

Implementasi Tema Teduh pada Objek Rancang Tempat Peristirahatan

Della Affesia Putri dan Ima Defiana

Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111

E-mail: may_d@arch.its.ac.id

Abstrak—Berkembangnya industri otomotif di Indonesia berdampak pada tingginya angka kecelakaan yang disebabkan oleh kelalaian pengemudi akibat rasa lelah dan kantuk. Menurut UU Nomor 14 Tahun 1992 tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan^[1], pengemudi sekurang-kurangnya beristirahat selama 30 menit setelah menempuh perjalanan selama 4 jam. Sebuah tempat peristirahatan yang aman dan nyaman tentu diperlukan untuk dapat mengakomodasi kebutuhan beristirahat pengemudi. Namun, kondisi eksisting lahan yang tidak memiliki pepohonan menyebabkan peningkatan suhu yang cukup tinggi pada kawasan ini, sehingga pemilihan tema yang sesuai dengan objek rancang tempat peristirahatan adalah teduh. Implementasi teduh dapat dihadirkan sebagai sebuah kanopi yang meneduhi kawasan tempat peristirahatan pada siang hari sekaligus memberi penerangan pada malam hari, dengan skala yang disesuaikan dengan aktivitas yang berada di dalamnya.

Kata Kunci—Aman, istirahat, kanopi, nyaman, teduh.

I. PENDAHULUAN

Kondisi iklim tropis di Indonesia yang kaya akan sinar matahari namun tidak diimbangi dengan hembusan angin yang memadai, membuat bangunan di Indonesia dituntut untuk minimal dapat ‘menaungi’ pengguna bangunan sehingga terjadi proses adaptasi untuk dapat menyesuaikan dengan kondisi iklim yang ada. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)^[2], definisi dari kata ‘teduh’ adalah terlindung; tidak terkena panas matahari (lindap), dan merupakan kata dasar yang apabila diberi imbuhan, akan membentuk makna yang baru.

Teduh dan tempat peristirahatan sangat berkaitan. Keteduhan yang dihadirkan pada objek rancang ini adalah teduh secara fisik dan psikologis. Dari segi fisik, keteduhan dapat dirasakan melalui panca indera. Sedangkan dari sisi psikologis, keteduhan dapat dimaknai sebagai perasaan tenang, damai dan tenteram. Kedua hal itulah yang harus didapatkan oleh pengunjung tempat peristirahatan, baik pengemudi maupun penumpang dari segala usia.

Inovasi pada tempat peristirahatan sangat diperlukan agar dapat menghilangkan citra bahwa tempat peristirahatan hanya berfungsi sebagai tempat buang air dan mengisi bahan bakar saja, namun juga dimanfaatkan secara optimal sebagai tempat beristirahat. Disediakan saung-saung di beberapa spot sebagai tempat beristirahat, pengemudi dapat tidur dengan nyaman tanpa harus tidur di dalam mushola atau bahkan di dalam mobil. (Lihat Gambar 2) Untuk dapat mengakses saung, pengunjung harus membeli makanan atau minuman dari



Gambar 1. Site Plan



Gambar 2. Saung



Gambar 3. Pujasera

restoran atau pujasera. (Lihat Gambar 3)

Selain itu, tempat peristirahatan ini juga menyediakan taman bermain untuk anak-anak yang diletakkan tidak jauh dari saung, restoran, dan pujasera. (Lihat Gambar 4) Sembari menunggu pengemudi tidur atau beristirahat, anak-anak bisa bermain agar tidak bosan setelah menempuh perjalanan jauh. Taman bermain anak-anak menggunakan material yang aman dan tidak licin, dijauhkan dari sirkulasi kendaraan agar tidak berbahaya.

Fasilitas lain yang terdapat pada tempat peristirahatan antara lain mushola, minimarket, ATM *center*, pusat oleh-oleh, *car wash*, dan SPBU. Pada objek ini dibuat *zoning* untuk memisahkan bentuk aktivitas yang ada di dalamnya. Terdapat zona utama, yaitu area pujasera, restoran, dan taman bermain. Zona utama dan zona komersial dipisahkan dengan jalan yang dilalui oleh kendaraan roda empat, namun tetap diberi *pedestrian ways* dengan penunjuk arah berupa kanopi yang berbeda variasi. (Lihat Gambar 5) Sejak dari zona parkir pun pengunjung akan menemukan kanopi, sehingga keteduhan dapat dirasakan. (Lihat Gambar 6) Pada sirkulasi pejalan kaki, pengunjung akan dinaungi dengan kanopi-kanopi untuk menaungi dari teriknya sinar matahari. (Lihat Gambar 7)

Pencapaian utama objek rancang ini adalah untuk mendapatkan keteduhan secara lahir dan batin, dengan zona terpapar matahari dibuat seminimal mungkin namun tidak sepenuhnya dihilangkan, karena ketika kita berada di suatu naungan kemudian melihat ke daerah yang terpapar matahari langsung, maka kita akan memiliki pembanding dan akan merasa teduh.

II. METODA PERANCANGAN

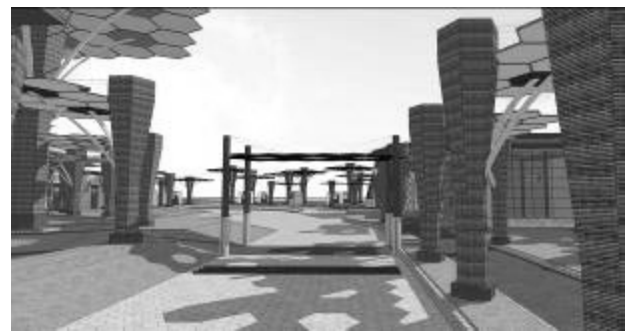
Teori yang mendasari transformasi tema ‘teduh’ adalah metafora oleh Antoniades dalam *Poetic of Architecture*^[3]. Prinsip metafora dalam arsitektur adalah berusaha untuk melihat sebuah subjek (konsep atau objek) seolah itu sesuatu yang lain. Antoniades kemudian membagi metafora ke dalam 3 (tiga) kategori: *intangible metaphors*, *tangible metaphors*, dan *combined metaphors*. *Intangible metaphors* berkaitan dengan hal-hal yang tak teraba, memiliki penyampaian makna yang terselubung, sifatnya abstrak sehingga sulit dipahami dan bersifat subjektif. *Tangible metaphors* berhubungan dengan hal yang teraba dan dapat dirasakan oleh panca indera. Lebih mudah dipahami karena wujudnya nyata dan dapat dilihat, bersifat objektif. Sedangkan *combined metaphors* merupakan gabungan dari keduanya, sehingga pencapaian dari sebuah desain akan dapat disampaikan secara optimal, dari segi fisik maupun non fisik.

Kaitan tema teduh dengan metafora adalah definisi dari teduh yang memiliki banyak makna. Teduh dapat kita artikan sebagai sesuatu yang rindang, sejuk, terbayangi, ternaungi, dan terhalang. Makna teduh ini dapat dirasakan oleh kelima panca indera, sehingga lebih mudah untuk dicapai. Sedangkan makna teduh yang dapat dirasakan secara psikologis, bisa diartikan sebagai perasaan tenteram, tenang, damai, nyaman dan lega. Perasaan ini belum tentu dirasakan oleh semua orang, sehingga perlu penyelesaian yang lebih detail untuk mencapai hasil tersebut.

Tempat peristirahatan ini menggunakan *combined metaphor*, pengunjung diharapkan mampu mendapatkan



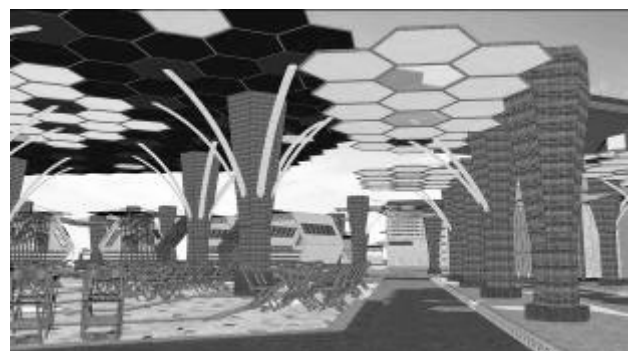
Gambar 4. Taman Bermain



Gambar 5. Jalan Pemisah Zona Utama & Zona Komersial



Gambar 6. Pedestrian Ways Zona Parkir



Gambar 7. Pedestrian Ways Zona Utama

gambaran sebuah keteduhan yang utuh, baik yang dapat dirasakan oleh fisik maupun dari segi psikologis.

Untuk mendapatkan sebuah konsep yang matang, diperlukan acuan dalam penyusunannya. Pada objek ini penulis memilih teori yang ditulis oleh Duerk dalam bukunya *Architectural Programming*^[4], yang menyebutkan bahwa dalam penyusunan sebuah konsep diperlukan data maupun fakta yang diperoleh dari lapangan, termasuk data tentang lokasi site, kemudian data yang terkumpul disusun menjadi isu rancangan. Metode penyusunan konsep menurut Duerk antara lain: *mission, issue, goals, performance requirements*, kemudian muncul *concepts*.

III. HASIL DAN EKSPLORASI

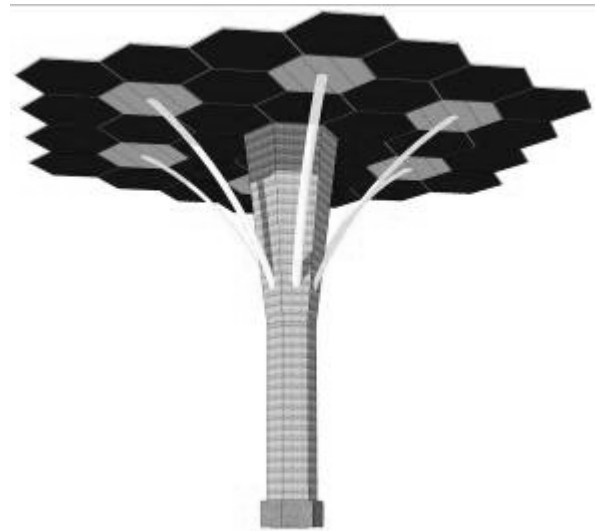
Tempat peristirahatan merupakan sebuah objek yang memiliki banyak ruang publik *outdoor*, sehingga keteduhan diperoleh dari pohon-pohon yang terdapat di dalam lahan. Namun, akan berbeda apabila pada lahan tidak terdapat pohon eksisting seperti pada lokasi terpilih, maka dibutuhkan 'peneduh buatan' berupa kanopi untuk membantu memberi keteduhan pada lahan. (Lihat Gambar 8) Kanopi memiliki skala ketinggian dan lebar yang berbeda-beda, disesuaikan dengan aktivitas yang diakomodasi di dalamnya. Untuk zona yang lebih luas seperti taman bermain, diberikan kanopi dengan skala monumental agar dapat memberi keleluasaan untuk bergerak. Sedangkan pada zona yang lebih kecil seperti pedestrian dan saung-saung peristirahatan, diberikan kanopi dengan skala manusia, agar pengunjung dapat ternaungi secara optimal.

Tidak semua dinaungi oleh peneduh buatan, tempat peristirahatan tetap harus ditanami peneduh alami agar kesan teduh bisa didapatkan. (Lihat Gambar 9) Peneduh alami—atau pepohonan, ditanam di sekeliling masing-masing zona. Hal ini untuk mencegah rusaknya *paving block* dan *grass block* akibat pertumbuhan akar pada pohon. Jenis pohon harus dipilih secara selektif, jenis pohon yang dekat dengan *pedestrian ways* dan zona-zona yang terdapat bangunan ditanami pohon ketapang dan tanaman perdu. Pohon yang terdapat di sekeliling sirkulasi kendaraan di dalam site ditanami pohon trembesi, sedangkan pada sirkulasi sebelum masuk ke site ditanami pohon sono. Penggunaan elemen alami dan buatan ini harus tetap dikolaborasikan agar tercipta harmoni antar keduanya.

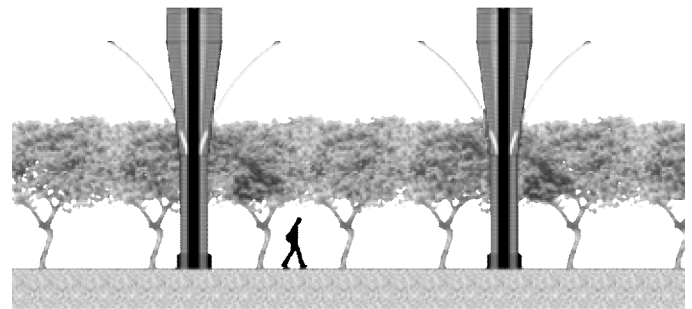
Pemilihan warna kanopi juga perlu dipertimbangkan. Pada kanopi berskala manusia, dipilih warna biru muda sebagai kamuflase dari warna langit, sehingga pengunjung tidak merasa sedang berjalan di bawah kanopi namun tetap merasa teduh. Sedangkan untuk kanopi berskala monumental, diberikan warna biru yang lebih gelap sebagai variasi dari warna yang sudah ada.

Bentuk dasar kanopi adalah *honeycomb* yang memiliki enam sisi. *Honeycomb* memiliki banyak sisi yang dapat mengikat sisi yang lain lagi, sehingga akan lebih banyak area yang dapat terteduhi dan mengandung unsur estetika yang sangat cantik. (Lihat Gambar 10)

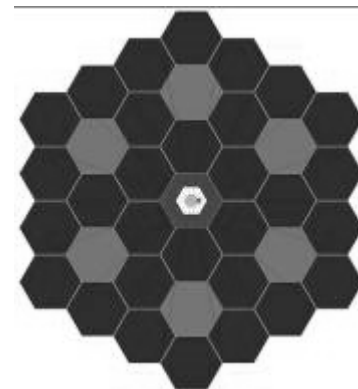
Inovasi dari kanopi ini terletak pada fungsi yang dimilikinya. Tidak hanya sekedar menjadi peneduh, namun juga menjadi penerang pada malam hari. Pada kanopi terpasang *solar panel (photovoltaic system)* sehingga dapat



Gambar 8. Kanopi



Gambar 9. Potongan Kanopi



Gambar 10. Transformasi Honeycomb (Segi enam)



Gambar 11. Perspektif Normal

menyimpan cahaya matahari pada siang hari, kemudian digunakan untuk menyalakan lampu LED pada malam hari.

Kanopi-kanopi ini akan dapat menjadi ikon bagi tempat peristirahatan ini. Kehadirannya mampu memecah kejenuhan setelah perjalanan jauh, menjadi objek yang dapat menarik perhatian pengunjung untuk ingin tahu apa yang ada di dalamnya. (Lihat Gambar 11)

IV. KESIMPULAN

Implementasi tema teduh pada tempat peristirahatan ini terdapat pada adanya elemen peneduh buatan berupa kanopi yang dikolaborasi dengan peneduh alami. Peneduh buatan dapat memberi keteduhan sebesar 75% dari total luas lahan yang terteduhi. Sedangkan elemen peneduh alami menjadi penunjang untuk kesan teduh yang natural, sehingga pengunjung akan merasa tetap teduh karena dinaungi oleh peneduh buatan berskala monumental, namun ketika melihat ke luar bangunan dapat melihat warna hijau dari pepohonan yang ditanam di sekitarnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur ke-hadirat Allah SWT yang senantiasa memberi rahmat dan hidayah-Nya. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. Ima Defiana ST, MT. yang telah memberi arahan, ilmu, bimbingan serta dukungan selama proses pengerjaan Tugas Akhir berlangsung. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua dan teman-teman yang terlibat langsung baik dalam dukungan moriil maupun materiil. Tak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh keluarga besar Jurusan Arsitektur ITS Surabaya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Undang-undang Nomor 14 Tahun 1992 tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan.
- [2] Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online <http://kbbi.web.id/>
- [3] Anthony C. Antoniades, *Poetic of Architecture : Theory of Design*. 1990. USA : Van Nostrand Reinhold.
- [4] Donna P. Duerk, *Architecture Programming*. 1973.