

SOEDOET TEMU TJIPINANG

Verena Lanina Ariestyani¹⁾¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, verena.315160228@stu.untar.ac.id

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

Abstrak

Pandemi covid-19 memberikan dampak besar bagi seluruh penduduk khususnya di Indonesia. Perubahan tersebut melahirkan lonjakan besar baik dari segi ekonomi, kesehatan maupun sosial. Hal tersebut dikarenakan adanya gaya hidup baru seperti *physical distancing* dan *work from home*. Kondisi *new normal*, menciptakan banyak ruang-ruang baik *outdoor* maupun *indoor* ditutup sementara hingga waktu yang masih belum bisa ditentukan. Tataan pemenuhan wadah kreativitas masyarakat melalui penerapan protokol kesehatan yang kian diperketat membuat terbatasnya gerak aktivitas dari masyarakat, dengan maksud dalam mengurangi tingkat penyebaran virus. Masyarakat yang sejak lahir memiliki sifat sebagai makhluk sosial merasakan kegelisahan, cemas, *stress* dan sebagainya. Permasalahan ini salah satunya terjadi di kawasan Cipinang dimana akibat terbatasnya ruang gerak bagi masyarakat sekitar sehingga membutuhkan wadah yang mampu berkolaborasi dalam *pandemic* serta memenuhi kebutuhan penggunaannya. Ruang yang mengedepankan kesehatan baik secara fisik, jiwa maupun raga dari tiap orangnya ini dilengkapi oleh beberapa fungsi utama keseharian saat ini yaitu belajar maupun bekerja. Penerapan cara baru dalam bangunan maupun bekerja yaitu *co-working area* dalam bentuk *cubicle*. Selain itu adapun aktivitas pendukung lainnya seperti hiburan layar tancap pada *temporary space*. *Clinic* hadir sebagai pemenuhan dalam menyeimbangkan padatnya kegiatan masyarakat jaman sekarang mulai dari lansia hingga anak-anak.

Kata kunci: Cipinang; Covid-19; Komunal**Abstract**

The Covid-19 pandemic has a major impact on the entire population, especially in Indonesia. These changes gave birth to big jumps in terms of economy, health and social. This is due to new lifestyles such as *physical distancing* and *work from home*. The new normal condition creates a lot of spaces, both outdoor and indoor, which are temporarily closed until an indefinite time. The order to fulfill the community's creativity forum through the implementation of health protocols which is increasingly tightened to limit the movement of activities of the community, with the aim of reducing the level of spread of the virus. People who are born as social beings feel restlessness, anxiety, stress and so on. One of these problems occurs in the Cipinang area where due to limited space for the surrounding community, it requires a forum that is able to collaborate in a pandemic and meet the needs of its users. This space that prioritizes health, both physically, mentally and physically, is complemented by several main daily functions at this time, namely studying and working. The application of new methods in building and working, namely the *co-working area* in the form of a *cubicle*. In addition, there are other supporting activities such as entertainment on the screen step on the temporary space. Clinic exists as a fulfillment in balancing the dense activities of today's society ranging from the elderly to children.

Keywords: Cipinang; Covid-19; Communal

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pandemi Covid-19 saat ini banyak memberikan pengaruh besar terhadap cara berkehidupan masyarakat di dunia khususnya di Jakarta. Jumlah penduduk yang terbilang tinggi cenderung padat ini, berdampak cukup signifikan dalam bidang perekonomian, kesehatan, sosial, pendidikan dan sebagainya. Perkotaan yang mengalami perkembangan teknologi secara pesat hingga menciptakan masyarakatnya berubah menjadi individualis. Perubahan *human behavior*, begitu pula dengan kehidupan sosial masyarakat jaman sekarang. Mulai dari cara, kebiasaan, tata kelakuan dan adat istiadat turut beradaptasi. Pudarnya jati diri manusia yang terlahir sebagai makhluk sosial dalam berkehidupan membentuk sifat kompetitif, egosentris dan hubungan personal berdasarkan kepentingan pribadi dan keuntungan secara ekonomi.

Banyaknya perubahan dan penyesuaian terjadi baik secara psikologis, emosional, maupun finansial terhadap perilaku masyarakat kota. Selain perubahan hidup, teknologi turut berkontribusi terhadap lahirnya *mental illness*. Menciptakan gaya hidup ideal yang sebenarnya tidak seindah kenyataan. Hal inilah yang menciptakan tekanan dan beban pikiran, sehingga jelas bahwa masa depan dunia virtual sedang dalam bahaya jika tidak menalaah penggunaan kembali secara hati-hati dari beberapa nilai yang terkandung di dalamnya. Menelisik kedalam bagaimana peran dari dunia virtual itu sendiri saat ini, bahwa terdapat banyak kemungkinan yang menuntunnya menjadi lebih serius.

Tekanan kondisi serta tuntutan kebutuhan dalam berhuni melahirkan kesenjangan baik antar manusia maupun dengan lingkungan sekitarnya. Komunikasi yang kian menurun serta kurangnya wadah dalam menuangkan potensi maupun ruang bersosialisasi. Hal tersebut sudah dimulai dengan adanya komunitas seperti *mental health* yang menggerakkan kaum muda dalam mencintai dirinya sendiri dengan memulai berkomunikasi dan peduli terhadap sekitarnya.

Jakarta sebagai ibu kota yang menjadi pusat bisnis di Indonesia memberikan banyak peluang terhadap berkembangnya kawasan-kawasan didalamnya agar terus maju. Kawasan Cipinang Muara menjadi salah satu area yang berkembang dikarenakan berada diantara Jatinegara sebagai kawasan pusat perdagangan dan jasa serta Klender merupakan pusat kerajinan *furniture*. Aktivitas ataupun mobilitas yang dilakukan masyarakat terbilang tinggi hingga menimbulkan kegelisahan. Hiburan ataupun ruang untuk bersantai kian diminati khususnya bagi para usia produktif, namun kurangnya ruang tersebut pada kawasan ini hingga menuntut masyarakatnya keluar mencari fasilitas tersebut.

Daerah Cipinang Muara di dominasi oleh pemukiman warga dengan perekonomian menengah yang membutuhkan cukup tinggi pekerjaan dengan kata lain tingkat pengangguran masih terbilang tinggi. Perkembangan infrastruktur yang terus berjalan pada kawasan ini saling berkaitan dengan terus meningkatnya kebutuhan masyarakat dalam berhuni. Para pendatang baik dari luar kawasan maupun dari kawasan itu sendiri berlomba-lomba dalam mendapatkan pekerjaan secara komuter. Alur aktivitas tersebut menciptakan karakter pada kawasan masyarakat yang cenderung individualis. Mobilitas dari masyarakat kawasan itu sendiri melahirkan banyaknya peluang masyarakat dari luar dalam membuka usaha dalam pemenuhan kehidupan sehari-hari. Hal tersebut dapat terlihat dengan jelas dari terus bermunculan berbagai kuliner makanan maupun rumah tinggal.

Dwelling menciptakan ruang komunal bagi masyarakat dan lingkungan sekitarnya di dalam kawasan ini. Hal tersebut dikarenakan, adanya kebutuhan kembali gaya berhuni baru dan komunikasi. Padatnya aktivitas keseharian masyarakat perkotaan memicu lahirnya gejala stress sehingga adanya *dwelling* ini dapat menjadi wadah bekerja, bermain dan mulai memperhatikan kesehatan baik secara rohani maupun jiwa yaitu *wellness for all*. Pendekatan tersebut dikombinasikan pada metode fenomenologi yaitu bagaimana hubungan keterikatan antara manusia dengan lingkungan sekitarnya seperti hewan, tumbuhan maupun manusia sesamanya dalam terjalin menjadi lebih baik lagi.

Rumusan Permasalahan

Permasalahan yang diangkat dari isu kemudian disesuaikan dengan kawasan yang menghadapi permasalahan yang sama, sehingga terdapat beberapa rumusan dari permasalahan yaitu:

- a. Bagaimana peran arsitektur dalam perkembangan teknologi terhadap hubungan manusia dengan lingkungan sekitarnya untuk saling bekerjasama?
- b. Bagaimana manifestasi dunia virtual dalam spasialitas untuk menolong keadaan sosial dan *mental illness* yang berada pada kelurahan Cipinang Muara?

Tujuan

Permasalahan yang telah dirumuskan akan diselesaikan dengan solusi dari perancangan tempat tersebut. Solusi-solusi tersebut dituangkan dalam tujuan yang akan dicapai oleh proyek ini, yaitu:

- a. Sebagai kontribusi secara arsitektur dalam perkembangan teknologi terhadap hubungan manusia dengan lingkungan sekitarnya agar dapat bekerjasama.
- b. Sebagai manifestasi dunia virtual dalam spasialitas agar dapat membantu keadaan sosial dan *mental illness* yang berada pada kelurahan Cipinang Muara.

2. KAJIAN LITERATUR

Dalam pemahaman *dwelling*, menelaah kembali teori yang sudah ada dilakukan untuk mendapatkan ilmu mengenai tema tersebut. Penerapan dalam menelaah teori merupakan salah satu kegiatan yang harus dilakukan dalam merancang sebuah *dwelling*, dimulai dari membaca berbagai sumber yang ada, pemahaman tema hingga dapat meredefinisikan kembali bangunan yang akan dibuat. Berbagai macam teori *dwelling* dari berbagai ahli seperti Martin Heidegger, Christian Norberg-Schulz dan lainnya akan diulas pada subab ini.

Dwelling

Menurut Martin Heidegger, "*building, dwelling, thinking*" berpendapat bahwa cara kita tinggal/hidup adalah cara di mana kita berada; realitas kita ada di muka bumi merupakan perpanjangan identitas kita dan tentang siapa diri kita sesungguhnya. Unsur perubahan dinamis yang penting dalam sebuah "*dwelling*"; pertama adalah *wandering* (mengembara / berpetualang) untuk memperluas definisinya akan "berhuni". Berpikir dan Berpuisi / berimajinasi / bermimpi sangat penting dalam petualangan hidup manusia yang tidak pernah berakhir. Kedua *staying* (tinggal) dengan cara melihat dunia luar dari tempat tinggal kita. Ketiga, berhuni juga memerlukan akumulasi waktu, kumpulan pengalaman, yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran/*learning*, yang akan memberikan keterikatan seseorang pada suatu atau banyak tempat. Bahkan jika seseorang telah mempunyai sebuah "berhuni" untuk tinggal dan beristirahat,, tetap ada kebutuhan untuk pergi dan berpetualang mencari pengalaman baru dan interaksi baru. Suatu tahap dimana seseorang meninggalkan fase istirahat dan memasuki fase kegelisahan. Dinamisme ini juga merupakan realitas non-statis dalam kehidupan ber"*dwelling*".

Sedangkan menurut Christian Norberg-Schulz, dalam bukunya "*The Concept of Dwelling*", *Dwelling* atau "berhuni" mempunyai makna lebih mendalam dari sekadar atap yang menaungi di atas kepala kita dan sejumlah meter persegi ruang yang kita miliki. Menurutnya *Dwelling* mempunyai 3 arti; Pertama, ruang di mana kita bertemu dengan orang lain untuk bertukar produk, ide, dan perasaan, pada makna ini kita akan mendapatkan pengalaman kehidupan sebanyak mungkin. Kedua, "*Dwelling*" mencapai kesepakatan dengan orang lain di mana kita akan dihadapkan untuk dapat menerima seperangkat nilai-nilai umum di masyarakat. Ketiga, mengandung arti ketika kita telah menjadi diri kita dengan memiliki dunia kecil pilihan kita sendiri. Kita dapat menyebut ketiga arti itu masing-masing sebagai "*Dwelling*" / "berhuni" secara kolektif, publik, dan pribadi. Ketiga tingkatan ini memiliki dimensi ke-ruangan yang kompleks dalam sebuah konsep '*dwelling*', karena 'berhuni' dengan konsep

`berhuninya` harus dapat memberikan kontribusi menyeluruh dalam kehidupan manusia di bumi. Christian Norberg-Schulz juga menyebutkan ada 4 tahap dari "*Dwelling*", yaitu :

- a. *Settlement*
- b. *Urban Space*
- c. *Institution*
- d. *House*

Dwelling atau berhuni merupakan sebuah keterkaitan antara manusia dengan lingkungan sekitar tempat tinggalnya dimana terdapat interaksi manusia dengan tempat tinggalnya, manusia dengan ruang luar serta interaksi antar manusianya. Namun, berhuni memiliki sifat yang terikat oleh waktu sehingga akan mengalami perubahan seiring dengan berjalannya waktu atau zaman. Dwelling memiliki arti yang sangat luas dan bersifat universal sehingga dapat diartikan sebagai perilaku manusia pada tiap individunya, yaitu selalu memiliki perbedaan dalam kebiasaan atau habit namun apabila terjadi adanya kegiatan berhuni memungkinkan terciptanya hubungan, baik ditempat area berhuni maupun memungkinkan terciptanya hubungan, baik ditempat area berhuni maupun manusia disekitarnya. Manusia dalam berhuni tidak selalu di sebuah bangunan atau rumah tetapi dapat terjadi pada suatu tempat, lokasi, ataupun ruang karena akan selalu memiliki hubungan timbal balik dari berhuni baik bagi manusianya mendapat perlindungan maupun huniannya mendapatkan nilai dari tempat tersebut sehingga hanya membutuhkan adanya rasa kenyamanan didalamnya, sehingga cara seseorang berhuni sangat berkaitan dengan alam yang nantinya dapat menciptakan sebuah budaya atau tradisi.

Urban Environment

Menurut Bintarto (1989: 36), mengatakan bahwa kemunduran lingkungan kota juga dikenal dengan istilah "*Urban Environment Degradation*" pada saat ini sudah meluas di berbagai kota di dunia, sedangkan di beberapa kota di Indonesia sudah nampak adanya gejala yang membahayakan. Kemunduran atau kerusakan lingkungan kota tersebut dapat dilihat dari dua aspek:

- a. Dari aspek fisik, (*environmental degradation of physical nature*), yaitu gangguan yang ditimbulkan dari unsur-unsur alam, misalnya pencemaran air, udara dan seterusnya.
- b. Dari aspek sosial-masyarakat (*environmental degradation of societal nature*), yaitu gangguan yang ditimbulkan oleh manusianya sendiri yang menimbulkan kehidupan yang tidak tenang, tidak nyaman dan tidak tenteram.

Di samping kenyataan tersebut, kehidupan kota yang selalu dinamis berkembang dengan segala fasilitasnya yang serba gemerlapan, lengkap dan menarik serta "menjanjikan" tetap saja menjadi suatu "*pull factor*" yang menarik orang mendatangi kota. Dengan demikian orang-orang yang akan mengadu nasib di kota harus mempunyai strategi, yaitu: bagaimana bisa memanfaatkan dan menikmati segala fasilitas yang serba menjanjikan tersebut namun juga bisa mengatasi tantangan dan permasalahan yang ada di dalamnya.

Mental Health

Menurut WHO, "*Health as a state of complete physical, mental and social well-being and not merely the absence of disease or infirmity*". Definisi kesehatan mental menurut WHO adalah kondisi kesejahteraan (*well-being*) seorang individu yang menyadari kemampuannya sendiri, dapat bekerja secara produktif dan mampu memberikan kontribusi kepada komunitasnya.

Klasifikasi gangguan kesehatan mental, terdiri dari berbagai masalah, dengan berbagai gejala. Namun, mereka umumnya dicirikan oleh beberapa kombinasi abnormal pada pikiran, emosi, perilaku dan hubungan dengan orang lain. Contohnya adalah skizofrenia, depresi, cacat intelektual dan gangguan karena penyalahgunaan narkoba, gangguan afektif bipolar, demensia dan gangguan perkembangan termasuk autisme.

Pada konteks kesehatan jiwa, dikenal dua istilah untuk individu yang mengalami gangguan jiwa. Pertama, Orang dengan Masalah Kejiwaan (ODMK) merupakan orang yang memiliki masalah fisik, mental, sosial, pertumbuhan dan perkembangan, dan/atau kualitas hidup sehingga memiliki risiko mengalami gangguan jiwa. Kedua, Orang dengan Gangguan Jiwa (ODGJ) adalah orang yang mengalami gangguan dalam pikiran, perilaku, dan perasaan yang termanifestasi dalam bentuk sekumpulan gejala dan/atau perubahan perilaku yang bermakna, serta dapat menimbulkan penderitaan dan hambatan dalam menjalankan fungsi orang sebagai manusia.

3. METODE

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah melakukan riset terhadap kawasan untuk mencari isu yang terkait serta menghubungkannya dengan kebutuhan kepada kontribusi lingkungan. Kemudian, melakukan perancangan desain dengan penerapan metode fenomenologi. Dari berbagai macam metode, dipilih metode Fenomenologi karena dinilai yang paling cocok dengan program yang diusulkan. Dengan alam sebagai acuan, desain diharapkan nantinya akan lebih fluid dan tidak kaku sehingga menghilangkan kesan formal dalam rancangan.

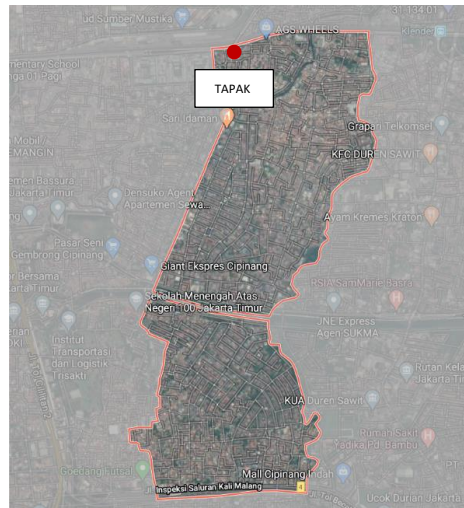
Dalam fenomenologi, lingkungan secara konkret didefinisikan sebagai "tempat", dan hal-hal yang terjadi di sana "terjadi". Tempat tidak sesederhana lokasinya, tetapi terdiri dari benda-benda konkret yang memiliki substansi fisik, bentuk, tekstur, dan warna, dan bersama-sama membentuk kepribadian, atau setting lingkungan. Pengaturan inilah yang memungkinkan ruang-ruang tertentu, dengan tujuan yang serupa atau bahkan cocok, untuk mewujudkan properti yang sangat beragam, sesuai dengan situasi budaya dan lingkungan yang unik dari tempat mereka berada (Bachelard). Fenomenologi dianggap sebagai "kembali ke sesuatu", bermanuver menjauh dari abstraksi sains dan objektivitasnya yang tidak bias. Fenomenologi melibatkan konsep keberpihakan, menjadikan benda dan percakapan uniknya dengan tempatnya sebagai topik yang bersangkutan dan bukan objek itu sendiri. Konstituen buatan dari pengaturan menjadi pemukiman skala berseberangan, beberapa kota besar - seperti, dan beberapa kecil - seperti rumah. Jalan setapak antara permukiman ini dan banyak fitur yang membuat lingkungan budaya mengembangkan karakteristik pendefinisian sekunder dari tempat tersebut. Perbedaan alam dan buatan manusia menawarkan satu tahap utama dalam pendekatan fenomenologis. Yang kedua adalah berhasil di dalam dan di luar, atau koneksi bumi-langit. Langkah ketiga dan terakhir adalah mengukur karakter, atau bagaimana hal-hal selesai dan terjadi sebagai peserta dalam lingkungan mereka.

4. DISKUSI DAN HASIL

Analisis Kawasan

Cipinang berada pada salah satu kelurahan di kecamatan Jatinegara, Jakarta Timur. Jatinegara terbagi atas 8 (delapan) kelurahan yaitu, Bidara Cina, Bali Mester, Cipinang Besar Selatan, Cipinang Besar Utara, Cipinang Cempedak, Cipinang Muara, Kampung Melayu dan Rawa Bunga. Jatinegara sendiri berasal dari kata "Jatina Nagara" yang berarti simbol perlawanan Kesultanan Banten terhadap Kolonial Belanda pada saat itu.

Cipinang dikenal sebagai salah satu kawasan yang bersejarah terutama dengan kebudayaan betawi. Asal mula kata Cipinang yaitu berdasarkan toponimi berasal dari kata ci atau cai yang artinya air dan pinang. Pinang merupakan nama tumbuhan yang subur di barat Pulau Jawa. Sedangkan sejak tahun 1980-an Sungai Cipinang dikenal lantaran banjir dari sungai tersebut yang kerap merendam permukiman warga, sebelum adanya Kanal Timur. Hal tersebut kemungkinan, banyak pohon pinang tumbuh di sekitar sungai itu. Kawasan Cipinang juga dikenal sebagai 'lumbung beras Jakarta' karena disini terdapat Pasar Induk yang menjual dan mendistribusikan segala macam jenis beras ke seluruh Jakarta. Berdasarkan pembagian wilayah pada kecamatan Jatinegara yaitu, kelurahan Cipinang Muara merupakan kawasan dengan permukiman padat.



Gambar 1. Gedung Untarian
Sumber: Kodoatie, 2005

Dari data kondisi existing, Kelurahan Cipinang Muara ini didominasi oleh permukiman penduduk, yaitu mencakup 95% dari kawasan. Permukiman penduduk pada kelurahan ini pun didominasi dengan penduduk kelas perekonomian menengah. Wilayah Kelurahan Cipinang Muara terdapat aliran air banjir kanal timur, kali sunter, dan kali cipinang serta terletak di antara kawasan strategis provinsi dan kota yang merupakan kawasan Jatinegara dan kawasan sentra mebel Klender di Jakarta.

Usulan Aktivitas dan Program

Usulan proyek ini memiliki pendekatan *wellness for all* yaitu membangun ruang dengan tujuan lingkungan yang berkelanjutan karena kesehatan tidak hanya berkaitan dengan manusia tetapi juga dengan alam, budaya dan sesamanya. Proyek ini sendiri mempunyai makna untuk memperbaiki, memulihkan dan mengembalikan. Hal tersebut berdasarkan *health: a dynamic state of complete physical, mental and spiritual wellbeing*.

Memperbaiki mempunyai maksud yaitu untuk adanya hubungan yang lebih baik antara manusia dengan lingkungan sekitarnya sehingga terjadi timbal balik bagi keduanya. Memulihkan mempunyai maksud yaitu untuk memberikan aktivitas sebagaimana mestinya manusia dalam berinteraksi sosial. Hal tersebut mampu memulihkan keadaan seseorang di kala gelisah. Mengembalikan sifat alami manusia sejak lahir menjadi makhluk sosial yang memiliki hubungan dengan lingkungan sekitarnya.

Pendekatan dari *rehabilitation* yang ditekankan terhadap *mental illness* dan sosial manusia dengan lingkungan sekitarnya, sehingga memungkinkan tetap menjaga privasi, tidak membahayakan secara fisik, memberikan rangsangan yang berarti dan bervariasi, mendorong waktu relaksasi, memungkinkan berinteraksi dengan lingkungan secara produktif, keseimbangan keteguhan dan fleksibilitas, menjadi menarik. Proyek ini merupakan sebuah wadah bagi masyarakat dengan fungsi terapi dan bersifat komersial. Aktivitas utama berada pada membangun sebuah komunitas yang berusaha juga untuk memulihkan masyarakat kota dari *individualism* sehingga mengalami kegelisahan atau biasa disebut *mental illness*. Adapun rancangan ini di harapkan dapat membangun suasana harmonis hingga terciptanya interaksi antara manusia dengan lingkungan sekitarnya. Dari data dan analisis kawasan yang ada, berikut beberapa usulan rancangan program.

Spirit - Religius Facilities, Meditation, Spa

Semua aspek dari setiap program harus memberikan individu alat untuk berintegrasi ke dalam kehidupan mereka untuk mempertahankan keseimbangan mereka dalam kehidupan. Ini hanya dapat

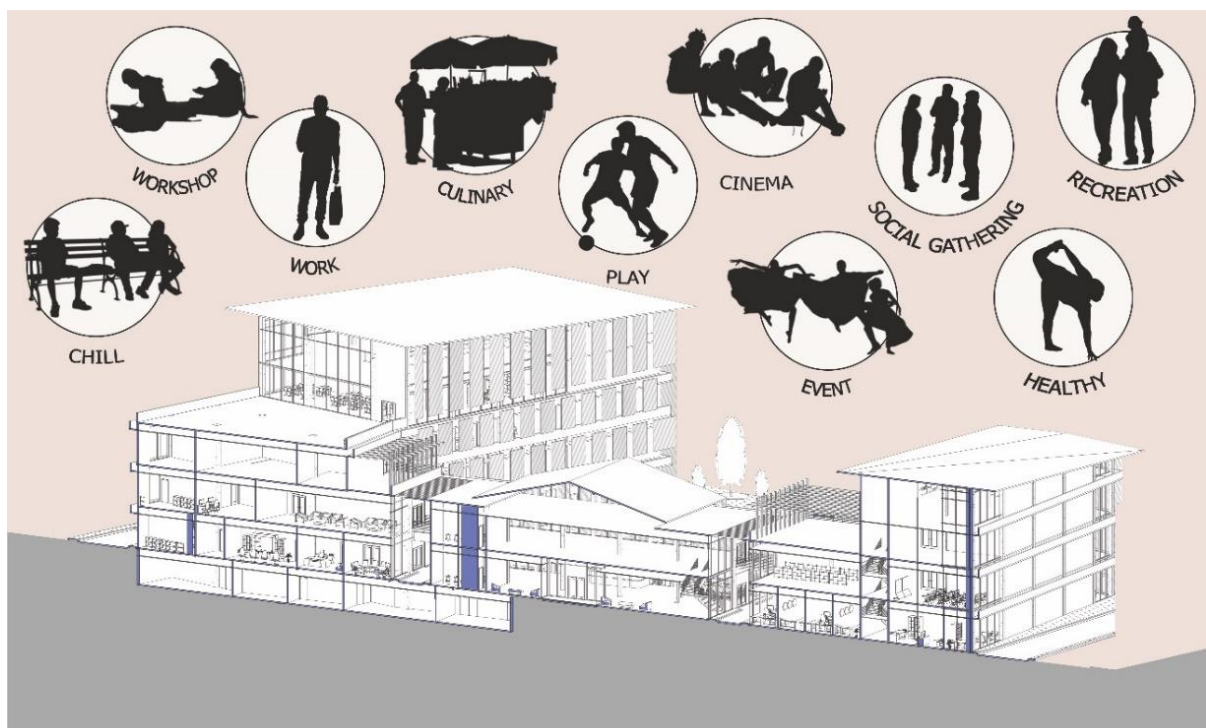
dicapai sepenuhnya dengan mendidik masyarakat. Dengan demikian, setiap ruang harus memiliki cara di mana individu dapat memiliki pengetahuan "dibawa pulang" untuk meningkatkan kehidupan mereka tanpa kehadiran kegelisahan dalam kehidupan mereka.

Mind - Counseling, Education, Recreation

Ruang yang memungkinkan individu untuk terhubung dengan spiritualitasnya adalah bagian penting dari perawatan kesehatan orang tersebut secara keseluruhan. Pertama, itu memberi masyarakat pendidikan meditasi pribadi untuk digunakan dalam kehidupan mereka sendiri di luar kegiatan keseharian. Kedua, melibatkan kesadaran tubuh dan pikiran mereka, membuat mereka hadir pada saat itu. Proses memusatkan diri sendiri membantu masyarakat tersebut mengalihkan fokusnya pada pentingnya kesehatan dan kesederhanaan hidup. Ketiga, ini adalah cara untuk melucuti pikiran dari semua pikiran yang tidak perlu yang membingungkan pikiran hingga terlupakan. Program spiritual harus bersifat intim dan kolektif, didefinisikan secara cair dengan elemen-elemen alami yang melampaui kedamaian menuju kesunyian sebuah ruang.

Body - Therapy, Sports

Aktivitas fisik manusia merupakan salah satu cara melepaskan kegelisahan dari dalam tubuh. Namun, aktivitas fisik kelompok adalah bentuk aktivitas fisik lain yang dapat memaksa interaksi antara manusia lain dalam ruang bersama yang bersifat nyaman dan sosial. Interaksi sosial dan latihan fisik secara bersama-sama menciptakan kombinasi yang sangat baik untuk lingkungan penyembuhan agar lebih optimal yang melibatkan aktivitas fisik tersebut. Tubuh harus diberi makan agar dapat bertahan hidup di dunia. Melalui nutrisi yang tepat, orang tersebut dapat menyeimbangkan kesehatannya dan merasa baik. Dengan demikian, program harus mengintegrasikan ruang di mana individu dapat memilih makanan bergizi untuk memberi makan bentuk fisik mereka. Ruang yang berfokus pada pengajaran orang bagaimana memasak dan makan makanan bergizi seimbang juga harus diintegrasikan. Pengetahuan mereka tentang cara memasak untuk diri mereka sendiri makanan sehat di rumah memberi mereka kekuatan untuk membantu merawat diri mereka juga.



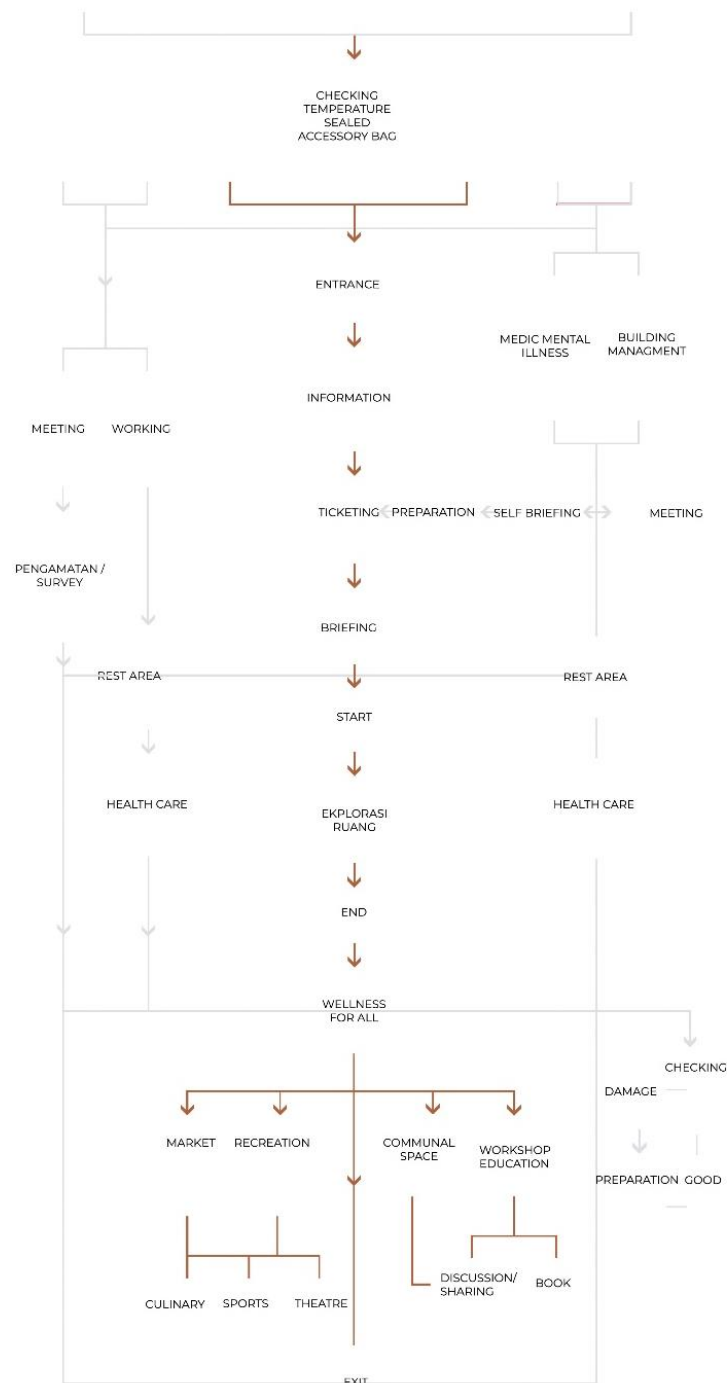
Gambar 2. Usulan Aktivitas dan Program

Sumber: Penulis, 2020

Konsep Perancangan

Konsep dari perancangan ini menerapkan metode fenomenologi sebagai dasar ide dari desain. Metode fenomenologi itu sendiri mendapatkan bentuknya dari alam yang dapat berupa manusia, tumbuhan, hewan atau dari bagian-bagiannya sehingga dengan bentuk yang menyerupai alam, keharmonisan antar manusia dan alam diharapkan akan terjadi. Oleh karena itu selain fungsional, metode fenomenologi juga menimbulkan perasaan yang lebih menyenangkan dibanding bangunan dengan metode lainnya.

COMMUNITY BUSINESSMAN DISABILITAS LANSIA ORANG DEWASA ANAK - ANAK GUIDE / EDUCATOR PENGELOLA

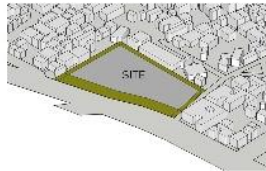


Gambar 3. Konsep Perancangan

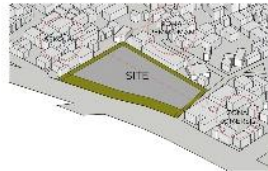
Sumber: Penulis, 2020

Skema Design

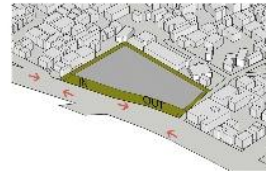
Desain bermula dengan memperhatikan peraturan lingkungan sekitar berdasarkan penetapan pemerintah dan kondisi eksisting tersebut. Dari situ lah terbentuk massing utama yang kemudian dikolaborasikan dengan konsep perancangan sebagai bagian dalam desain perancangan bangunan. Setelah itu masuk ke dalam tahap penggunaan struktur serta material pada desain bangunan. Program bangunan yang diterapkan ke dalam membentuk ruang dengan zona alur dan terbentuklah desain bangunan.



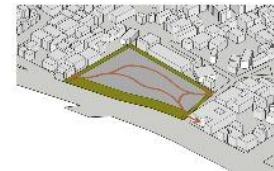
Tapak berbentuk hampir menyerupai segitiga yang terletak pada jalan utama yaitu Jl. Cipinang Lontar dengan lebar jalan 21 m serta Jl. Taman Cipinang dengan lebar jalan 4 m.



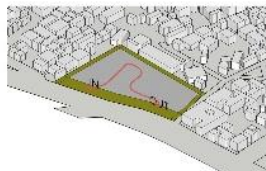
Kondisi tapak yang berada pada 3 fungsi memberikan peluang sebagai *anchor*.



Kondisi tapak yang dilalui oleh jalan 2 jalur tersebut memungkinkan *entrance* pada bagian depan atau dekat dengan jalan utama agar mudah dalam aksesnya, serta memudahkan pejalan kaki baik ke tapak maupun eksplorasi ke dalam tapak.



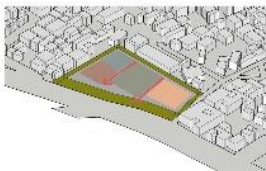
Sirkulasi pejalan kaki diciptakan agar lebih diutamakan sehingga memberikan kemudahan penggunaannya dalam eksplorasi ruang-ruang yang ada.



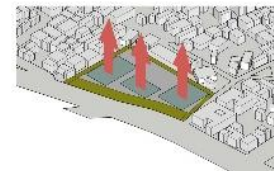
Sirkulasi *service* memiliki *flow* yang berbeda dan dikarenakan penggunaan ruang yang memungkinkan terdapat ruang *share-time* dengan *pedestrian flow*.



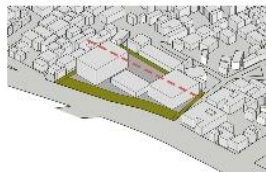
Bentuk tapak tersebut disesuaikan dengan program aktivitas berdasarkan zoning ruang yang membutuhkan ruang *private* maupun ruang yang bersifat publik sehingga dapat dijadikan sebagai daya tarik pengunjung.



Berdasarkan zoning tapak kemudian terbagi menjadi 3 bagian yang kemudian dibuat secara simpel terbentuk menjadi 3 buah persegi, yaitu *area entertainment* dan *community* diletakkan pada bagian depan tapak sebagai *anchor*.



Bentuk tersebut kemudian di naikan berdasarkan peraturan ketinggian bangunan yaitu 4 lantai.



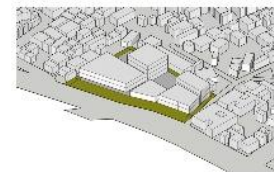
Ketinggian bangunan kemudian disesuaikan berdasarkan fungsi kegiatan didalamnya, kemudian memetakan kembali 2 massa besar.



Memberikan level ketinggian *floor to floor* dari setiap massa, agar dapat sesuai dengan fungsi kegiatan.



Mengembangkan bentuk dari gubahan massa tersebut agar lebih *fit to site* dan tetap menyeimbangkan dengan kondisi sekitar tapak agar tidak seperti "sombong".

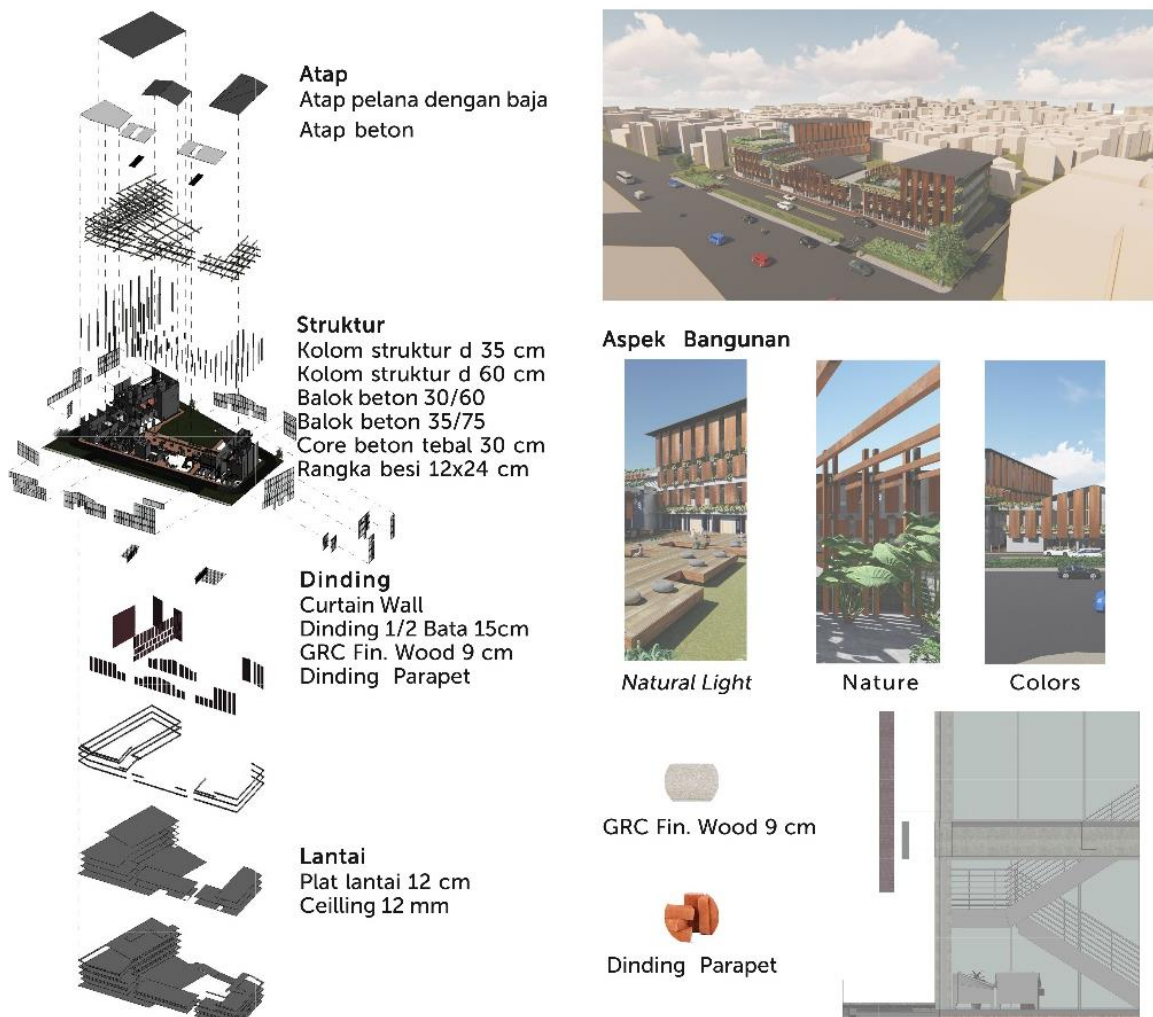


Bentuk gubahan massa yang terpisah-pisah akan diberikan akses untuk mempermudah *circulation flow*.

Gambar 4. Skema Desain
Sumber: Penulis, 2020

Konsep Struktural dan Material

Bangunan ini dirancang secara sederhana oleh plat lantai, rangka dan balok secara struktural.



Gambar 5. Konsep Struktural dan Material
Sumber: Penulis, 2020

Konsep Dwelling

Dalam penerapan konsep *dwelling* terdapat berbagai aspek pendukung untuk terciptanya dwelling di Kelurahan Cipinang Muara. Hal tersebut tertuang pada gambar dibawah ini.



Gambar 6. Konsep Dwelling
Sumber: Penulis, 2020

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Bangunan Soedoet Temu Tjipinang ini akan menjadi bangunan yang berada di Kelurahan Cipinang Muara yang dapat memenuhi kebutuhan masyarakat sekitar serta menjadi salah satu *dwelling* di area tersebut sehingga adanya interaksi masyarakatnya terhadap lingkungan sekitar dapat menjadi sebuah langkah baik dalam melepaskan kegelisahan maupun kepenatan di aktivitas sehari-harinya. Suasana yang nyaman serta mudah diakses dapat mempermudah terjadinya pertemuan hingga interaksi sosial antar manusianya juga melahirkan kembali sifat naluriah manusia sebagai makhluk sosial yang

memiliki kepedulian tinggi terhadap sesamanya. Proyek ini dalam mewadahi masyarakat berusaha untuk menjangkanya dari berbagai usia, sehingga adapun program gabungan seperti pengembangan dan edukasi, tempat bermain & belajar anak-anak, serta *culinary* dalam membantu masyarakat mengembangkan potensi dan minat dalam berdagang.

Dengan mengedepankan konsep keterbukaan dan kebersamaan, bangunan ini diharapkan dapat menjadi sebuah wadah baru yang bermanfaat bagi masyarakat. Meskipun tujuan utamanya untuk masyarakat sekitar, namun bangunan ini juga terbuka untuk pengunjung dari luar kawasan. Oleh karena itu dengan adanya *dwelling* ini, diharapkan masyarakat dapat saling berinteraksi satu dengan yang lain, bersosialisasi, sekaligus berproduktif dalam aktivitas, baik untuk peningkatan kualitas hidup secara individual maupun dalam sosial di lingkup kawasan. Serta penerapan teknologi dalam mengedepankan bekerja, bermain maupun merawat kesehatan diri masyarakatnya sehingga dapat cepat tanggap terurus.

Saran

Dalam lingkungan perkotaan, kesibukan sehari-hari akan membuat manusia mudah mengalami mental illness dan menyebabkan lingkungan dengan masyarakat menjadi tidak sehat. Maka dalam sebuah wilayah sangat membutuhkan ruang yang dapat masyarakatnya dapat saling bertemu dan berkenalan untuk menghidupkan kembali suasana kota yang sehat dengan terus berkembang melalui penerapan teknologi.

REFERENSI

- Carteau, M. (1998). *The practice of everyday life*. Berkeley : University of California Press
- Cloke, P. Jones, O. (2001). Dwelling, place, and landscape: an orchard in somerset. *Journal of Planning Literature*, 16(2). 236-319
- Cuba, L. (1993). A place to call home: Identification with dwelling, community, and region. *The Sociological Quarterly*, 34(1). 111-131
- Ellie, S. (2020). *Architecture seeks designs for a post-pandemic world*, diakses dari <https://www.wallpaper.com/architecture/global-post-pandemic-architecture-responses>
- Hardy, SE. Concato, J. (2004). *Resilience of community – dwelling older persons*. *Journal of the American Geriatrics Society*, 52(2). 257-262
- Heidegger, M. (1999). *Building Dwelling Thinking*. In David Farrell Krell (Ed.), *Basic Writings Martin Heidegger* (pp. 347-363). London: Routledge.
- Ingold, T. (2000). *The perception of the environment*. Birmingham : Centre for Urban and Regional Studies, Univ. of Birmingham
- Kim, T. (2020). *How architecture could help us adapt to the pandemic*, diakses dari <https://www.wallpaper.com/architecture/global-post-pandemic-architecture-responses>
- Kyle, C. (2020). *How the corona virus will reshape architecture*, diakses dari <https://www.wallpaper.com/architecture/global-post-pandemic-architecture-responses>
- McFarlane, C. (2011). The city as assemblage: dwelling and urban space. *Environment and planning : society and space*. 29 (4), 649-671
- Michael, M. (2020). *The role of architecture in fighting a pandemic*, diakses dari <https://www.bostonglobe.com/2020/04/06/opinion/role-architecture-fighting-pandemic/>
- Philip, K. (2020). *Designing to survive*, diakses dari <https://www.wallpaper.com/architecture/global-post-pandemic-architecture-responses>
- William, J. (2020). *Architecture is a critical ingredient of pandemic medicine*, diakses dari https://www.architectmagazine.com/practice/architecture-is-a-critical-ingredient-of-pandemic-medicine_o