

FASILITAS KEBUGARAN JASMANI DI KELURAHAN KALIDERES

Vincent¹⁾

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

Masuk: 13-07-2020, revisi: 31-07-2020, diterima untuk diterbitkan: 24-09-2020

Abstrak

Kehidupan sosial manusia berhubungan dengan perkembangan kotanya, saat ini masyarakat pada umumnya bersifat individualis sehingga muncul isu mengenai *third place* yang diciptakan oleh Sosiolog Ray Oldenberg. Menurut Ray Oldenberg *place* dibagi menjadi tiga, yaitu *first place* yang merupakan rumah, *second place* -tempat bekerja, dan *third place* yang merupakan tempat untuk bersantai (*hangout*), berelaksasi dan bersosialisasi. *Third place* mempunyai peran yang penting untuk mempererat hubungan sosial, akan tetapi *third place* yang kita temui hari-hari ini di Jakarta lebih fokus kepada aktivitas komersial seperti *mall*, *café (Starbuck)*, bar atau restoran (*Mcd*) dengan target marketnya adalah orang menengah ke atas sehingga menimbulkan rasa 'segan' bagi orang menengah ke bawah untuk datang ke tempat yang sama. Hal ini kemudian menciptakan kesenjangan sosial dan membuat *third place* tidak bisa dikunjungi semua orang. Untuk itu menjawab persoalan ini, penulis merancang Fasilitas Kebugaran Jasmani di Kalideres sebagai *third place* bagi masyarakat Kelurahan Kalideres. Fasilitas ini menyediakan fasilitas relaksasi yang dapat dinikmati secara tidak berbayar maupun berbayar. Fasilitas yang tidak berbayar meliputi area taman, area senam dan area relaksasi di kolam air dangkal, hal ini bertujuan agar orang menengah ke bawah di Kelurahan Kalideres juga dapat menikmati fasilitas *third place*. Untuk fasilitas yang berbayar terdiri dari fasilitas GYM, salon, *pantry* dan SPA (pijat, pemandian dan kolam renang).

Kata kunci : Berelaksasi; Fasilitas; Netral; Third Place

Abstract

Human social life connected with the growth of the city itself, day now people in common are individualist so the idea of third place come up by sociologist Ray Oldenberg. According to Ray Oldenberg place divide into three, first place is a home, second place – workplace, and third place the place where you can relaxing, hangout, and socialize with the other. Third place have an important role to strengthen social relation, but third place day now is more focus on commercial activities, for example mall, café (Starbuck), bar or restaurant (Mcd) with the target market is upper middle class people so it create sense of 'unwilling' to lower middle class people to come to the same place. This problem could cause social gap and third place no longer open for everyone (neutral). To answer this problem, writer designing SPA & Wellness Facility at Kalideres as third place for people in Kalideres region. This facility provide relaxation facility that can be enjoyed for free nor paid. The free facility consist of park, gymnastics area and shallow water pool for relaxation, this free facility is intended so the lower middle class people at Kalideres can enjoyed the third place facility. For the paid facility consist of gymnastics facility, hair treatment, pantry and SPA (massage, bath and pool).

Keyword : Facility; Neutral; Relaxation; Third Place

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Jakarta merupakan ibu kota Indonesia yang memiliki tingkat stress cukup tinggi jika dibandingkan dengan negara lain, menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh zipjet pada tahun 2017, Jakarta menempati posisi 132 dari 150 kota (semakin rendah peringkat semakin tinggi tingkat stress) sebagai kota dengan tingkat stress yang tinggi atau peringkat 19 dari bawah yang posisinya sedikit lebih baik dari kota-kota yang diketahui menjadi area konflik, seperti Caracas di Venezuela, Damaskus di Syria, Baghdad di Iraq, Kabul di Afganistan.

Penelitian yang dilakukan oleh zipjet ini dihasilkan dari penilaian terhadap beberapa faktor, antara lain faktor kepadatan penduduk, ketersediaan RTH, tingkat polusi, dll. Berdasarkan hasil penelitian tersebut Jakarta memiliki tingkat kepadatan yang tinggi, kurangnya RTH, dan tingkat polusi udara yang buruk, hal inilah yang menjadi dasar zipjet menetapkan Jakarta sebagai salah satu kota dengan tingkat stress yang tinggi.

Secara garis besar program di Jakarta dikategorikan menjadi program hunian (*first place*), program produktif seperti tempat kerja bagi masyarakat (*second place*), dan program Non-produktif atau Rekreatif (*third place*). *Third place* adalah tempat publik yang netral, tempat alternatif yang memiliki tujuan untuk relaksasi, melepas stress dari program kota yang produktif. *Third Place* harus menjadi tempat dimana masyarakat dapat bertemu, berbicara dan bermusyawarah hal-hal yang terkait dengan masalah masyarakat.

Dalam konteks masyarakat kota, terutama di Jakarta, *third place* dianggap telah kehilangan maknanya, karena kondisi pekerjaan maupun kehidupan kota yang tidak seteratur di pedesaan. Masyarakat kota kemudian lebih mencari hiburan atau bertemu dengan teman di pusat perbelanjaan. Kondisi ini menyebabkan menjamurnya program-program komersial seperti mall. Mall ini kemudian menjadi eksklusif dan menciptakan segregasi antar golongan masyarakat, dan hal ini tentu saja tidak sesuai dengan tujuan *third place*.

Sementara itu di Kelurahan Kalideres terdapat beberapa fasilitas rekreasi, antara lain, satu pusat perbelanjaan (*mall*) dan 10 spa dengan tipologi berbentuk ruko.

Sebagai salah satu program rekreatif, spa memiliki manfaat untuk menurunkan ketegangan atau tingkat stress yang dialami seseorang. Spa yang berasal dari kata *Sanitas Per Aquanum* yang berarti *Sanitas* (menyembuhkan), *Per* (melalui), *Aquanum* (air). Jika dilihat dari perkembangannya spa pada masa kerajaan Romawi lebih dikenal dengan *public bath*, menjadi tempat bagi para prajurit berelaksasi dan istirahat setelah berperang, selain itu juga menjadi tempat bagi para wanita bertemu dengan temannya untuk saling bersosialisasi, menjadi semacam *third place* untuk mereka.

Maka dari itu pada proyek Fasilitas Kebugaran Jasmani di Kalideres ini memiliki fungsi sarana olahraga dan spa yang bertujuan untuk menjadi fasilitas relaksasi dan bersosialisasi bagi warga Kelurahan Kalideres yang tidak hanya berfokus pada kegiatan komersil saja yang menyediakan fasilitas berbayar tetapi juga menyediakan fasilitas yang tidak berbayar seperti taman, area senam, dll. Dengan maksud agar fasilitas ini dapat dinikmati semua orang dan tidak menjadi eksklusif bagi sebagian warga sehingga tujuan awal proyek ini sebagai *third place* yang dapat menjadi tempat berelaksasi dan bersosialisasi bagi semua orang dapat terwujud.

Rumusan Permasalahan

1. Program atau fungsi apa saja yang dapat dijadikan fasilitas kebugaran di Kelurahan Kalideres ?
2. Bagaimana fasilitas kebugaran tersebut dapat dikatakan sebagai *third place* bagi masyarakat di Kelurahan Kalideres ?
3. Strategi desain yang seperti apa yang dapat membuat proyek ini tidak menjadi eksklusif untuk golongan masyarakat tertentu saja ?

Tujuan

Menjadikan Fasilitas Kebugaran Jasmani di Kalideres ini sebagai *third place* dengan cara menyediakan program atau fungsi yang dibutuhkan masyarakat Kelurahan Kalideres sehingga kehadiran fasilitas kebugaran ini dapat memberikan manfaat bagi seluruh golongan masyarakat Kelurahan Kalideres.

2. KAJIAN LITERATUR

Third Place menurut Ray Oldenberg

Third Place adalah istilah yang muncul dari sosiologis bernama Ray Oldenberg yang mengacu kepada tempat dimana orang menghabiskan waktu antara rumah sebagai **First Place** dan tempat kerja sebagai **Second Place**. Tempat dimana kita bisa bertukar pikiran, bersenang-senang, dan membangun hubungan dengan orang lain.

Bagi generasi saat ini banyak *third place* berbentuk virtual, mulai dari Facebook, dan sosial media lainnya. Tetapi menurut Oldenberg yang paling penting adalah membangun komunitas yang nyata di suatu tempat dimana dapat dengan mudah berhubungan satu sama lain.

Third Place memiliki beberapa atribut penting dalam perwujudannya. Tergantung dengan lokasinya, kelas sosial, dan latar belakang yang bisa di samaratakan sehingga orang merasa di perlakukan sama secara sosial.

Open Architecture as Third Place adalah semua tempat yang terbuka bagi siapapun tanpa melihat latar belakang apapun, aktivitas utamanya adalah berinteraksi dengan sesama manusia. Menurut Oldenburg *Third Place* harus menjadi tempat yang **netral**, dimana setiap orang yang pergi ke *third place*, memiliki kedudukan yang sama, tidak ada hirarki maupun status.

Tempatnya harus **sejajar**, artinya secara pandangan mata semuanya terlihat, tidak ada yang tertutup, tidak ada tempat yang lebih rendah atau lebih tinggi yang di khususkan untuk golongan orang tertentu. *Third Place* harus **mudah dijangkau**, radius pelayanannya harus dengan mudah dicapai di sekitar lingkungannya.

Secara ekspresi bangunan harus menunjukkan ekspresi yang *humble*, umum, mengundang, tidak terlalu dominan dengan bangunan di sekitarnya, dan menyenangkan. Bangunan tidak boleh memiliki ekspresi atau fasad yang menunjukkan eksklusivitas, usahakan sesederhana mungkin, kalau memungkinkan mengikuti karakter orang atau kawasan tersebut.

Silence of Architecture

Silence of architecture adalah teori yang digunakan oleh beberapa arsitek ternama seperti, Tadao Ando, Charles Correa dan Louis Khan dalam menciptakan suasana ruang yang dapat menghadirkan keheningan, ketenangan, kedamaian bagi orang hadir di bangunan mereka. Kata *silence* (hening/diam) memiliki beribu makna, sering dikaitkan sebagai lawan kata dari suara, tak terlihat. Dalam hidup kita kata *silence* memiliki banyak konotasi, ada *silence* yang buruk seperti yang membuat kita ragu atau ketakutan, ada juga *silence* yang baik yang mampu menghadirkan ketenangan. Dan seperti musik *silence* bisa dihasilkan dari jeda, sesuatu yang sangat didambakan disaat kehidupan keseharian kita yang berjalan begitu cepat, semua kegiatan mulai "mengonsumsi" hidup kita kemudian tanpa menyadarinya kita ikut tenggelam di dalamnya. Di momen inilah kita membutuhkan jeda, *good silence*. *Good silence* ini dapat disimpulkan dalam satu kata yaitu, kedamaian.

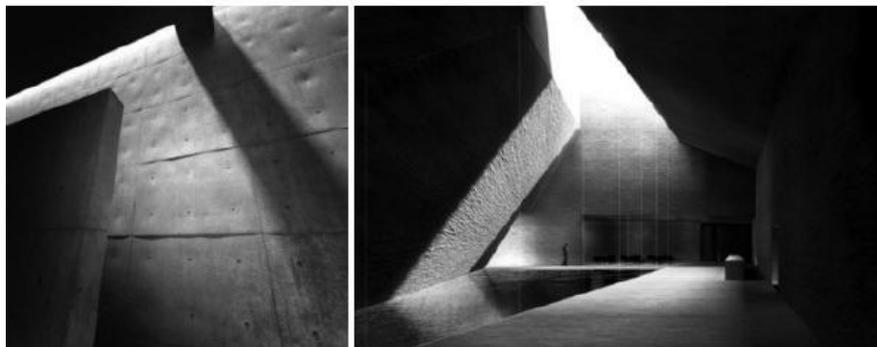
Di dalam arsitektur *silence* bisa tercipta melalui elemen ruang seperti, dinding, lantai, atap, yang mampu memberikan definisi spasial yang mana sangat esensi untuk memosisikan *silence*. Dalam mewujudkan *silence* dalam arsitektur ada beberapa studi kasus dari beberapa proyek arsitek dan filosofi mereka dalam merasakan dan menjelaskan *silence of architecture*.

Yang pertama Tadao Ando, saat ia mendesain bangunan ia lebih memikirkan bagaimana pengalaman orang saat mendekati bangunan dan merasakan sebuah ruang. Ia mengatakan "saat anda memberikan kehampaan kepada orang, ia akan mulai merenungkan apa yang bisa ia capai dari kehampaan tersebut. Dalam mencapai suasana *silence* itu Tadao Ando lebih sering menggunakan material beton-*exposed* dan permainan bentuk dalam membentuk ruang.

Kedua Charles Correa, dalam proyek Gandhi Smarak Sanghralaya mengatakan *silence* tercapai melalui berbagai elemen vocal seperti—bata, kolom, lempeng beton dan ruang terbuka untuk menyampaikan perbedaan.



Gambar 1. Tadao Ando-Koshino House
Sumber: Jurnal *Silence of Architecture*, 2017



Gambar 2. Charles Correa- Gandhi Smarak Sangrahalaya.
Sumber: Jurnal *Silence of Architecture*, 2017

Yang ketiga Le Corbusier, Le Corbusier dalam mewujudkan *silence* lebih menekankan permainan massa dan cahaya.

Yang keempat Luis Kahn, dalam proyek National Assembly, Bangladesh. Ia memanfaatkan air danau untuk menciptakan *silence* dalam bangunannya, selain itu *silence* juga tercapai melalui bayangan yang menyirami beton, sehingga garis lantai menjadi tak terlihat.

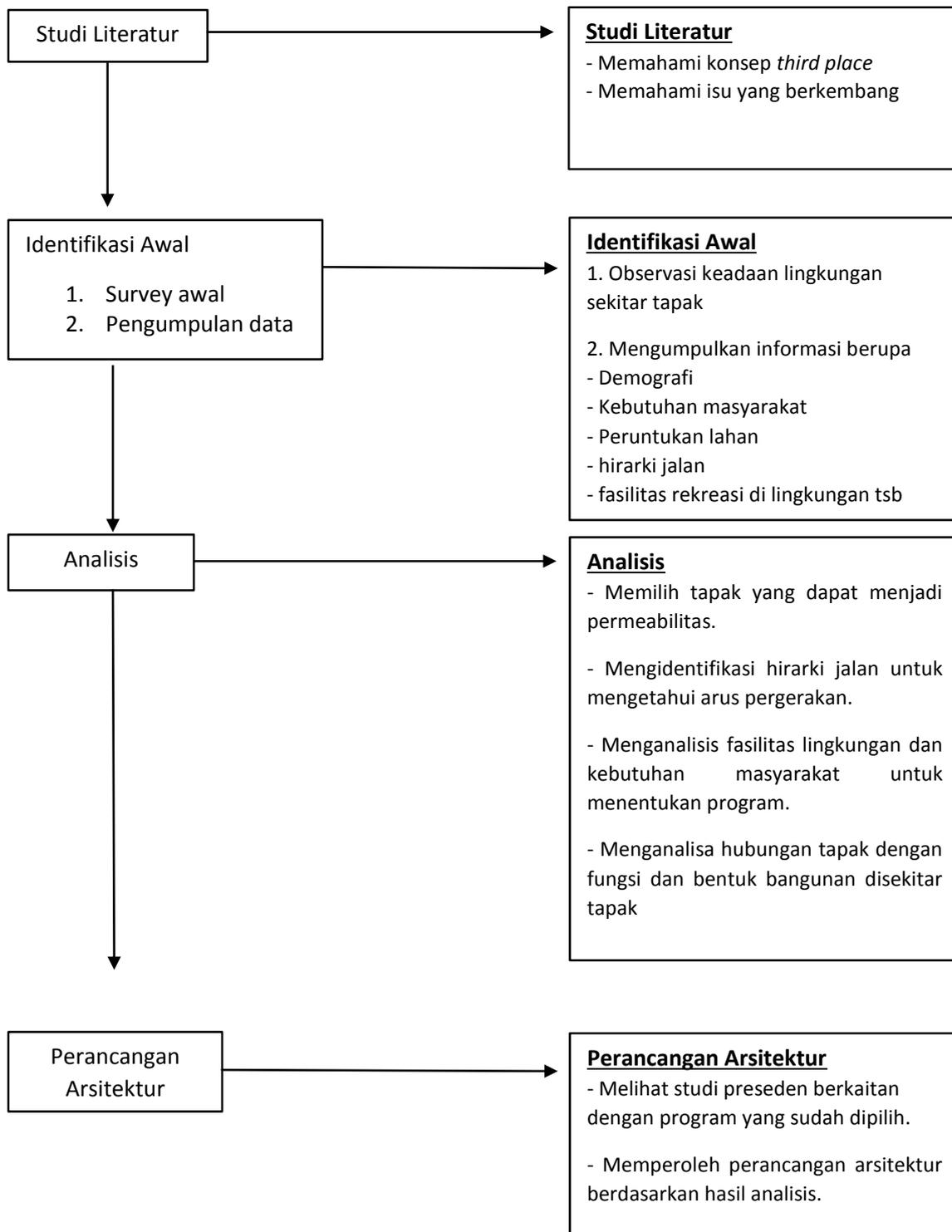


Gambar 3. Louis I Kahn -National Assembly.
Sumber: Jurnal *Silence of Architecture*, 2017

Teori ini digunakan untuk membantu pemilihan material dan tekstur untuk membangun suasana kedamaian, keheningan pada fungsi SPA.

3. METODE

Metode perancangan yang digunakan dalam proyek tugas akhir ini terdiri dari beberapa proses yang dijelaskan pada diagram dibawah ini.



Gambar 4. Diagram Metode Proses Perancangan

Sumber: Penulis, 2020

Proses desain dimulai dari pemahaman teori tentang *third place* kemudian dilanjutkan dengan pemilihan tapak dan pengumpulan data tentang kebutuhan masyarakat Kelurahan Kalideres sebagai acuan dalam pemilihan program.

Metode perancangan yang digunakan untuk membantu proses perancangan adalah

a. Metode Observasi : Metode ini digunakan untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan kondisi eksisting tapak. Metode ini digunakan untuk memperoleh data tentang kondisi sekitar tapak, jalan, sirkulasi, vegetasi, ruang terbuka hijau, bangunan sekitar tapak, parker, lalu lintas, dll.

b. Metode Analisa Tapak : Metode ini digunakan untuk mendapatkan data sirkulasi, *figure ground*, *view*, ruang terbuka dan hubungan antara tapak dengan fungsi di sekitar tapak yang digunakan untuk membantu menentukan bentuk gubahan sampai peletakan fungsi pada bangunan.

4. DISKUSI DAN HASIL

Penentuan Lokasi Tapak



Gambar 5. Peta hirarki jalan & peruntukan lahan

Sumber: Google

Lokasi tapak terpilih berada di Kelurahan Kalideres, berada samping jalan kolektor (*biru*), hal ini dipilih berdasarkan pertimbangan bahwa jalan kolektor merupakan jalan yang sudah pasti dilalui oleh orang yang ingin menuju jalan arteri untuk pergi bekerja.



Gambar 6. Peta hirarki jalan & peruntukan lahan
Sumber: Mapbox

Selain itu lokasi tapak juga berseberangan dengan pasar yang menjadi fasilitas warga lokal dan bersebelahan dengan sekolah SMA 84 Jakarta, kedua fungsi tersebut sering dilalui dan didatangi oleh masyarakat sekitar sehingga dapat memudahkan orang untuk mengenali lokasi proyek dibangun.



Gambar 7. Peta Zonasi eksisting (kiri) RDTR (kanan)
Sumber : Jakartasatu

Peruntukan lokasi tapak sesuai RDTR (Rencana Detil Tata Ruang) adalah zona kuning dengan KDB 60, KDH 20, KLB 2,4 dan KB 4.

Latar Belakang Pemilihan Program

Jakarta merupakan kota yang memiliki tingkat stress yang cukup tinggi, hal ini disebabkan oleh masyarakat di kota besar menghadapi beban dan tuntutan kerja, sedangkan di kota kecil karena persoalan ekonomi, seperti kemiskinan atau sulitnya mencari kerja. Hal ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Zipjet, penelitian dengan judul *"The 2017 Global least & Most Stressful Cities Ranking"* menyatakan bahwa Jakarta merupakan salah satu kota dengan tingkat stress tertinggi dengan skor 7.48 (perhitungan skor 1-10), Jakarta berada di peringkat 132 dari 150 kota.

Data Demografi



Gambar 8. Profesi Penduduk Kelurahan Kalideres

Sumber : BPS

Data demografi di Kelurahan Kalideres menunjukkan bahwa mayoritas penduduk disana berprofesi sebagai karyawan swasta, pelajar/mahasiswa, kemudian mengurus rumah tangga. Dari data ini kita dapat melihat bahwa penduduk di Kelurahan Kalideres berpotensi mengalami stress.

Peta Fasilitas Relaksasi / Rekreasi di Kelurahan Kalideres



Gambar 9. Sebaran fasilitas Relaksasi di Kelurahan Kalideres

Sumber : google maps

Pada peta Kelurahan Kalideres dapat diketahui bahwa fasilitas relaksasi yang cukup banyak di temui adalah SPA (merah), kemudian terdapat satu pusat perbelanjaan (biru). Dengan banyaknya fasilitas relaksasi berupa SPA inilah yang menjadi latar belakang pemilihan program tersebut untuk diterapkan ke dalam proyek.

SPA

Latar belakang kemunculan program SPA adalah terdapat banyak fasilitas SPA di Kelurahan Kalideres tetapi mayoritas memiliki tipologi ruko atau rumah, selain itu SPA merupakan metode terapi yang dapat membantu meningkatkan kesehatan mental dengan memanfaatkan aktivitas luar ruangan dan elemen alam, terapi ini bernama *Ecotherapy*.

AREA SENAM

Latar belakang program fasilitas olahraga ini didasari oleh hasil MUSRENBANG (Musyawarah Rencana Pembangunan) yang dilakukan oleh warga Kelurahan Kalideres.

Tujuan dari fasilitas olahraga ini untuk memberikan fasilitas kepada masyarakat untuk menjaga kebugaran jasmani mereka, individu yang memiliki kebugaran jasmani yang baik akan terhindar dari stress.

AREA KOMERSIL

Latar belakang program kantin untuk menyediakan fasilitas kepada pengunjung yang ingin membeli makanan atau minuman. Selain itu sebagai salah satu sumber pendapatan untuk biaya perawatan fasilitas.

Bentuk tempat komersil ini hanya berupa kios sewaan yang mewadahi UKM sehingga dari bentuk tampilan fisiknya tidak terlalu mewah tetapi tetap dapat diterima di segala kalangan.

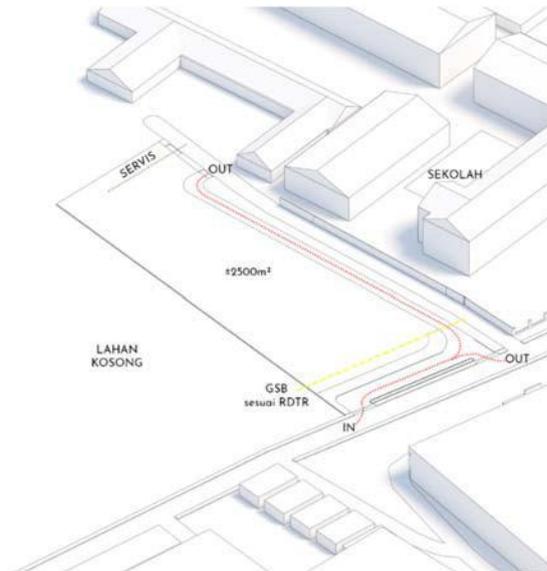
Program	Nama Ruang	Program Ruang	MZ/org	KAPASITAS	UNIT/M ²	JUMLAH	AREA M ²
	Lobby	Resepsionis	3	4	12	1	12
		Area Tunggu	2,5	30	75	1	75
SPA	Pelengkap	Toilet Pria	3,25	4	15	1	15
		Toilet Wanita	3,25	4	15	1	15
		Toilet Diffable	5,0	1	5	1	5
		Ruang ganti + Loker pengunjung	1,5	20	30	1	30
Pemandian Bersama	Kolam Renang	Kolam Renang	6,0-8,0	20	160	2	320
		Kolam Fish Spa	3	10	30	1	45
		Hydrotherapy	5,0-6,0	8	40	2	80
		Jacuzzi	5,0-6,0	4	24	5	120
		Toilet Pria	3,0-4,0	4	16	1	16
		Ruang Shower Pria	1,5	4	6	1	6
		Toilet Wanita	3,0-4,0	4	16	1	16
		Ruang Shower Wanita	1,5	4	6	1	6
		Sauna	2,5	8	20	5	100
		Cooling Room	3,75	30	5	150	
		Ruang Fresh Air	1	8	8	5	40
Perawatan Tangan		Hand spa	3	2	6	5	30
		Manicure	3		6	5	0
Perawatan Wajah		Facial	3	2	6	5	30
Perawatan Tubuh		Pijat	4,0x3,0/unit	2	12	5	60
		Refleksi	3		6	5	30
		Foot Spa	3		6	5	30
Perawatan Rambut		Salon	2,5	5	13	1	13
		Hair Spa	2,5	5	13	1	13
Servis	Pantry (staff)		18m ² /unit	-	18	2	36
		Gudang	120m ² /unit	-	120	1	120
	Tangga Kebakaran		6,0-x3,0/unit	-	18	4	72
		Shaft	2m ² /unit	-	2	1	2
	Kantor Pengelola		3,0-4,0	4	15	1	15
	Cleaning Service		18m ² /unit	-	18	1	18
	Ruang Therapist		4	15	60	1	60

TOTAL							1580
RESTORAN	Kantin	Kios	3,0x3,0/unit	9	15	135	
		Area Makan		700	1	700	
							0
TOTAL							835
KEBUGARAN	Gym		200	-	200	1	200
							1
	Yoga		7,5	20	150	1	150
	Senam		3,3	30	277	1	277
	Lapangan		28x15		420	1	420
	Pelengkap	Ruang Ganti Pria + loker	1,5	20	30	1	30
		Ruang Shower Pria	1,5	4	6	1	6
		Ruang Ganti Wanita + loker	1,5	20	30	1	30
		Ruang Shower Wanita	1,5	4	6	1	6
		Toilet Pria	3,25	4	15	1	15
		Toilet Wanita	3,25	4	15	1	15
TOTAL							1149
PENUNJANG	Toilet	Toilet Pria			15	1	15
		Toilet Wanita			15	1	15
	Ruang Staff			18	1	18	
	Musholla	Musholla Pria	2	20	20	1	20
		Musholla Wanita	2	20	20	1	20
	Gudang		-				
	Ruang MEP	Ruang Genset	12m ² /unit		12	1	12
		Ruang Pompa			24	2	48
		Ruang Mekanikal elektrik			12	1	12
	Laundry	Ruang Cuci		3	12	1	12
		Ruang Strika		3	6	1	6
Ruang Penyimpanan			3	6	1	6	
TOTAL							184
Total							3748
						Sirkulasi ±20%	749.6
						Total	4497.6
						Kebutuhan	

Gambar 10. Gambar Tabel Program Ruang

Sumber : Penulis, 2020

Pembentukan Gubahan Massa



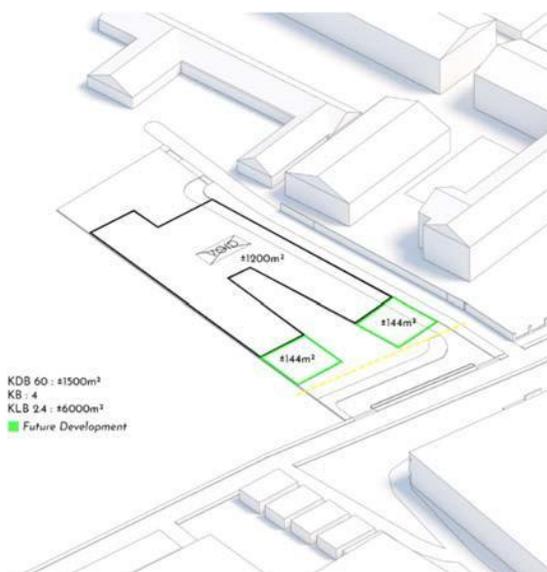
Gambar 11. Gubahan Massa

Sumber : Penulis, 2020

Lokasi tapak memiliki luas total $\pm 2500\text{m}^2$ dengan KDB 60, KDH 20, KLB 2,4 dan KB 4.

Artinya luas lantai dasar yang dapat dibangun adalah sebesar $\pm 1500\text{m}^2$ dengan KLB 2.4 dan KB 4 artinya total luas lantai bangunan yang dapat dibangun adalah sebesar $\pm 6000\text{m}^2$.

Namun pada proyek tugas akhir ini total luas lantai maksimal yang diizinkan adalah sebesar $\pm 5000\text{m}^2$, maka dari itu proyek yang akan dibangun ini adalah tahap pertama dengan total luas lantai dasar $\pm 1200\text{m}^2$, sisanya akan dianggap sebagai proses pembangunan tahap kedua atau *future development*.

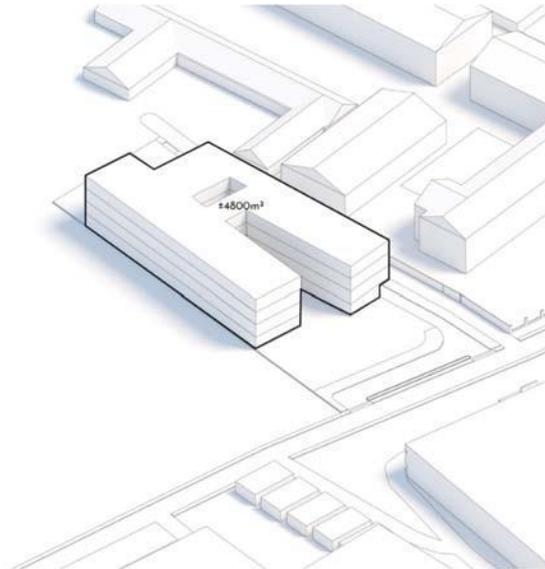


Gambar 12. Gubahan Massa

Sumber : Penulis, 2020

Bentuk lantai dasar dari massa bangunan dibuat '*split*', terpisah atau ada ruang terbuka pada bagian tengahnya, tujuannya agar pencahayaan alami dan pengudaraan alami masih dapat masuk ke dalam bangunan, selain itu juga untuk menghindari kesan bangunan yang terlalu *bulky*.

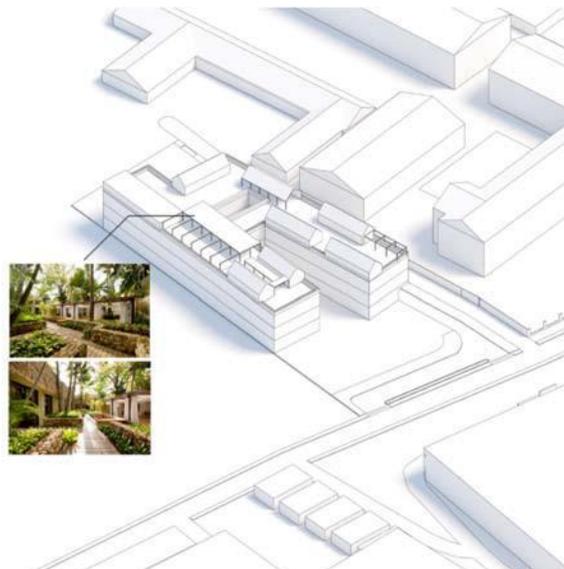
Sedangkan bagian yang disebut sebagai *future development* berada di kotak hijau dengan luas masing-masing sebesar $\pm 144\text{m}^2$.



Gambar 13. Gubahan Massa

Sumber : Penulis, 2020

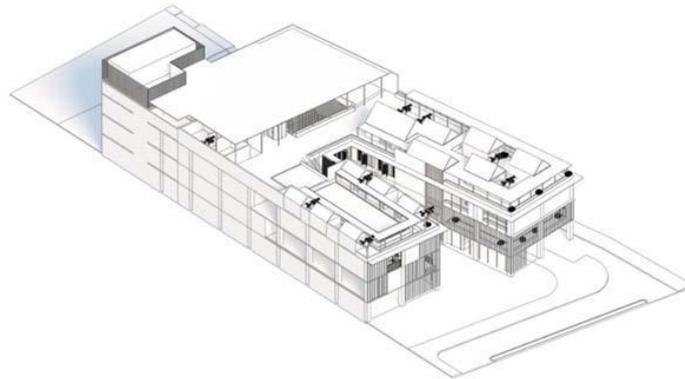
Bentuk massa lantai 2-4 mengikuti bentuk lantai 1



Gambar 14. Gubahan Massa

Sumber : Penulis, 2020

Pada lantai 4 bangunan didesain sebagai area terbuka sehingga tidak ada atap masif yang menutupi seluruh massa bangunan, hal ini bertujuan untuk menghindari kesan massif yang akan tercipta jika dibuat atap yang menutupi seluruh massa bangunan.

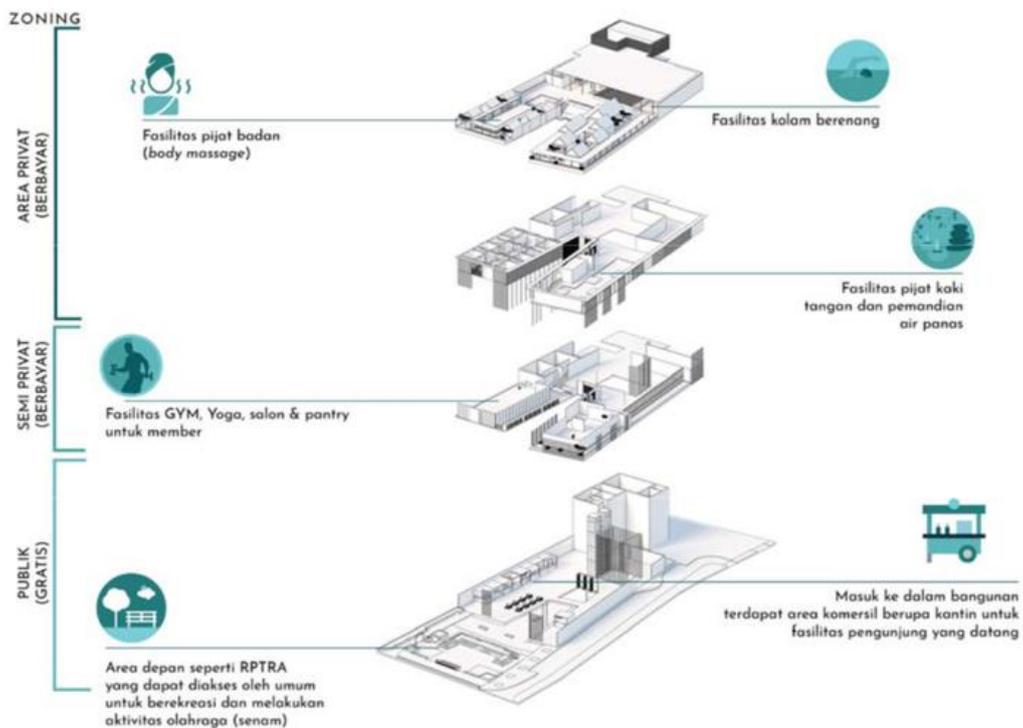


Gambar 15. Gubahan Massa

Sumber : Penulis, 2020

Gambar di atas merupakan hasil akhir dari massa bangunan, pada bagian fasade dipasang kisi-kisi kayu yang berfungsi untuk mengalirkan pengudaraan alami, tetapi tidak seluruh permukaan dinding dipasang kisi kayu, ada bagian fasade yang berupa dinding solid dengan tujuan untuk menjaga privasi kegiatan di dalam bangunan.

Zoning



Gambar 16. Zoning

Sumber : Penulis, 2020

Zoning pada bangunan terdiri dari tiga zonasi, yang pertama zona publik yang terdapat di lantai 1 dengan program utama seperti area senam, kolam air dangkal, kantin dan resepsionis, pada zona ini kebanyakan fasilitas dapat dinikmati secara gratis sehingga kehadiran proyek ini juga dapat dirasakan oleh semua kelompok masyarakat. Kemudian zona semi privat yang terdapat di lantai 2 dengan program yang memiliki frekuensi pengunjung cukup tinggi, fasilitasnya berupa ruang GYM, ruang yoga dan pantry. Pada lantai 3-4 merupakan zona privat dengan program yang memiliki frekuensi pengunjung rendah, fasilitasnya berupa area pijat badan (*body massage*), pemandian air panas dan sauna. Pemisahan zona ini bertujuan agar suasana keheningan, kedamaian dan privasi yang dibutuhkan pada fasilitas lantai 3-4 tetap terjaga.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa yang sudah saya lakukan, *third place* yang dapat menjawab kebutuhan masyarakat Kelurahan Kalideres adalah SPA atau fasilitas kebugaran jasmani, hal ini didasari oleh banyaknya fasilitas SPA di kelurahan Kalideres dan data profesi penduduk Kelurahan Kalideres yang menunjukkan kemungkinan penduduknya mengalami stress. Selain itu fasilitas zoning pada lantai satu bangunan dibuat publik dengan menempatkan fasilitas untuk umum seperti area senam taman, area bermain air, dan area komersil (kantin). Hal ini bertujuan agar proyek *third place* ini dapat dinikmati oleh semua golongan, tidak eksklusif yang dapat menimbulkan rasa 'sekan' pada golongan tertentu sehingga fasilitas ini menjadi wadah atau tempat dimana semua orang dapat berelaksasi dan berinteraksi dengan sesama.

Saran

Dari hasil proses perancangan ini penulis mencoba memberikan saran-saran diantaranya yaitu kedepannya dalam hal pembangunan proyek *third place* sebaiknya perancang tidak hanya fokus terhadap segi komersilnya saja tetapi tetap memperhatikan aspek sosial, bagaimana proyek yang akan dibangun nanti dapat berkontribusi terhadap kebutuhan seluruh golongan masyarakat, tidak hanya untuk golongan tertentu. Pengembangan proyek *third place* kedepannya perlu tetap memperhatikan aspek interaksi antar masyarakat, karena dengan perkembangan teknologi saat ini masyarakat kota semakin individualis, jadi perhatian terhadap program dan fungsi-fungsi ruang yang dapat memicu interaksi antar pengunjung akan sangat diperlukan kedepannya terutama pada proyek *third place*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayoub, L. Hidetsugu K. (2001). "The Concept of Openness in Architecture Context". Architectural Institute of Japan.
- Hadi, A. (2020). Ekoterapi, Kerja-kerja alam dalam proses "Healing" Kesehatan Mental. Diakses di <https://tirto.id/ekoterapi-kerja-kerja-alam-dalam-proses-healing-kesehatan-mental-es1y>
- Hendri, M. (2017). Ingin Bahagia ? Belajarlah dari Jakarta. Diakses di https://www.kompasiana.com/hendri_jb/59f5c57c28d54e75b6141142/ingin-bahagia-belajarlah-dari-jakarta?page=all
- Jormaka, K. (2008). *Basics Design Methods*. Birkhäuser.
- Kalesaran, T. (2016). Pengembangan stress shelter untuk masyarakat perkotaan di Jakarta. Banten : Universitas Pembangunan Jaya
- Smith, J. (2015). *Making Sense of Ecotherapy*. London : Mind
- Türkkan, S. "Quest for "openness" in architectural pedagogy from 60's onwards" Faculty of Architecture, Istanbul Technical University. Istanbul, Turkey.

- Taylor, S. (2012). *The Power of Nature : Ecotherapy and Awakening*. Diakses di <https://www.psychologytoday.com/us/blog/out-the-darkness/201204/the-power-nature-ecotherapy-and-awakening>
- Zipset. (2017). *The 2017 Least & Most Stressful Cities Ranking*. Diakses di <https://www.zipjet.co.uk/2017-stressful-cities-ranking>
- _____ (2008). *Design for Play : A Guide to Creating Successful Play Space*. Department for children, school and families.
- _____ (2018). Informasi Pembangunan Kota Administrasi Jakarta Barat.

