Kepa.

Metode Perancangan

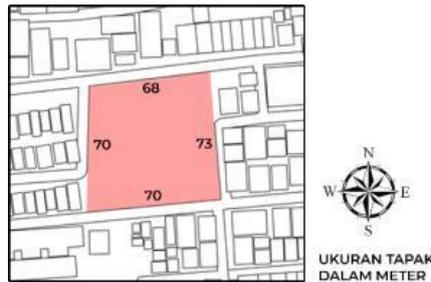
Penerapan Metode Fenomenologi

Fenomenologi sendiri menuju pada pengalaman atau kegiatan sehari-hari yang dialami oleh manusia. Maka dari itu metode ini digunakan pada saat survey di tapak. Melihat kegiatan-kegiatan sehari-hari para warga dan menjadikannya sebuah program yang memenuhi kebutuhan kegiatan mereka sehari-hari. Dengan dibantu dengan **metode survey lapangan**, maka dapat dilihat kegiatan-kegiatan sehari-hari para warga atau kegiatan yang dominan dilakukan para warga setiap harinya. Kegiatan sehari-hari dari daerah tapak di Kawasan Duri Kepa adalah senam pagi, berolahraga, mengantar anak sekolah dan banyak penjual makanan yang berada di pinggir jalan. Pada siang hari, para warga pergi bekerja dan penjual makanan pinggir jalan yang ada menjadi berkurang. Pada sore hari menjelang malam hari, ini adalah aktivitas terpadat di daerah tapak, karena banyak para pekerja yang pulang dari kantor, menjemput anak sekolah untuk pulang, banyak yang bermain di daerah tertentu dan banyak penjual makanan. Salah satu pemicu ramainya aktifitas di malam hari adalah para warga mencari makan di jam yang kurang lebih bersamaan, sehingga banyaknya pedagang makanan yang memanfaatkan jam-jam tersebut. Semua ini akan menjadi bekal dalam proses menentukan program dan mendesain bangunan.

4. DISKUSI DAN HASIL

Kawasan Duri Kepa ini memiliki fasilitas olahraga, namun fasilitas olahraga tersebut berbayar. Pada umumnya yang datang ke fasilitas olahraga tersebut adalah kalangan warga menengah atas, sehingga tidak bisa diakses oleh warga lainnya karena biaya yang diperlukan untuk menggunakan fasilitas tersebut cukup mahal. Di kawasan Duri Kepa tidak memiliki area yang bisa dimanfaatkan oleh semua warga untuk bersantai atau mencari tempat rekreasi. Ide perancangan dalam proyek ini adalah menciptakan sebuah area yang bisa diakses oleh semua warga di Duri Kepa dan melengkapi kebutuhan fasilitas-fasilitas umum yang terdapat di kawasan ini. Membuat "Fasilitas Rekreasi dan Olahraga Interaktif di Duri Kepa" bertujuan agar para warga mempunyai tempat rekreasi yang sehat, berolahraga sambil berekreasi dan bertujuan untuk meningkatkan rasa akan pentingnya pola hidup sehat. Kawasan Duri Kepa ini terdapat banyak restoran atau tempat makan yang kurang sehat dan bersifat cepat saji, sehingga dalam proyek ini juga menyediakan area tempat makan sehat dan menyediakan fasilitas olahraga untuk menimbulkan kesadaran bagi para warga, pentingnya hidup sehat.

Tinjauan lokasi dan tapak



Gambar 1. Letak tapak dan ukuran tapak

Sumber : Google Maps, tahun 2020 (edited)

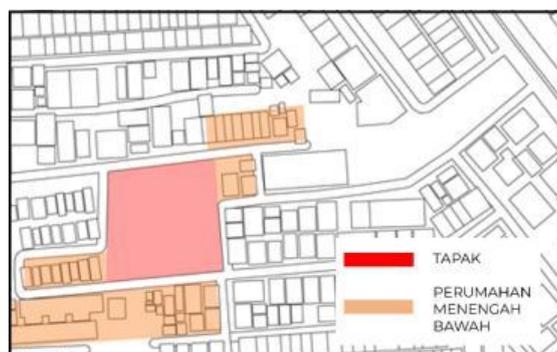
Tapak terletak di daerah Jakarta Barat, kawasan Duri Kepa, JL. Mangga 14. Dengan ketentuan peruntukan : KDB = 60% , KLB = 2.4, KB = 4, KDH = 30% dan KTB = 55%. Luasan tapak seluas 4.600m²



Gambar 2. Akses Tapak

Sumber : Google Maps, tahun 2020 (edited)

Terdapat 2 akses menuju area tapak. Pada gambar (1) adalah akses utama melalui JL. Mangga 14 dan pada gambar (2) merupakan akses sekunder yaitu JL. Mangga 28. Kedua akses ini ditentukan melalui survey mengenai keadaan akses eksisting yang paling sering digunakan.



Gambar 3. Perbandingan Perumahan

Sumber : Google Maps, tahun 2020 (edited)

Terdapat perbedaan kelas perumahan warga di sekitar tapak. Warna orange menunjukkan perumahan warga golongan berpenghasilan menengah bawah sedangkan yang berwarna putih (sisanya) adalah perumahan warga golongan berpenghasilan menengah atas. Kedua kelas warga tidak saling berinteraksi satu sama lainnya, dengan adanya area *Third place* di area tapak ini, diharapkan dan memiliki tujuan untuk menciptakan interaksi diantara setiap warga yang ada.



Gambar 4. Kepadatan Bangunan
Sumber : Google Maps, tahun 2020 (*edited*)

Dapat dilihat bahwa di sekitar area tapak ini adalah daerah perumahan yang padat, sehingga bangunan yang terdapat dalam proyek ini atau tapak ini dibuat seringan mungkin dan memperluas area hijaunya sehingga tidak terkesan membuat daerah ini semakin padat dan tidak nyaman.



Gambar 5. Fasilitas sekitar tapak
Sumber : Google Maps, tahun 2020 (*edited*)

Sekitar tapak terdapat sekolah SDN 05 dan 06, dan RPTRA Duri Wangi. Program dalam proyek ini juga dapat membantu kegiatan-kegiatan yang terdapat di kedua fasilitas tersebut. Menyediakan area serbaguna yang bisa dipakai untuk kepentingan bersama.

Konsep

Konsep dalam proyek ini menggunakan konsep teori keseimbangan (Yin&Yang) atau *work life balance*. Konsep ini membantu dalam menentukan program dan proses awal perubahan masa. Dalam kehidupan, segala sesuatu baik apabila seimbang. dalam hal ini Third Place bisa menjadi keseimbangan diantara aktivitas masyarakat. Aktivitas First Place dan Second Place adalah aktivitas utama yang dilakukan oleh masyarakat, sedangkan Third Place adalah penyeimbang dari kedua aktivitas tersebut. Sama seperti halnya aktivitas yang berada di dalam proyek ini. Olahraga dan pola hidup yang sehat menjadi penyeimbang kehidupan di dalam masyarakat.

Aktivitas masyarakat yang biasanya bekerja (*second place*) kemudian langsung pulang (*first place*) dan makan-makanan cepat saji, tidak baik dan tidak seimbang. Berolahraga dan pola hidup yang sehat akan membuat tubuh menjadi lebih sehat dan bugar dalam pekerjaan, bisa membuat lebih fokus dalam berpikir di pekerjaan, dll. Bekerja mati-matian dan memiliki banyak uang tetapi sakit-sakitan sama saja tidak berguna. Maka dari itu pola hidup sehat dengan makan sehat dan berolahraga adalah salah satu cara untuk menyeimbangi hal tersebut.

Program

Program dalam proyek ini berdasarkan ide perancangan yang sudah dijelaskan sebelumnya dan dibantu dengan konsep keseimbangan. Terdapat 2 program dalam proyek ini, yaitu program utama dan program penunjang. Program utama adalah aktivitas dan kegiatan yang berhubungan dengan olahraga. Aktivitas olahraga yang terdapat di dalam program utama ini adalah sebagai berikut: ping-pong, *billiard*, *taichi*, *street workout*, senam, *spikeball*, basket, *GYM* (Digital), *joggin*. Selain program utama, terdapat program penunjang dalam proyek ini. Program ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan rekreasi, bersantai dan makanan sehat. Aktivitas dalam program penunjang ini adalah sebagai berikut; menjual makanan *healty food*, area memancing, *live music* dan *movie time*.

Program aktivitas ini tersebar di dalam bangunan, beberapa aktivitas berada di outdoor dan ada beberapa aktivitas yang terdapat di indoor. Berikut adalah peletakan atau program ruang aktivitas di dalam proyek ini :

a. Lantai dasar

Lantai dasar terdapat aktivitas olahraga, area informasi, tempat bersantai, tetapi di dalam lantai dasar ini, aktivitas yang mendominasi adalah aktivitas atau kegiatan berolahraga. Peletakan aktivitas olahraga di lantai dasar ini dibagi menjadi 2, yaitu *outdoor* dan *indoor*. Olahraga *outdoor* meliputi *Taichi*, *street workout*, *spike ball*, *jogging*, memancing. Olahraga *indoor* meliputi; pingpong dan senam (di area serba guna). Sisanya adalah area untuk bersantai dan ada juga area untuk makan. Setelah memancing, hasil tangkapannya bisa langsung di masak dan di makan di area makan lantai dasar. Di area serba guna, selain digunakan untuk senam, area ini juga dapat digunakan untuk mengadakan sebuah acara-acara.

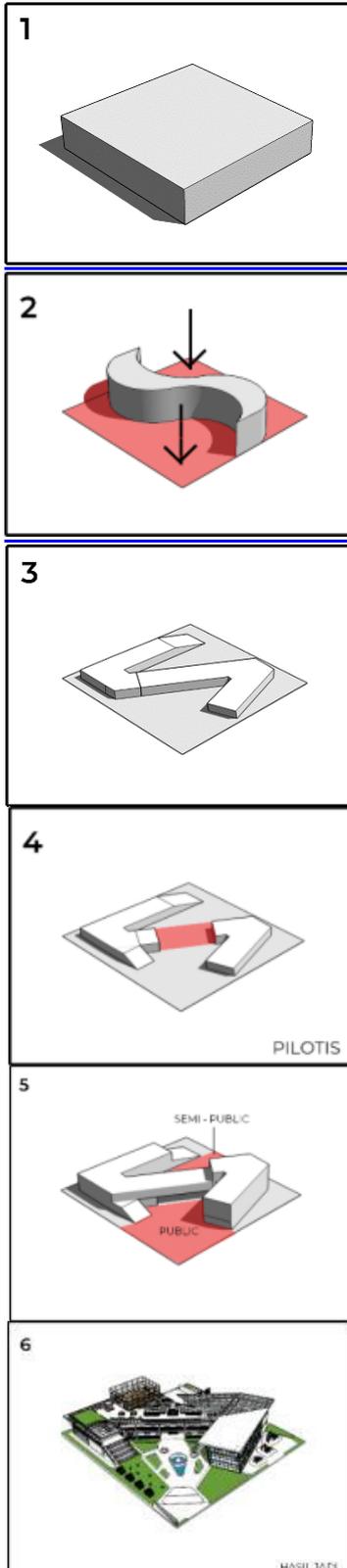
b. Lantai 2

Lantai 2 digunakan untuk aktivitas bersantai dan menjual makanan sehat atau area makan. Tetapi di lantai 2 ini masih terdapat area olahraga, walaupun tidak sebanyak di area lantai 1 karena aktivitas utama di lantai 2 ini adalah area bersantai dan makan. Olahraga yang terdapat di lantai 2 ini adalah area *gym* dan area *jogging* yang menyambung dari lantai 1. Selain itu di lantai 2 ini juga terdapat tangga komunal yang menuju lantai 1. Di area tangga ini, para pengunjung bisa bersantai di area tangga dan ada spot tangga yang dijadikan area *movie time*, selain itu di bawah tangga, para warga juga bisa bersantai dan berfoto” karena di setiap gap atau sela antara tangga diberikan kaca warna-warni dan ketika terkena pantulan lampu atau sinar matahari, di bawah tangga akan terdapat cahaya warna-warni.

c. Lantai 3

Lantai 3 ini digunakan untuk area bersantai di *rooftop* dan area olahraga. Olahraga yang terdapat di lantai 3 ini atau area *rooftop* ini adalah basket dan *billiard*, sisanya adalah area untuk para pengunjung bersantai dan menikmati aktivitas olahraga atau acara-acara yang terdapat di lantai 1.

Proses Gubah Massa



Langkah pertama adalah awal gubahan masa dimulai dari bentukan geometri yang mengikuti bentukan tapak yang ada.

Langkah kedua adalah menyesuaikan bentukan dari konsep (Yin&Yang) dan membagi keduanya menjadi area terbuka dan membagi aktivitasnya.

Langkah ketiga adalah menyederhanakan bentukan, menyesuaikan fungsi dan kebutuhan olahraga yang diperlukan. Bagian depan dibuat miring untuk memberikan kesan *welcome* bagi pengunjung yang datang melalui akses utama

Langkah keempat adalah membuat $\frac{1}{4}$ dari lantai 1 menjadi *pilotis*, sehingga memberikan kesan terbuka, luas dan menyatu pada *landscape* lantai 1.

Langkah kelima adalah membagi 2 area public dan semi publik, area public lebih digunakan untuk aktivitas yang lebih ramai sedangkan semi publik lebih digunakan kearah yang lebih *private*. Selain itu, Langkah kelima juga meningkatkan ketinggian pada bangunan untuk menyesuaikan *skyline* sekitar.

Langkah ke enam adalah hasil jadi dari gubahan masa yang sudah diolah sesuai dengan fungsi dan aktivitas yang ada.

Gambar 6. Proses Gubah Massa
Sumber : Penulis,2020

Perspektif Bangunan



Gambar 7. 3D Eksterior
Sumber : Penulis, 2020

Masa bangunan dibuat seringan mungkin, karena area sekitar bangunan memiliki kepadatan bangunan yang tinggi. Menggunakan material kaca dan mengurangi batasan-batasan tembok sehingga berbagai aktivitas di dalam bangunan dapat dilihat dan memberikan kesan ringan, menyatu pada bangunan. Membuat bukaan yang besar pada jalan masuk utama untuk memberikan kesan *welcome* kepada pengunjung. Bentuk bangunan yang simpel agar tidak mengintimidasi pada pengunjung yang datang, sehingga semua kalangan atau kelas warga bisa berkunjung ke area *third place* tanpa adanya rasa terintimidasi. Seperti layaknya syarat dari area *third place* yaitu netral yang berarti tidak memiliki kepentingan suatu kalangan atau komunitas, tetapi *third place* ini adalah area yang bisa diakses oleh semua orang. Aktivitas yang terdapat di dalam bangunan adalah aktivitas-aktivitas yang biasa dilakukan oleh warga dan semua orang, yaitu berolahraga. Aktivitas yang ada adalah untuk kepentingan bersama, tidak ada aktivitas yang digunakan untuk kepentingan kelompok-kelompok tertentu, tetapi ada area serba guna yang bisa dijadikan area event atau acara, walaupun demikian, area tersebut dapat diakses oleh semua orang.



Gambar 8. 3D Interior Lantai 1
Sumber : Penulis, 2020



Gambar 8. 3D Interior Lantai 2
Sumber : Penulis, 2020



Gambar 8. 3D Interior Lantai 3
Sumber : Penulis, 2020

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Ditengah-tengah kepadatan kota, pastinya dibutuhkan area untuk bersantai dan terjadinya interaksi di antara para warga. Masyarakat kota cenderung memiliki karakteristik individual. Aktivitas di tengah kota tidak akan lepas dari *first place* (rumah) dan *second place* (tempat bekerja). Aktivitas yang begitu padat ditengah kota terkadang melupakan kebutuhan manusia mengenai rekreasi dan berinteraksi satu sama lainnya. Ditengah sibuknya rutinitas di tengah kota yang menjadikan masyarakat lebih individualis, area *third place* ini memberikan sebuah tempat untuk para masyarakat saling berinteraksi layaknya kebutuhan manusia sebagai makhluk sosial.

Fasilitas Rekreasi dan Olahraga di Duri Kepa bertujuan untuk mawadahi berbagai aktifitas para warga Duri Kepa dan memberikan ruang untuk para warga berekreasi dan bersantai di area ini. Olahraga merupakan salah satu aktifitas yang umum dan dibutuhkan oleh semua orang untuk kesehatan mereka. Dengan berolahraga bersama, para warga bisa memiliki pola hidup yang lebih sehat, bertukar informasi satu sama lainnya di area ini dan menjadi salah satu sarana rekreasi di daerah Duri Kepa. Fasilitas ini dibuka untuk umum dan tidak berbayar sehingga para masyarakat dari berbagai golongan bisa datang dan menggunakan fasilitas yang ada.

Saran

Dalam mendesain *Third place*, kita harus melihat kebutuhan warga sekitar area tapak. Karena area *Third place* ini akan menjadi fasilitas umum yang akan diprioritaskan digunakan untuk warga area sekitar tapak. Melihat aktifitas warga sehari-hari juga penting untuk menentukan program yang tepat untuk aktifitas di area *Third place*. Area *Third place* harusnya netral agar semua golongan warga bisa datang dan menikmati fasilitas yang diberikan.

REFERENSI

- Arendt, H. (1958) *The Human Condition*; Chicago, The University of Chicago Press.
- Oldenburg, R. (1997). *The Great, Good Place*. Cambridge: Da Capro Press
- Oldenburg, R. (1999). *The Great Good Place: Cafes, Coffe Shops, Bookstores, Bars, Hair Salons*
- Tjahjono, G. (2000). *Metode Perancangan Suatu Pengantar Untuk Arsitek dan Perancang*. Depok: Universitas Indonesia.
- Tschumi, B. (2012). *Bernard Tschumi Architecture Concepts: Red Is Not a Color*. New York: Rizzoli International Publications

