

# Translasi *Positive Distraction* pada Arsitektur: Eksplorasi Ruang melalui Suasana Nostalgia akan Memori Rumah Pohon

Isyana Gita Prameswari dan Iwan Adi Indrawan  
 Departemen Arsitektur, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)  
*e-mail:* iwanadiindrawan@arch.its.ac.id

**Abstrak**—Penerapan *positive distraction* dalam arsitektur dilakukan sebagai sebuah strategi untuk mengalihkan individu dari emosi negatif yang dialami. Pada teorinya, penggunaan elemen alam ditekankan sebagai cara yang efektif digunakan untuk menghadirkan *positive distraction*. Sebuah hipotesa kemudian diturunkan bahwa elemen alam bukanlah satu-satunya cara untuk menghadirkan *positive distraction*. Dengan pembentukan atmosfer spasial dan *sequencing* yang digunakan sebagai metode desain, *positive distraction* dihadirkan melalui suasana yang terbentuk dalam suatu rangkaian pengalaman dalam ruang dan pergerakan yang menggambarkan suasana nostalgia akan memori masa kanak-kanak sebagai suatu bentuk *positive distraction* bagi para *emerging adults*. Eksplorasi terhadap karakteristik rumah pohon dan pembangkitan emosi positif dari memori masa kanak-kanak dilakukan pada pembentukan suasana nostalgia. Ketika *emerging adults* menjadi rentan terhadap *quarter life crisis* yang mendatangkan kecemasan, ketakutan, dan keraguan diri mengenai masa depan, nostalgia akan memori masa kanak-kanak dapat memberikan sebuah pelarian dengan kenyamanan dan kehangatan yang ditawarkan didalamnya. Pada penerapannya, *positive distraction* yang dihadirkan melalui pembentukan suasana didukung oleh penggunaan elemen alam yang diintegrasikan dengan konsep memori rumah pohon.

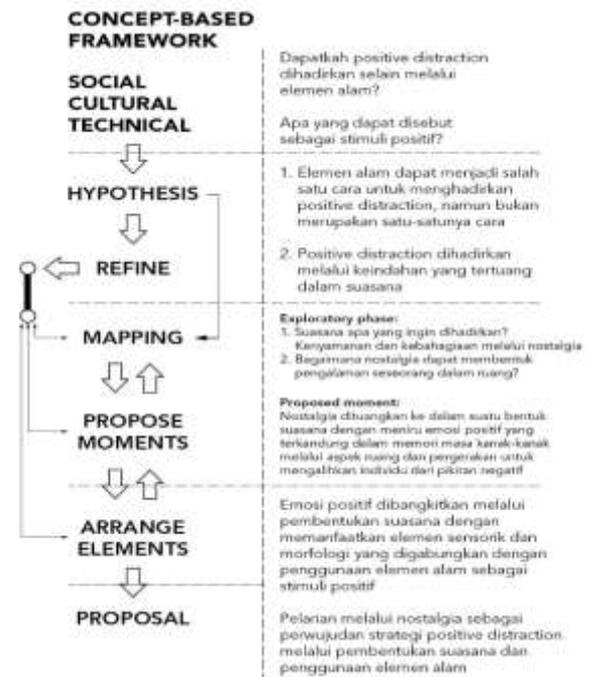
**Kata Kunci**—Atmosfer, Emerging Adults, Memori Masa Kanak-Kanak, Positive Distraction, Sequencing.

## I. PENDAHULUAN

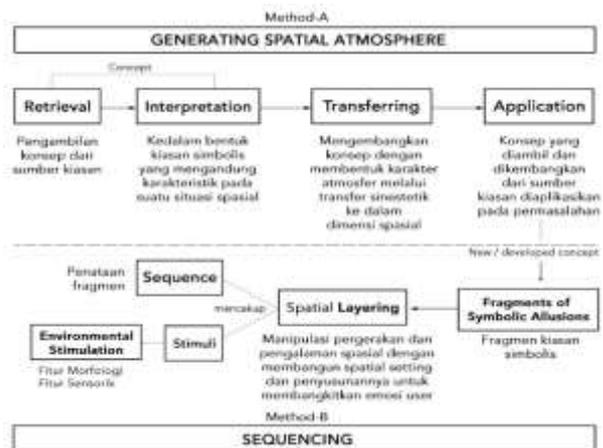
TERDAPAT sebuah fase dalam kehidupan manusia yang dialami ketika berada dalam rentang usia 18-25 tahun dimana seseorang sudah beranjak dari masa remaja, namun belum sepenuhnya menjadi orang dewasa [1]. Fase ini dikenal dengan istilah *emerging adulthood* yang identik dengan ketidakstabilan dan eksplorasi dalam mencari jati diri. Umumnya, pada fase usia ini tumbuh sebuah kesadaran diri untuk membawa kehidupan ke arah yang lebih baik. Hal ini, ditambah dengan ekspektasi masyarakat dan tekanan sosial dapat menimbulkan kecemasan, ketakutan, dan rasa keraguan diri mengenai kehidupan dan masa depan.

Fenomena *quarter life crisis* kerap terjadi pada individu dalam fase usia ini, dimana krisis ini dapat menimbulkan kecemasan, ketakutan, dan rasa keraguan diri mengenai kehidupan dan masa depan. Lingkungan tempat tinggal merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap kesejahteraan mental individu pada fase usia ini. Status tempat tinggal kelompok *emerging adults* secara khusus mencerminkan eksplorasi diri pada kelompok usia ini dengan ketidakstabilan yang ditunjukkan oleh tingkat perpindahan tempat tinggal tertinggi dibandingkan kelompok usia lainnya [1].

Berangkat dari fenomena *quarter life crisis* yang dihadapi ketika seseorang berada pada fase usia *emerging adulthood*, konteks perancangan dikaitkan pada lingkungan



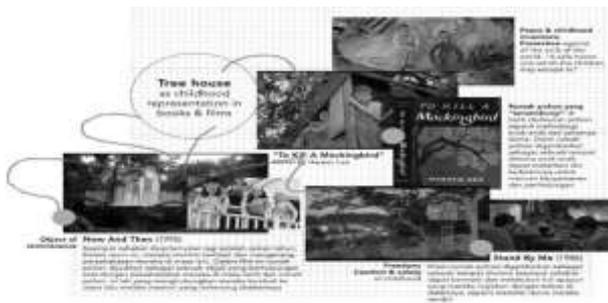
Gambar 1. *Concept-based framework* sebagai salah satu acuan dalam proses perancangan.



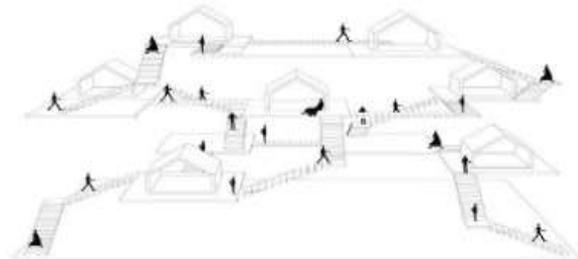
Gambar 2. Diagram alur metode desain yang disusun dari hasil sintesa pribadi berdasarkan rujukan.

tempat tinggal berupa akomodasi bersama yang menampung sekelompok *emerging adults*. Melihat rentang usia yang berkisar antara 18-25 tahun, kelompok *emerging adults* dikerucutkan menjadi kelompok mahasiswa. Kelompok mahasiswa yang dituju sebagai konteks pengguna bersifat homogen dan perancangan akomodasi mahasiswa dilakukan tanpa adanya fokuskan terhadap suatu latar belakang pengguna tertentu.

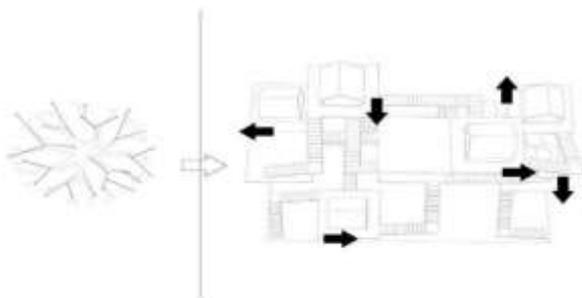
*Positive distraction* merupakan elemen pada lingkungan yang memunculkan perasaan positif dan dapat dengan mudah



Gambar 3. Rumah pohon sebagai representasi masa kanak-kanak dalam film dan buku.



Gambar 4. Diagram visualisasi permainan ketinggian.



Gambar 5. Diagram visualisasi permainan orientasi.



Gambar 6. Kategori karakter suasana ruang.

menarik serta menahan perhatian seseorang dan karenanya dapat mengalihkan sementara seseorang dari pikiran negatif yang membebani [2].

Pada teorinya, penggunaan elemen alam ditekankan sebagai bentuk penerapan strategi *positive distraction* yang efektif. Namun, apakah elemen alam menjadi satu-satunya cara untuk menghadirkan *positive distraction*? Sebuah hipotesa kemudian diturunkan pada *conceptbased framework* yang dapat dilihat pada gambar 1 yang menjadi salah satu acuan pada perancangan ini, bahwa *positive distraction* dapat dihadirkan melalui pembentukan suasana yang ditujukan untuk mempengaruhi emosi pengguna dan menjadi sebuah distraksi dari emosi negatif yang sedang dialami. Penggabungan aspek ruang dan pergerakan dilakukan untuk membentuk suatu rangkaian pengalaman yang dapat menjadi distraksi positif dari emosi negatif yang kerap dialami



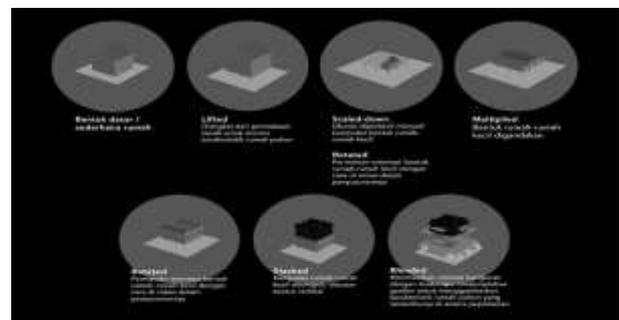
Gambar 7. Visualisasi awal suasana *contemplative space*.



Gambar 8. Visualisasi awal suasana *social space*.



Gambar 9. Visualisasi awal suasana *personal space*.



Gambar 10. Diagram transformasi formal.

individu pada fase usia ini.

Nostalgia dapat menjadi cara yang sehat dalam menghadapi masa-masa sulit. Ketika *emerging adults* menjadi rentan terhadap krisis yang mendatangkan kecemasan, ketakutan dan keraguan diri mengenai masa depan, nostalgia akan memori masa kanak-kanak dapat memberikan sebuah pelarian yang menawarkan kenyamanan dan kehangatan didalamnya. Sehingga, suasana nostalgia akan memori masa kanak-kanak dihadirkan pada rancangan ini sebagai bentuk penerapan strategi *positive distraction* bagi para *emerging adults*.

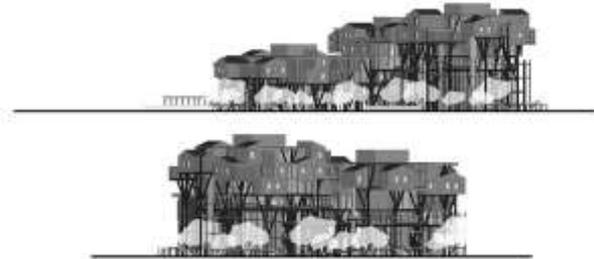
## II. METODE DESAIN

### A. Program Desain

Akomodasi mahasiswa sebagai penunjang kebutuhan tempat tinggal mahasiswa dirancang dengan memperhatikan



Gambar 11. Diagram *sequence* spasial.



Gambar 12. Tampak bangunan yang menunjukkan representasi karakteristik rumah pohon pada bangunan.



Gambar 13. Visualisasi suasana ketika menanjak *ramp* yang mengitari bangunan dan taman dibawahnya.



Gambar 14. Visualisasi suasana pada *contemplative garden*.

kemungkinan aktivitas yang terjadi didalamnya. Kebutuhan fasilitas bangunan disusun berdasarkan permasalahan rancangan, dimana mahasiswa membutuhkan fasilitas yang dapat mendukung kebutuhan akan tempat tinggal, kegiatan sosial, rekreasi dan relaksasi. Lokasi lahan terletak di Jl. Jendral Sudirman, Karet Tengsin, Tanah Abang, Jakarta Pusat.

**B. Metode Desain**

Pendekatan terhadap rancangan arsitektur didasarkan pada pengalaman dan perasaan manusia berbasis universal. Proses perancangan menerapkan dua metode desain, yaitu pembentukan atmosfer spasial dan *sequencing* yang digabungkan berdasarkan hasil sintesa pribadi dari rujukan (Gambar 2) [3-5].

**1) Pembentukan Atmosfer Spasial**

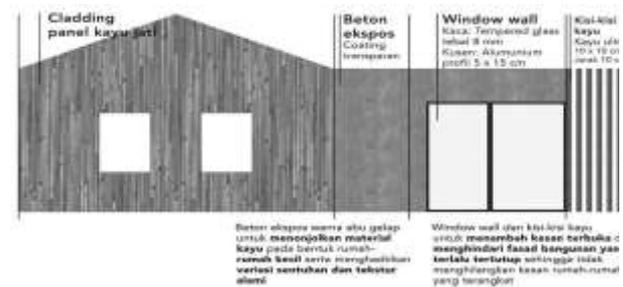
Tahap pertama pada metode A, yaitu pembentukan atmosfer spasial adalah proses *retrieval* dan *interpretation*. Pada tahap ini sebuah konsep diambil dari sumber kiasan dan diinterpretasikan ke dalam suatu bentuk kiasan simbolis yang mengandung karakteristik pada suatu situasi spasial [3].



Gambar 15. Visualisasi suasana pada teras multi-level beserta ruang-ruang yang menjadi bagian dari teras multi-level (*art centre*, kafe, ruang belajar).



Gambar 16. Visualisasi suasana pada unit hunian.



Gambar 17. Material fasad bangunan.

Selanjutnya, pada proses *transferring* dilakukan pembentukan karakter atmosfer melalui transfer sinestetik dari sumber kiasan yang telah diinterpretasikan ke dalam bentuk kiasan simbolis ke dalam dimensi spasial [3]. Pada proses *application*, konsep yang telah diambil dan dikembangkan dari sumber kiasan diaplikasikan pada permasalahan. Tahap ini menghasilkan sebuah konsep baru berupa fragmen kiasan simbolis yang kemudian diolah melalui metode B.

**2) Sequencing**

Fragmen kiasan simbolis yang dihasilkan dari metode A kemudian memasuki tahap selanjutnya pada metode B, yaitu *sequencing*. Melalui metode ini, pergerakan dan pengalaman spasial disusun sedemikian rupa pada proses *spatial layering* untuk membangkitkan emosi pengguna dalam merasakan sebuah pengalaman arsitektur. Tahapan ini mencakup *sequence*, yaitu penataan fragmen-fragmen itu sendiri dan juga *environmental stimuli* yang terdiri dari fitur morfologi dan fitur sensorik. Fitur morfologi berkaitan dengan komposisi visual bangunan, sementara fitur sensorik berkaitan dengan sensasi yang diterima dari bangunan [6].

### C. Pengaplikasian Metode Desain

Metode diaplikasikan pada proses perancangan untuk mengolah konsep nostalgia akan memori masa kanak-kanak. Keduanya diterapkan pada proses transformasi formal dan transformasi spasial yang berkaitan dengan pembentukan suasana ruang serta penyusunan pengalaman pengguna dalam pergerakan.

#### 1) Retrieval dan Interpretation

Pada tahap ini, memori masa kanak-kanak berlaku sebagai sumber kiasan simbolis. Terdapat dua hal yang diambil dari memori masa kanak-kanak. Yang pertama adalah melihat sesuatu yang terasa erat dengan masa kanak-kanak. Hal ini dikaitkan dengan simbolisme yang dapat merepresentasikan masa kanak-kanak. Dalam karya literatur seperti film dan buku, rumah pohon seringkali digunakan sebagai sebuah simbol yang menggambarkan masa kanak-kanak (Gambar 3). Berdasarkan kajian tersebut, rumah pohon diambil sebagai sebuah simbol untuk merepresentasikan masa kanak-kanak.

Hal kedua yang diambil dari memori masa kanak-kanak adalah emosi positif yang terkandung dalam memori masa kanak-kanak yang dimaknai melalui ekspresi perasaan yang kemudian dikelompokkan menjadi 3 kategori ekspresi perasaan. Kategori yang pertama adalah perasaan tenang, damai, santai, sunyi, dan penuh harapan. Kategori yang kedua adalah perasaan *playful*, gembira, ramah, bebas, dan penuh imajinasi. Kategori yang ketiga adalah perasaan nyaman, hangat, serta perasaan aman terlindungi.

#### 2) Transferring

Eksplorasi yang dilakukan pada tahap ini adalah melihat karakteristik rumah pohon yang dapat diterapkan pada rancangan dan mengkategorikan emosi positif yang ingin dibangun dan dipancarkan menjadi tiga kategori karakter ruang.

Karakteristik rumah pohon yang diambil untuk dikembangkan pada rancangan adalah karakteristik rumah pohon yang tersembunyi dan terangkat. Terdapat beberapa hal yang diambil dari karakteristik rumah pohon dan diterapkan pada rancangan. Yang pertama melalui permainan ketinggian yang diterapkan dalam bentuk hunian yang berada di atas permukaan tanah (Gambar 4). Yang kedua adalah permainan orientasi yang menggambarkan karakter cabang pepohonan yang memencar ke berbagai arah (Gambar 5). Yang ketiga adalah penataan lanskap pada bangunan dengan membentuk sebuah hunian yang berada di antara pepohonan dan penggunaan material natural yang ditujukan untuk menyatukan bangunan dengan lanskap disekitarnya dan seolah-olah berkamuflase untuk menggambarkan karakteristik rumah pohon yang tersembunyi. Eksplorasi terhadap karakteristik rumah pohon yang terangkat dilakukan dengan melihat komponen dasar rumah pohon, dimana pada umumnya rumah pohon diletakkan pada sebuah rigid platform yang bersandar pada ranting-ranting pohon dan dapat diakses dengan menggunakan tangga.

Ekspresi perasaan dari memori masa kanak-kanak diterapkan pada rancangan melalui 3 kategori karakter suasana ruang (Gambar 6). Kategori karakter suasana ruang yang pertama adalah *contemplative space*. Ruang ini memiliki karakter suasana yang tenang, damai, santai, sunyi, dan penuh harapan. Karakter suasana ini diterapkan pada *contemplative garden*. Kontras suasana antara kesibukan kota

dan ketenangan yang ditawarkan *contemplative garden* membawa pengguna merasakan seolah-olah mereka memasuki suatu dunia lain berupa sebuah ketenangan yang tersembunyi di tengah keramaian kota (Gambar 7).

Kategori karakter suasana ruang yang kedua adalah *social space*. Ruang ini memiliki karakter suasana yang *playful*, gembira, ramah, bebas, dan penuh imajinasi. Karakter suasana ini diterapkan pada *courtyard* yang diterapkan pada bangunan dalam bentuk teras multi-level. Bentuk ruang sosial yang terbuka dan hidup seolah mengekspresikan kebebasan bagi pengguna setelah melalui kesunyian dan kepasifan *contemplative garden* yang melenyapkan pengguna didalamnya (Gambar 8).

Kategori karakter suasana ruang yang ketiga adalah *personal space*. Ruang ini memiliki karakter suasana yang nyaman, hangat, serta memancarkan perasaan aman terlindungi. Karakter suasana ini diterapkan pada area hunian dan ditujukan untuk menggambarkan sebuah tempat berlindung dari dunia luar yang tersembunyi ditengah pepohonan. (Gambar 9).

#### 3) Application

Proses pengingatan kenangan dalam perasaan nostalgia umumnya dipicu oleh sesuatu yang terasa familier, sehingga pada proses transformasi formal dipilih bentuk dan fitur dasar sebuah rumah untuk menggambarkan bentuk rumah pohon. Tahapan proses transformasi formal dapat dilihat pada gambar 10, dimana proses ini dimulai dari bentuk dasar sebuah rumah yang kemudian diangkat dari permukaan tanah. Bentuk rumah ini kemudian diperkecil dan digandakan untuk membentuk kumpulan rumah-rumah kecil. Permainan orientasi kemudian dilakukan dalam penyusunan rumah-rumah kecil ini. Kumpulan rumah-rumah kecil yang telah tersusun kemudian ditumpuk dan disusun secara vertikal. Volume bangunan kemudian dibaurkan dengan lanskap yang mengelilingi bangunan.

#### 4) Sequencing

*Sequence* spasial seperti yang dapat dilihat pada gambar 11 dimulai dari *contemplative garden* yang dilanjutkan dengan *courtyard* yang diterapkan dalam bentuk teras multi-level pada rancangan. Di antara kedua ruang ini terdapat sebuah transisi berupa perubahan level ketinggian yang ditujukan untuk memberi efek pengalaman yang lebih dramatis, seolah-olah pengguna beranjak muncul dari taman yang bersifat pasif menuju halaman yang bersifat hidup dan terbuka. Kontras antara kedua karakter suasana ini menggambarkan suasana penuh harapan sekaligus kebebasan. Perjalanan dari *courtyard* menuju area hunian juga diselingi sebuah transisi berupa teras bersama yang berperan sebagai ruang komunal dengan skala lebih kecil dan lebih privat dibandingkan *courtyard*.

## III. HASIL DAN EKSPLORASI

Positive distraction dihadirkan melalui pembentukan suasana nostalgia akan memori masa kanak-kanak dengan menghadirkan representasi karakteristik rumah pohon, pembentukan karakter suasana ruang berdasarkan emosi positif yang terkandung dalam memori masa kanak-kanak, dan penyusunan ruang-ruang tersebut menjadi suatu rangkaian pengalaman arsitektur dalam ruang dan

pergerakan. Fitur morfologi dan sensorik dimanfaatkan untuk menstimulasi lingkungan dalam pembangkitan emosi pengguna.

Fitur morfologi dimanfaatkan terutama pada perwujudan representasi karakteristik rumah pohon (Gambar 12). Representasi tersebut antara lain berupa unit hunian yang berupa rumah-rumah kecil yang terangkat dari permukaan tanah dengan orientasi rumah-rumah kecil yang memencar ke berbagai arah. Selain itu terdapat core yang terletak di tengah massa bangunan yang seolah merepresentasikan batang utama sebuah pohon di samping fungsi utamanya sebagai bagian dari struktur dan wadah utilitas bangunan. Tatanan massa yang secara gradual beranjak semakin tinggi ditujukan untuk menekankan adanya permainan ketinggian dan memperkuat kesan tinggi (Gambar 12). Kolom diagonal selain sebagai struktur pengaku juga dihadirkan untuk mengekspresikan ranting pepohonan. Pada setiap massa bangunan juga terdapat ramp yang mengitari core yang ditujukan untuk memperkuat pengalaman pengguna ketika menanjak ramp dan melewati taman dibawahnya, seolah-olah pengguna menerobos dedaunan ketika memanjat rumah pohon (Gambar 13). Permainan ketinggian juga dilakukan pada bagian dalam bangunan berupa split level dengan jarak 1,5-2 m yang membedakan zona-zona unit hunian yang saling dihubungkan oleh tangga-tangga kecil untuk menekankan pengalaman "memanjat pohon" bagi pengguna.

Fitur sensorik dimanfaatkan terutama pada pembentukan karakter suasana ruang. *Contemplative space* memanfaatkan penggunaan garis horizontal serta warna biru dan hijau pada pembentukan suasana ruang yang damai, santai sunyi dan penuh harapan (Gambar 14). Garis horizontal dapat memberi efek ruang yang tenang dan pasif dan diterapkan melalui bentuk koridor taman yang memanjang [7]. Warna biru dapat mempengaruhi rasa nostalgia dalam diri dan dituangkan melalui elemen air, view langit, serta tanaman berbunga biru [7]. Warna hijau dari vegetasi pada taman dapat memancarkan kesan damai, tenang dan harapan.

*Social space* memanfaatkan penggunaan garis diagonal serta warna lime green, kuning, oranye, dan merah pada pembentukan suasana ruang yang playful, gembira, ramah, bebas, dan penuh imajinasi (Gambar 15). Garis diagonal dapat memberi kesan ruang yang aktif dan hidup dan diterapkan melalui kolom diagonal, tangga, dan ramp [7]. Warna lime green dapat menggambarkan masa muda dan kesenangan, warna kuning dapat memancarkan kebahagiaan dan keceriaan, warna oranye dapat mendorong interaksi sosial, sementara warna merah dapat memancarkan kepercayaan diri [7]. Warna-warna ini dituangkan melalui dinding aksent keramik dalam berbagai motif dan dinding bata ekspos untuk warna oranye dan merah sebagai alternatif material yang lebih terkesan natural. Hal-hal yang terkesan natural dapat memantik imajinasi pengguna [8]. Warna-warna ini juga dituangkan melalui penggunaan furnitur dan tanaman berbunga pada planter box yang tersebar disekitar bangunan.

*Personal space* memanfaatkan penggunaan warna coklat dan lampu berwarna warm white dan soft white untuk pencahayaan dalam ruang pada pembentukan suasana ruang yang nyaman, hangat, dan kesan ruang yang aman terlindungi (Gambar 16). Warna coklat dapat memberi sense of structure and support dalam ruang serta memancarkan kesan yang

dapat mengingatkan pengguna akan rumah sementara pemilihan warna lampu pada pencahayaan dalam ruang ditujukan untuk menambah kesan hangat. Warna coklat dituangkan melalui dinding yang memadukan material cladding kayu jati dan cat bertekstur limewash warna krem, lantai parket kayu jati, serta furnitur dengan aksent kayu.

Penggunaan material pada fasad bangunan juga dimanfaatkan untuk menambah kesan rumah pohon pada bangunan (Gambar 17). Cladding kayu jati digunakan pada fasad unit hunian dan dikombinasikan dengan beton ekspos berwarna abu gelap yang dipilih untuk menonjolkan material kayu pada bentuk rumah-rumah kecil. Kedua material ini dipadukan dengan window wall dan kisi-kisi kayu untuk menambah kesan terbuka dan menghindari fasad bangunan yang terlalu tertutup.

Pada penerapannya, upaya kehadiran *positive distraction* melalui pembentukan suasana didukung oleh penggunaan elemen alam yang diintegrasikan dengan konsep nostalgia akan memori masa kanak-kanak pada rancangan.

#### IV. KESIMPULAN

*Positive distraction* diterapkan pada perancangan akomodasi mahasiswa sebagai upaya untuk menjawab permasalahan yang bermula dari fenomena quarter life crisis yang kerap terjadi pada emerging adults, dimana krisis ini dapat menimbulkan kecemasan, ketakutan, dan rasa keraguan diri mengenai kehidupan dan masa depan.

Pada perancangan ini, *positive distraction* dihadirkan melalui pembentukan suasana nostalgia akan memori masa kanak-kanak dengan mengangkat konsep rumah pohon dan emosi positif dalam memori masa kanak-kanak yang diekspresikan melalui kategori karakter suasana. Pembentukan atmosfer spasial dan sequencing digunakan sebagai metode untuk membentuk suatu rangkaian pengalaman arsitektur dalam ruang dan pergerakan. Melalui kedua metode ini, *positive distraction* dapat dihadirkan pada rancangan melalui cara lain selain dengan penggunaan elemen alam, yaitu melalui pembentukan suasana nostalgia akan memori masa kanak-kanak. Fitur morfologi dan sensorik dapat dimanfaatkan untuk menstimulasi lingkungan dengan menghadirkan karakteristik rumah pohon dan pembentukan suasana ruang untuk membangkitkan emosi pengguna. Penerapan *positive distraction* melalui pembentukan suasana pada perancangan ini difokuskan pada substansi ruang dan pergerakan. Eksplorasi terhadap karakteristik rumah pohon dan pembangkitan emosi positif dari memori masa kanak-kanak berhasil diterapkan pada rancangan melalui metode pembentukan atmosfer spasial dan sequencing beserta fitur morfologi dan sensorik yang berperan sebagai alat dalam pengaplikasian kedua metode tersebut pada rancangan. Pada penerapannya, upaya kehadiran *positive distraction* melalui pembentukan suasana didukung oleh penggunaan elemen alam yang diintegrasikan dengan konsep nostalgia akan memori masa kanak-kanak.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. J. Arnett, "Emerging adulthood: A theory of development from the late teens through the twenties," *Am. Psychol.*, vol. 55, no. 5, p. 469, 2000.
- [2] R. S. Ulrich, "Effects of Interior Design on Wellness: Theory and Recent Scientific Research," in *Proceedings from the Symposium on*

- Health Care Interior Design. Symposium on Health Care Interior Design*, 1991, pp. 97–109.
- [3] A. Janson and F. Tigges, *Fundamental Concepts of Architecture*, 1st ed. Berlin: Birkhäuser, 2014.
- [4] M. Whitley, “Architectural Narrative Through Spatial Sequencing,” Master of Architecture, Virginia Polytechnic Institute and State University, 2018.
- [5] P. Zamani, “Unfolding Memory: Layering As a Principle for Formulating Spatial Diagrams,” in *Proceedings of The Fifth International Space Syntax Symposium in Delft*, Delft University of Technology, 2005, pp. 407–420.
- [6] M. E. Cho and M. J. Kim, “Measurement of user emotion and experience in interaction with space,” *J. Asian Archit. Build. Eng.*, vol. 16, no. 1, pp. 99–106, 2017.
- [7] H. T. V., “Falling Into Memories: The Evocation of Emotions and Recollection of Memories Through Architectural Design,” Department of Architecture, University of Hawai’i at Manoa, 2015.
- [8] S. Danker, “Using Positive Visual Distractions and Color in Healthcare Settings to Reduce Patient Stress & Increase Patient Satisfaction,” Master of Architecture, Philadelphia University, 2017.