

Author - Hegar Pratiwi

by

Submission date: 08-Aug-2023 01:01AM (UTC-0500)

Submission ID: 2142984402

File name: Mintakat_Perancangan_Hegar.pdf (756.42K)

Word count: 2372

Character count: 15522

HEALING ARCHITECTURE DALAM URBAN ENTERTAINMENT HUB DI KOTA TANGERANG SELATAN

Hegar Pratiwi^{1*}, Ida Ayu Sawitri Dian Mawarni², Hanugrah Adhi Buwono³

¹⁻³Arsitektur, Program Studi Arsitektur, Pradita University, Scientia Business Park, Jl. Gading Serpong
Boulevard No.1, Curug Sangereng, Kec. Klp Dua, Kabupaten Tangerang, Banten, 15810
*E-mail koresponden: ¹hegar.pratiwi@student.pradita.ac.id

Diterima: DD MM YYYY

Direvisi: DD MM YYYY

Disetujui: DD MM YYYY

ABSTRAK

Modernisasi dan globalisasi mengubah pola hidup dan bersosial masyarakat dari yang kompleks menjadi multi kompleks. Hal ini menyebabkan masyarakat menjadi lebih sulit untuk bersosialisasi dan beradaptasi, terutama pada masyarakat perkotaan salah satunya masyarakat kota Tangerang Selatan yang berbatasan langsung dengan Jakarta tentunya sebagian besar masyarakat memiliki kegiatan yang cukup padat. Dari kondisi tersebut muncul beberapa permasalahan baru di perkotaan termasuk masalah kesehatan mental masyarakat, yaitu stres. Lingkungan arsitektur sangat erat kaitannya dengan kesehatan fisik dan mental seseorang, karena arsitektur dapat menjadi wadah untuk membantu pemulihan dari kondisi tersebut. Maka dari itu, perlu adanya suatu tempat yang dapat menjadi wadah untuk masyarakat meredakan dan mengurangi stres dari rutinitas kehidupan sehari-hari yang padat. Masyarakat kota Tangerang Selatan khususnya di kawasan Bintaro memiliki kegiatan untuk mengurangi stres dengan cara berolahraga, tingginya minat masyarakat untuk berolahraga dilihat dari beberapa komunitas yang ada di kota Tangerang Selatan. Bintaro Loop merupakan salah satu komunitas pesepeda yang aktif melakukan kegiatan bersepeda di akhir pekan, rute yang dilaluinya berada di kawasan CBD Emerald, Bintaro. Dalam merancang sebuah tipologi arsitektur *Urban Entertainment Hub*, diharapkan menjadi langkah yang tepat untuk meredakan dan mengurangi stres masyarakat kota Tangerang Selatan. Dengan menggunakan pendekatan *healing architecture* dan metode perancangan *Evidence-based Design* (EBD) desain berfokus dengan menekankan konektivitas antara bangunan dan alam. Berbentuk pusat perbelanjaan, desain dapat mawadahi beberapa kegiatan dengan fasilitas yang telah disediakan yang dinilai dapat membantu meredakan dan mengurangi stres pengguna.

Kata kunci: *Urban Entertainment Hub*, kesehatan mental, *healing architecture*.

ABSTRACT (UPPERCASE, Garamond 12, Italic)

Abstrak ditulis menggunakan huruf Arial Narrow ukuran 11, spasi baris 1, tanpa spasi-tab dan sistem rata kiri-kanan (justify), ditulis miring (italic), serta ditulis menggunakan Bahasa Inggris (versi Bahasa Inggris dari abstrak bahasa Indonesiannya) sesuai dengan kaidah gramatikal dan tenses yang sesuai. (Arial Narrow 11, Italic, spasi 1)

Keywords: memuat kata-kata dalam kata kunci yang tertulis dalam versi Bahasa Inggris, berurutan abjad, terdiri dari 3-5 kata.

(spasi 2)

PENDAHULUAN

Pembangunan kota di Tangerang Selatan dibangun sesuai dengan rencana pengembang besar (BSD, Bintaro Jaya dan Alam Sutera) yang merupakan salah satu Infrastruktur Kepresidenan No. 13 Tahun 1976 tentang Pengembangan Wilayah Jabodetabek (Jakarta, Bogor, Tangerang, dan Bekasi). Menurut Hasriyanti et al (2020) perkembangan infrastruktur perkotaan di Indonesia mengakibatkan masalah perkotaan menjadi semakin kompleks terutama perubahan lahan kosong menjadi area terbangun. Amiruddin (2014) berpendapat peningkatan jumlah penduduk juga berpengaruh pada ketersediaan lahan dan ruang terbuka hijau di perkotaan. Meningkatnya jumlah penduduk menyebabkan terjadinya peningkatan kehidupan sosial dan ekonomi di kota, sehingga kebutuhan akan lahan juga meningkat.

Berdasarkan hal tersebut berpengaruh pada modernisasi dan globalisasi yang mempengaruhi cara hidup dan perubahan masyarakat dari masyarakat yang kompleks menjadi masyarakat yang multi kompleks. Hal tersebut mengakibatkan kecenderungan masyarakat mengalami kesulitan bersosialisasi dan beradaptasi, kondisi seperti ini menimbulkan permasalahan baru perkotaan, salah satunya adalah masalah kesehatan mental masyarakat perkotaan, yaitu depresi dan stres. Kebutuhan masyarakat akan hiburan dan rekreasi diperlukan untuk melepas penat dan stres dari rutinitas kehidupan sehari-hari. Pusat perbelanjaan merupakan salah satu tempat alternative bagi masyarakat perkotaan untuk melepas penat.

Seiring dengan perkembangan zaman, masyarakat yang berkunjung ke pusat perbelanjaan tidak hanya untuk sekedar berbelanja, tetapi juga melakukan kegiatan bersama komunitas-komunitas tertentu. Sehingga untuk mengikuti perkembangan zaman yang ada diharapkan pusat perbelanjaan tidak hanya fokus kepada sisi komersialnya saja, tetapi juga mampu menyediakan ruang terbuka untuk mewadahi kegiatan komunal, mulai dari kesenian, kebudayaan, dan pusat olahraga. Dalam Updating Pelaku Usaha Ekonomi Kreatif Kota Tangerang Selatan (2020) Kota Tangerang Selatan diberikan dukungan penuh dari Walikota agar seniman dan masyarakat dapat berkreasi dan memiliki komunitas, sudah terdapat beberapa komunitas yang ada di Tangerang Selatan, diantaranya: Komunitas Kreatif Semanggi (Lingkar Semanggi), Komunitas Topi Bambu, BinArt (Bintaro Art), Tangerang Art District, dan Bintaro Design District, Bintaro Loop, dan studio desain dapat menjadi indikator kuatnya potensi komunitas dalam berkontribusi bagi perkembangan seni di Indonesia. Ekonomi Kreatif di Kota Tangerang Selatan memiliki banyak potensi yang dapat

dikembangkan terdapat lebih dari 131 pelaku usaha ekonomi kreatif yang terdaftar pada tahun 2020.

Urban Entertainment Hub (UEH) merupakan tempat hiburan yang berada dalam sebuah kompleks yang menggabungkan antara pusat perbelanjaan dan pusat hiburan untuk membentuk sebuah pengalaman baru pengguna. Ritel memerlukan hiburan untuk menarik pengunjung, dan tempat hiburan juga memerlukan ritel untuk mendukung keseluruhan operasional, serta meningkatkan pendapatan dari sisi komersial tempat hiburan. Diperlukan keseimbangan antara ritel dan tempat hiburan dalam perancangan *Urban Entertainment Hub* (UEH). Komponen program perancangan *Urban Entertainment Hub* (UEH) pada umumnya meliputi pusat perbelanjaan, pusat olahraga, restoran, bioskop, taman, dan galeri.

Untuk fokus menciptakan bentuk dan lingkungan arsitektur yang optimal dalam perancangan diperlukan pendekatan *healing architecture* yaitu pendekatan yang bersifat *psychological supportive* yang dapat berkontribusi secara psikologis untuk membantu penggunaanya pulih. Terri Zborowsky (2008) berpendapat bahwa terdapat tiga aspek desain untuk menciptakan lingkungan yang optimal yaitu *people*, *process*, dan *place*.



Gambar 1. Optimal Healing Environment
(Sumber: Terri Zborowsky, 2008)

Dalam penerapan *healing architecture* untuk mendesain objek berupa ruang publik dengan mengutamakan hubungan antara pengguna dengan pengguna, dan pengguna dengan lingkungannya yang memberikan elemen karakteristik alam di dalam lahan perancangan. Maka ketika pengunjung memasuki lahan perancangan, akan menimbulkan perasaan *Sense of awareness*, *Sense of support*, dan *Sense of control* yang berfungsi sebagai *healing process* di dalam lahan.

METODE PENELITIAN

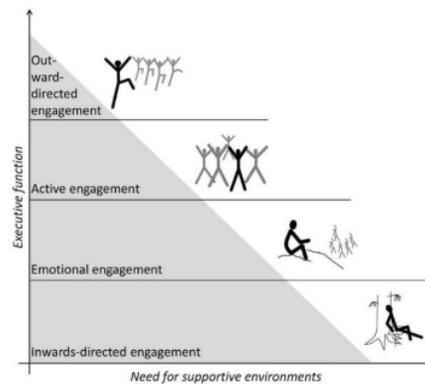
Metode yang digunakan dalam perancangan *Urban Entertainment Hub* adalah *Evidence-based Design* (EBD). *Evidence-based Design* merupakan metode desain yang fokus pada penggunaan bukti dan sumber yang nyata pada desain. Terdapat empat langkah dalam metode *Evidence-based Design* yaitu riset, analisis, implementasi, dan evaluasi.

Tabel 1. Proses *Evidence-based Design*

RISET	<ul style="list-style-type: none">• Mencari data• Seleksi data
ANALISIS	<ul style="list-style-type: none">• Menentukan kebutuhan• Menentukan tujuan
IMPLEMENTASI	<ul style="list-style-type: none">• Interpretasi• Hipotesis• Membuat keputusan
EVALUASI	<ul style="list-style-type: none">• Memastikan• Membagikan

Sumber: Penulis (2023)

Tahap riset dilakukan pengumpulan data terkait standar dan persyaratan desain *Urban Entertainment Hub* (UEH), serta definisi dari pendekatan *healing architecture*. Kemudian pada tahap analisis, memperdalam pendekatan *healing architecture* pada lahan yang akan dirancang, sehingga ketika *user* masuk ke dalam *site*, akan menimbulkan perasaan *Sense of awareness*, *Sense of support*, dan *Sense of control* yang berfungsi sebagai *healing process* di dalam *site*.



Gambar 2. Triangle of Supporting Environments

(Sumber: *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 2014)

Pada tahap implementasi desain, menggunakan prinsip segitiga kekuatan mental oleh Grahn sebagai acuan. Secara ringkas urutan dari perancangan ini, setelah dilakukan riset dan analisa pada tapak, membuat zonasi sesuai yang diadaptasi dari teori Grahn. Kemudian fasilitas ruang, sirkulasi, dan vegetasi yang akan diwadahi diletakan pada zona yang telah ditentukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Lokasi Perancangan

Emerald, Jl. Boulevard Bintaro Jaya, Parigi, Kec. Pd. Aren, Kota Tangerang Selatan merupakan lahan kosong di kawasan komersial dengan tata guna lahan Pusat Pelayanan Kota (PPK) III. Batas-batas disekitar tapak meliputi:

1. Batas Utara: Pemukiman
2. Batas Timur: Lahan Kosong
3. Batas Selatan: Indy Bintaro Office Park
4. Batas Barat: Lahan Kosong



Gambar 3. Area Lahan Perancangan

(Sumber: Penulis, 2023)

Lokasi perancangan bagian dari loop course salah satu komunitas sepeda yang ada di Bintaro yaitu Bintaro Loop diharapkan objek perancangan dapat merespon dan menampung berbagai aktivitas dan kegiatan yang dilakukan oleh komunitas dan masyarakat yang dinilai mampu membantu meredakan stres.

Tabel 2. Analisis Kompetitor

Bintaro Jaya XChange Mall	Trans Snow Bintaro	Transmart Graha Raya
		
<p>Kelebihan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berada di lokasi strategis 2. Memiliki luasan area yang besar, dan termasuk kedalam <i>Neighborhood Shopping Center</i> 3. Dilengkapi dengan berbagai <i>tenant</i> 4. Kegiatan yang dilakukan pengunjung: berbelanja, makan, menghabiskan waktu luang, berkumpul <p>Kelemahan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memiliki area taman yang luas, tetapi akan berkurang, karena akan ada perluasan bangunan 2. Sirkulasi parkir kurang efektif 	<p>Kelebihan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berada di lokasi strategis 2. Memiliki wahana bermain salju, yang dimana merupakan salah satu daya tarik pengunjung 3. Kegiatan yang dilakukan pengunjung: berbelanja, makan, bermain wahana, menghabiskan waktu luang, berkumpul <p>Kelemahan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Luasan mall tidak terlalu besar 2. <i>Tenant</i> kurang lengkap 3. Fasilitas service seperti toilet, kurang diperhatikan 	<p>Kelebihan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berada di lokasi strategis 2. Memiliki wahana bermain, yang dimana merupakan salah satu daya tarik pengunjung 3. Luasan area cukup besar 4. Kegiatan yang dilakukan pengunjung: berbelanja, makan, bermain wahana, menghabiskan waktu luang, berkumpul <p>Kelemahan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Fasilitas service seperti toilet, kurang diperhatikan 2. Sirkulasi parkir kurang efektif
Bintaro Plaza	Willow Habitat	Kreo Creative Lot
		
<p>Kelebihan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berada di lokasi strategis 2. Tenant-tenant cukup lengkap 	<p>Kelebihan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berada di lokasi strategis 2. Menyediakan berbagai <i>tenant food and beverage</i> 	<p>Kelebihan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lokasi mudah dijangkau 2. Menyediakan berbagai <i>tenant food and beverage</i>

3. Kegiatan yang dilakukan pengunjung: berbelanja, makan, menghabiskan waktu luang, berkumpul	3. Target market lebih difokuskan untuk remaja	3. Target market lebih difokuskan untuk remaja
Kelemahan:	4. Kegiatan yang dilakukan pengunjung: makan, menghabiskan waktu luang, berkumpul	4. Kegiatan yang dilakukan pengunjung: berbelanja, makan, menghabiskan waktu luang, berkumpul
1. Luasan area tidak terlalu besar	Kelemahan:	5. Tersedia fasilitas untuk kegiatan rema, seperti: <i>skate park</i>
2. Kapasitas area parkir kurang	1. Kapasitas tempat duduk kurang	Kelemahan:
	2. Kapasitas area parkir kurang	1. Kapasitas tempat duduk kurang
		2. Kapasitas area parkir kurang

Sumber: Penulis (2023)

Dilakukan analisis kompetitor yang berada di radius sekitar 5 km – 10 km dari lokasi perancangan untuk melihat kelebihan dan kekurangan kompetitor sebagai pertimbangan menentukan program ruang yang akan disediakan dalam objek perancangan.

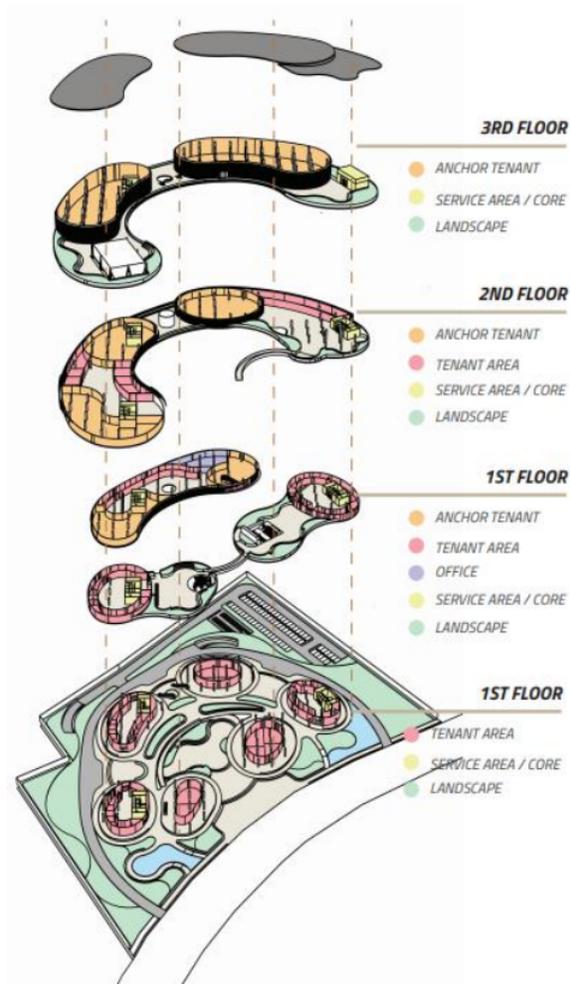
Urban Entertainment Hub (UEH)

Arsitektur yang dihadirkan dalam objek perancangan merupakan implemtasi dari pendekatan yang digunakan yaitu *bealing architecture*, mulai dari bentuk, zonasi, sirkulasi, dan detail mengenai pengalaman suasana pada setiap fasilitas yang dihadirkan.



Gambar 4. Perancangan *Urban Entertainment Hub*
(Sumber: Penulis, 2023)

Pola sirkulasi didalam lokasi perancangan dibuat melooping merupakan respon dari *loop course* komunitas sepeda Bintaro Loop.



Gambar 5. Program Ruang

(Sumber: Penulis, 2023)

Pola sirkulasi melooping tidak hanya pada luar bangunan, tetapi menurus hingga lantai berikutnya, sehingga pedestrian dan komunitas sepeda dapat menurus hingga lantai

berikutnya dan juga sirkulasi interior dibuat melooping untuk membuat pengalaman ruang yang berbeda.



Gambar 6. Bicycle Path
(Sumber: Penulis, 2023)



Gambar 7. Downtown Walk
(Sumber: Penulis, 2023)



Gambar 8. Roller Skate
(Sumber: Penulis, 2023)



Gambar 9. Interior
(Sumber: Penulis, 2023)

Program ruang yang diterapkan berdasarkan analisis yang telah dilakukan, Bintaro juga terkenal dengan komunitas-komunitas olahraga dan seni, sehingga disediakan fasilitas yang dapat menunjang aktivitas olahraga dan seni yang berada di beberapa spot pada setiap lantainya, diantaranya: *skatepark*, *playground*, futsal, dan *pound fit*, *inline skate*, dan *loop course* sepeda yang dapat menerus hingga lantai dua, diimbangi juga dengan kegiatan komersial pada setiap lantainya. Fasilitas area olahraga dan area *landscape* yang cukup besar merupakan bagian dari penerapan *healing architecture* yang bertujuan untuk meredakan tingkat stres pengguna. Keseimbangan antara komersial dan *entertainment* yang dapat mewedahi aktivitas olahraga, komunitas, *entertainment*, dan komersial merupakan tujuan utama dari perancangan *Urban Entertainment Hub* (UEH).

SIMPULAN

2 Dengan menciptakan sebuah lingkungan arsitektur yang dirancang sesuai dengan kebutuhan yang memperhatikan aspek kenyamanan manusia berdasarkan analisis lahan perancangan dan prinsip-prinsip pendekatan desain yang telah ditentukan berbasis alam serta mewadahi aktivitas yang memicu hormon bahagia, maka perancangan arsitektur ini dapat berperan sebagai proses pemulihan dan penyembuhan gejala stres dari segi lingkungan arsitektur. Saat ruang publik dapat berperan sebagai pereda stresor, hal tersebut dapat mempengaruhi mood pengguna baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang. Ini memungkinkan pengaruh arsitektur dapat ikut berperan dengan kesejahteraan dan keharmonisan kehidupan manusia.

REFERENSI

- Edgar, Lion P. Eng. 1976. *Shopping Center, Planning and Administration*. John Willey and Sons.Inc. USA.
- Edgar, Lion P. Eng. 1976. *Shopping Center, Planning and Administration*. John Willey and Sons.Inc. USA.
- Stigsdotter, U.A. & Grahn, P. 2002. *What makes a garden a healing garden?. Journal of Therapeutic Horticulture* 13, 60-69.
- Murphy, Jenna. 2008. *The Healing Environment*. Website: www.arch.ttu.edu.
- E. Stremberg. *Healing Space: the science of place andwell being*.2009.
- Peraturan Daerah Kota Tangerang Selatan Nomor 15 Tahun 2011
- Amiruddin, A. 2014. Pengaruh Keberadaan Universitas Haluoleo Terhadap Perubahan Tata Guna Lahan Di Kawasan Andonuohu Kota Kendari. *Jurnal Wilayah dan Lingkungan*, 2(1):73-88.
- Karnadi, F. 2019. *Urban Entertainment Hub di Kawasan Pantai Indah Kapuk* Updating Pelaku Usaha Ekonomi Kreatif Kota Tangerang Selatan. 2020.
- Hasriyanti, N., Zulestari, A. & Ruslan, I. 2020. Perubahan Pemanfaatan Lahan dan Faktor yang Mempengaruhi terhadap Permukiman di Koridor Ambawang. *Tataloka*, 22(1):94-106. <https://doi.org/10.14710/tataloka.22.1.94-107>.

Author - Hegar Pratiwi

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

18%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

10%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Unika Soegijapranata Student Paper	7%
2	media.neliti.com Internet Source	5%
3	www.researchgate.net Internet Source	1%
4	ejurnal.its.ac.id Internet Source	1%
5	Submitted to Universitas Riau Student Paper	1%
6	jurnal.una.ac.id Internet Source	1%
7	jurnal.umj.ac.id Internet Source	1%
8	repository.its.ac.id Internet Source	1%
9	Submitted to Institut Teknologi Kalimantan Student Paper	1%

10

www.flokq.com

Internet Source

1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On

Author - Hegar Pratiwi

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

/0

Instructor

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10
