

Intervensi Konsep Transparansi sebagai Stimulan Ruang Interaksi Sosial Remaja

Khansa Amalia Tsabita dan Iwan Adi Indrawan

Departemen Arsitektur, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

e-mail: iwanadiindrawan@arch.its.ac.id

Abstrak— Transparansi dalam ranah Arsitektur biasa dipahami dengan permukaan tembus pandang yang dapat membatasi dua ruang dengan keadaan berbeda. Penelitian ini menekankan pada eksplorasi transparansi pada ruang interaksi sosial remaja yang mewadahi kegiatan dengan aktivitas yang beragam. Menggunakan pendekatan arsitektur dan perilaku serta metode *person-centered mapping*, penelitian merupakan bagian dari rancangan ruang publik sebagai respon dari karakteristik atau pola perilaku manusia yang difokuskan pada remaja. Memetakan pergerakan dan perilaku manusia, manusia menjadi aspek penting yang memengaruhi keseluruhan rancangan. Sehingga dengan intervensi konsep transparansi, rancangan diharapkan dapat menjadi wadah berupa ruang interaksi sosial remaja yang berkualitas.

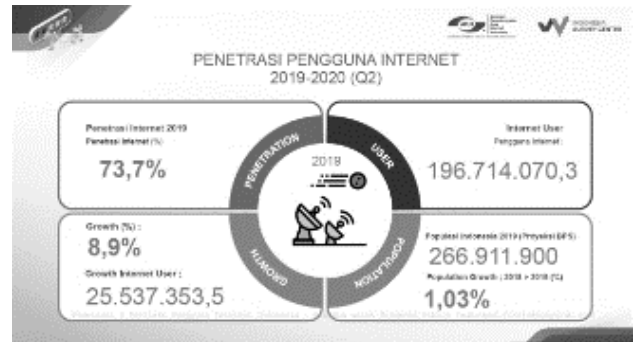
Kata Kunci— Arsitektur, Interaksi Sosial, Perilaku, Remaja, Transparansi.

I. PENDAHULUAN

PADA era revolusi industri 4.0 saat ini, berbagai hal telah beradaptasi dengan kemajuan teknologi sehingga hampir semua hal kini telah berbasis digital. Lahirnya media sosial dan internet memengaruhi perubahan perilaku masyarakat yang lebih sering dirumah dan jarang berinteraksi [1] selain dengan keluarga, kerabat, teman, dan orang-orang terdekat (Syahyudin, 2019). Hal ini tercerminkan pada tahun 2018, jumlah pengguna internet di Indonesia sebanyak 171,17 juta orang. Hal ini terus meningkat hingga pada kuartal II tahun 2020 pengguna internet di Indonesia mencetak 197,71 juta jiwa dengan persen penetrasi internet tahun 2019 Gambar 1. sebesar 73,7%.

Isu sosial yang berhubungan dengan etika dan norma di masyarakat cenderung sulit diatasi dikarenakan akar permasalahan berawal dari cara bertindak dan pola pikir tiap individu itu sendiri. Kurangnya interaksi sosial Gambar 2. secara langsung memicu meningkatnya penggunaan sosial media. Pada saat tiap individu berinteraksi secara langsung, sopan santun, tata cara berkomunikasi dilakukan dalam mematuhi etika di masyarakat. Individu yang berinteraksi dengan jarak tatap muka dinilai sangat terkait emosi (Steinfeld dan Meisel, 2012) sehingga menciptakan ikatan yang lebih dalam daripada berinteraksi secara online atau di dunia maya [2].

Dalam menjawab isu diatas, berbagai bidang membantu dalam mengatasi isu tersebut dengan peran masing-masing. Perilaku manusia berkaitan erat dengan lingkungan fisik [3] di sekitarnya (Baker, 1968). Sebuah arsitektur dapat ditata sedemikian rupa sehingga dapat mengarahkan user pada arah tertentu dan memberikan *experience* yang dituju. Rancangan ini bertujuan untuk membuahakan sebuah arsitektur Gambar 3. yang berhasil menanamkan sebuah kebiasaan baru



Gambar 1. Penetrasi Pengguna Internet 2019-2020 Q2.



Gambar 2. Ilustrasi Kebiasaan Masyarakat Sibuk dengan Gawai.

sehingga dapat terjadi sebuah interaksi sosial yang berkualitas. Dengan merancang sebuah arsitektur yang dapat tanpa sadar telah menjauhkan user di dalamnya untuk menjauhi kebiasaan menggunakan teknologi dan internet.

II. METODE DESAIN

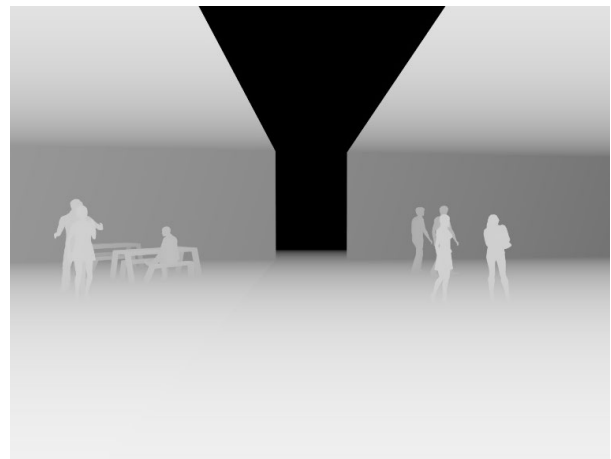
A. Metode

Metode yang dilakukan adalah menggunakan *Force-based Framework* sebagai kerangka kerja desain dimana nantinya keseluruhan rancangan merupakan sebuah respon atau pengaruh dari kondisi sosial, budaya, dan lingkungan [4]. Keseluruhan proses merancang mengikuti alur *Force-based Framework* dimana melalui proses *identifying forces*, *propose forms*, *refine*, *assemble system*, dan *proposal* Gambar 4. sebagai hasil akhir. Pada akhirnya dihasilkan tiga *forces* utama, yaitu perilaku manusia, *culture* yang ada, dan kemajuan teknologi yang semakin berkembang.

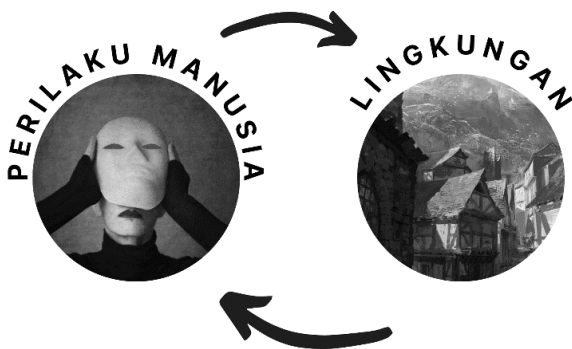
Metode *Person-Centered Mapping* juga dilakukan pada tahap riset, dimana pada rancangan pola perilaku manusia menjadi aspek penting pada perancangan. Pada calon rancangan, dilakukan penelitian perilaku dan kebiasaan remaja untuk mengisi waktu luang atau sebagai hiburan pada periode waktu di tahun 90-an dan remaja di periode pada saat ini. Perkembangan teknologi yang dinilai lebih konvensional



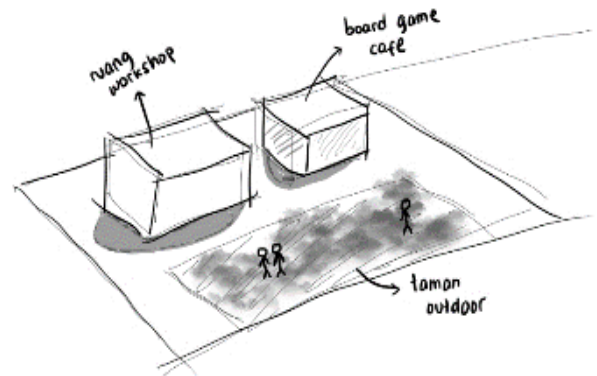
Gambar 3. Ilustrasi Ruang sebagai Wadah Interaksi Sosial.



Gambar 6. Ilustrasi Konsep Transparansi.



Gambar 5. Ilustrasi Hubungan Perilaku Manusia dan Lingkungan.



Gambar 7. Ilustrasi Konsep Transparansi

dan berada pada masa transisi teknologi, anak-anak hingga remaja menghabiskan waktu diluar rumah untuk berinteraksi secara fisik (Rahmawati, 2017). Sehingga dengan meneliti perilaku di periode tahun 90-an, dimana internet dan teknologi belum secanggih sekarang, diambil sisi positif yang ada untuk ditanamkan pada objek rancangan di periode saat ini.

B. Pendekatan dan Teori Rancangan

Pendekatan Arsitektur dan Perilaku Manusia merupakan sebuah pendekatan dimana perilaku manusia menjadi salah satu faktor yang membentuk sebuah arsitektur [5], tetapi sebaliknya pula sebuah arsitektur dapat membentuk perilaku manusia Gambar 5. seperti kutipan "We shape our buildings; then they shape us." (Churcill, 1943). Pada objek rancangan, hubungan antara perilaku manusia dan lingkungan yang diciptakan adalah hal yang penting dan merupakan titik awal dari rancangan. Hal ini dikarenakan calon objek rancangan memfokuskan dalam mewadahi suatu golongan manusia, yaitu remaja, dalam merespon isu arsitektural yang diangkat dengan tujuan untuk menghilangkan kecanduan remaja terhadap hal yang berada di dunia maya. Sehingga pada akhirnya, dengan arsitektur yang memadai berhasil mewadahi sebuah populasi yang tanpa mereka sadari telah dijauhkan dari internet dan gadget.

Teori *Behaviour Setting* juga digunakan sebagai kajian teori pendukung dimana sebuah *setting* berkaitan langsung dengan aktivitas manusia, sehingga dengan mengidentifikasi sistem aktivitas yang terjadi dalam suatu ruang akan teridentifikasi pula sistem *setting* yang terkait dengan adanya elemen-elemen yang terdapat dalam suatu ruang (Rapoport,

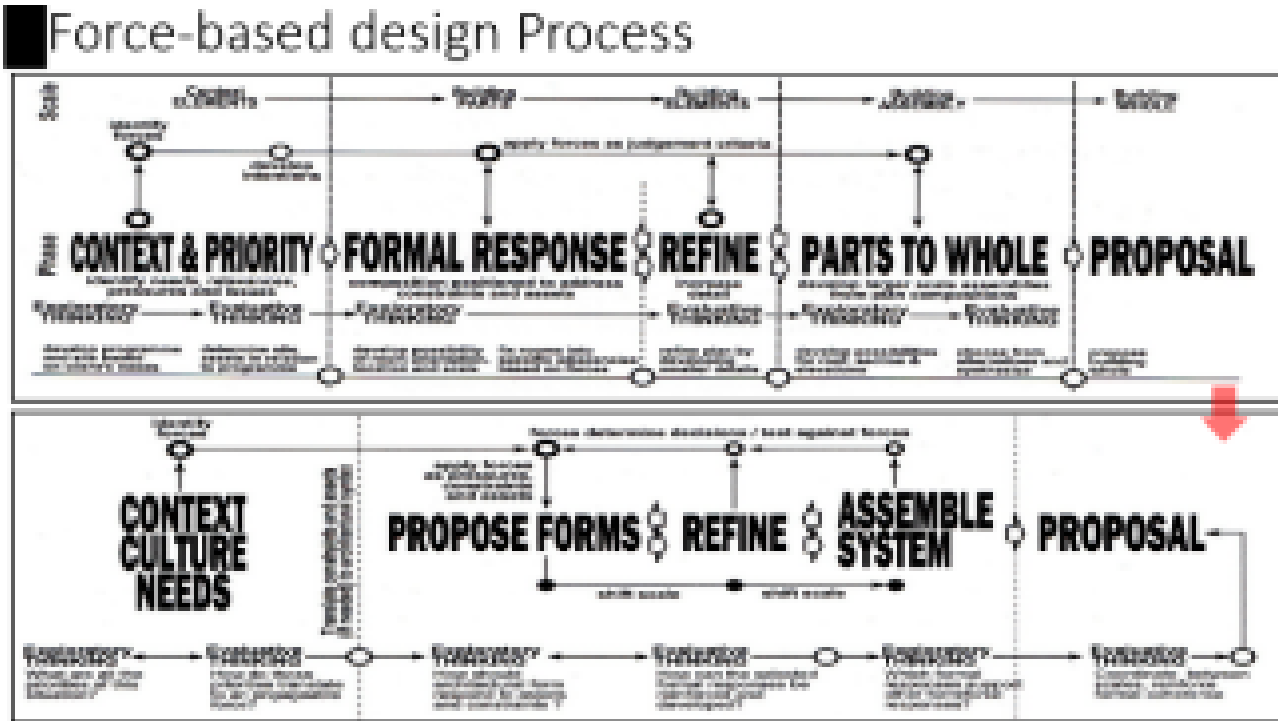
1991). Sehingga dengan mengimplementasikan teori *behaviour setting* pada calon objek rancangan, sebuah arsitektur yang dirancang akhirnya ditata sedemikian rupa dengan mengidentifikasi sistem aktivitas dan sistem *setting* sehingga ruang yang tercipta dapat berhasil mewadahi interaksi sosial yang akan direpson.

Dalam mewujudkan interaksi sosial yang berkualitas, aspek transparansi menjadi hal yang difokuskan pada objek rancangan. Mewujudkan interaksi sosial antar individu, objek rancangan tidak memiliki *private control* yang terlalu besar sehingga ruang publik menjadi dominan. Objek rancangan juga memaksimalkan jumlah titik kumpul dengan *high-communality area* untuk memicu terjadinya interaksi sosial antar calon user.

C. Konsep Transparansi

Rancangan ruang publik [6] yang baik harus didesain terbuka (Whyte, 1980). Selain untuk memudahkan aksesibilitas calon user, ruang publik juga membutuhkan tingkat pengawasan yang tinggi (Simbolon, 2014) dikarenakan kegiatan pada ruang publik cukup aktif [7]. Sehingga rancangan harus meminimalisir titik-titik sudut tersembunyi dan memaksimalkan bukaan pada ruang sehingga konsep utama yang diterapkan pada rancangan adalah transparansi.

Dalam mewujudkan interaksi sosial yang berkualitas, aspek transparansi menjadi hal yang difokuskan pada objek rancangan. Mewujudkan interaksi sosial antar individu, objek rancangan tidak memiliki *private control* yang terlalu besar sehingga ruang publik menjadi dominan. Objek rancangan juga memaksimalkan jumlah titik kumpul dengan *high-*



Gambar 4. Diagram Force-based Framework.

community area untuk memicu terjadinya interaksi sosial antar calon user.

1) Aspek Formal dan Spasial

Konsep transparansi diterapkan pada pengaturan level massa sehingga beberapa sisi dapat melihat sebrang sisi yang lain Gambar 6. tanpa terhalang bangunan atau sisi sisi massa yang menghalangi. Massa juga dibagi menjadi beberapa bagian sehingga transparansi antar bangunan akan lebih tinggi dibandingkan jika massa dibangun menjadi satu bangunan besar. Hal ini akhirnya membentuk bentuk massa yang memiliki nilai transparansi tinggi yang ideal.

Selain pada bentuk formalnya, pada objek rancangan, sisi massa bangunan yang berhadapan dengan dua aktivitas yang berbeda memiliki tingkat transparansi yang tinggi. Walaupun melakukan aktivitas yang berbeda, masing-masing individu dapat melihat kegiatan yang sedang berjalan pada ruangan yang lain, tanpa terganggu dengan pengaruh luar. Hal ini diterapkan untuk memancing interaksi dan keingintahuan untuk melakukan aktivitas lain yang ada pada ruangan lainnya yang terdapat pada rancangan.

2) Sirkulasi Radial

Sirkulasi pada rancangan cenderung tidak memiliki alur pola aktivitas yang beralur dari masuknya objek rancangan, memasuki ruang-ruang secara berurutan, dan keluar. Namun, objek rancangan menciptakan sirkulasi yang cukup diarahkan ke area publik pada central point Gambar 8. atau pusat rancangan, sehingga user memiliki kebebasan dalam memilih kegiatan apa yang akan dilakukan.

3) Setting Massa

Objek rancangan yang merupakan bangunan publik dibagi menjadi lima area besar, yaitu area parkir, area penerimaan, fasilitas utama, fasilitas tambahan, dan area servis. Area publik menjadi pusat dari perancangan sehingga area tersebut berhubungan dengan semua ruang yang ada di sekitarnya. Sementara ruang-ruang workshop tidak berhubungan antar satu sama lain karena aktivitas yang dilakukan cukup berbeda

serta calon user cenderung diberikan opsi pada kegiatan-kegiatan tersebut.

Area servis diletakkan pada satu area yang sama sehingga pada saat calon user berniat untuk beristirahat, melakukan ibadah, dan ke toilet, mereka berada di satu area yang sama sehingga tidak memakan waktu untuk berpindah-pindah. Cafe juga tetap berhubungan dekat dengan taman dan plaza Gambar 9. yang sehingga pengunjung cafe tetap dapat melihat aktivitas yang ada di area objek rancangan, sehingga dapat menarik pengunjung untuk menelusuri area-area lainnya.

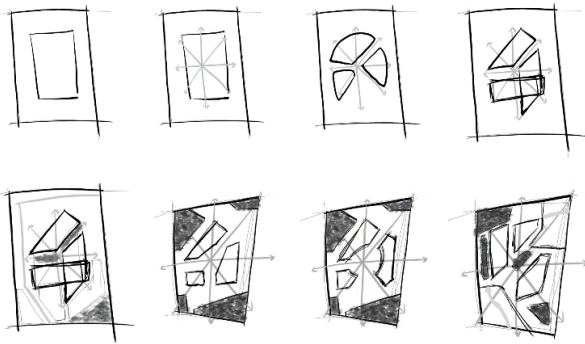
III. HASIL EKSPLORASI

A. Transparansi pada Ruang

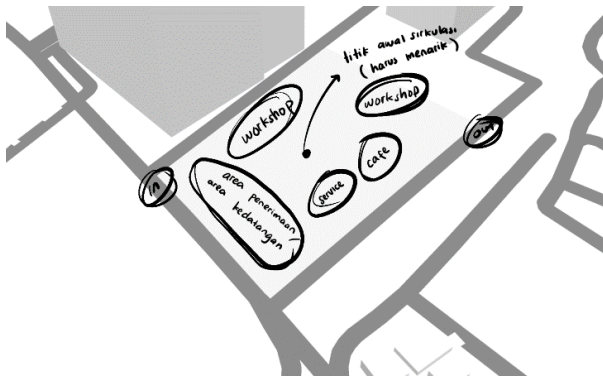
Hubungan antar ruang pada rancangan difokuskan agar ruang-ruang dengan kegiatan yang berbeda memiliki tingkat transparansi yang tinggi sehingga dapat memicu interaksi dan keingintahuan antar kegiatan satu sama lain. Tiap ruang pada rancangan meminimalisir adanya sekat sehingga batas pandang user ketika didalam ruangan tidak terhalangi oleh apapun. Penataan pada setiap ruang, selain mempertimbangkan berdasarkan kebutuhan aktivitas didalamnya, juga mengarahkan pergerakan user ke segala arah dengan beberapa titik temu sehingga terjadi transisi dan perpindahan dari user.

B. Bentuk dan Tatanan Massa

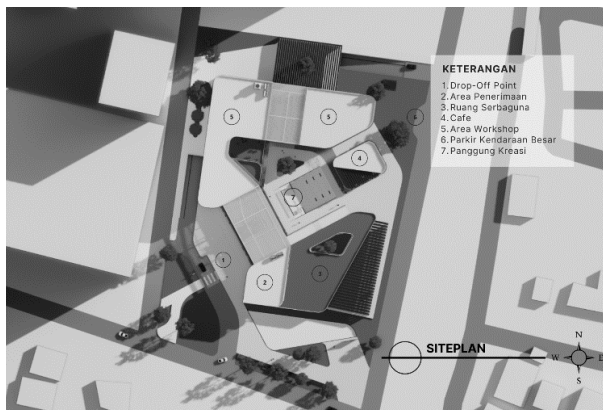
Berdasarkan eksplorasi gubahan massa yang telah dilakukan, bentuk massa final melewati beberapa penyesuaian seperti sudut massa yang dilengkungkan untuk mendukung alur sirkulasi ke segala arah [8]. Pada rancangan final, rancangan terbagi menjadi empat massa Gambar 10. Hal ini dikarenakan untuk memaksimalkan transparansi yang ada antar massa. Penulis menilai jika seluruh kegiatan berada pada satu massa besar, transparansi antar kegiatan akan lebih



Gambar 8. Ilustrasi Sirkulasi Radial pada Rancangan.



Gambar 9. Ilustrasi Hubungan Perilaku Manusia dan Lingkungan.



Gambar 10. Siteplan Rancangan.

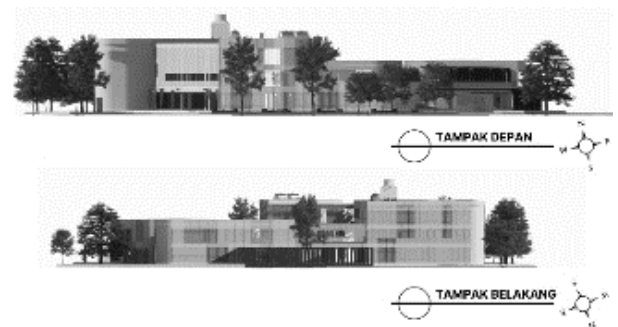
kecil dibandingkan jika massa terpecah. Selain pembagian massa, transparansi juga direspon pada ketinggian massa yang berbeda-beda sehingga meminimalisir massa yang tertutupi. Transparansi pada levelling massa Gambar 12. tidak hanya memfokuskan pada *point of view user* pada saat di dalam rancangan, namun juga *point of view* dari luar Gambar 15. rancangan ke dalam rancangan.

Menerapkan sistem sirkulasi radial, poin penting rancangan terletak di pusat atau tengah rancangan. Sehingga pada area tersebut, kegiatan yang dilakukan harus cukup mengundang dan menarik pengunjung akan mengisi area tersebut terlebih dahulu. Pada rancangan ini, jantung dari objek rancangan adalah panggung ekspresi dan dinding ekspresi.

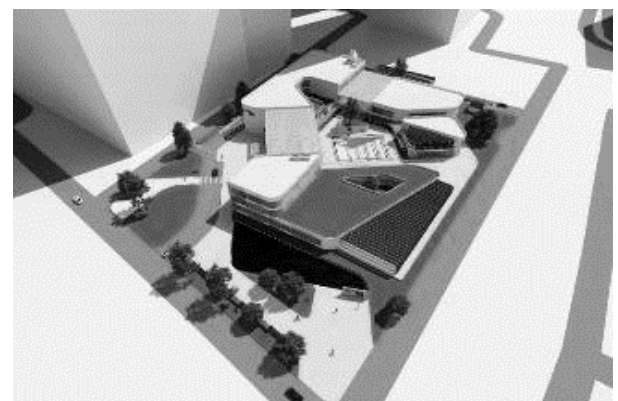
Tangga komunal, yang merupakan tangga utama pada rancangan dirancang berhadapan dengan panggung ekspresi sehingga tangga dapat digunakan sebagai tempat duduk penonton. Panggung ekspresi dapat digunakan secara bebas untuk pengunjung mengisi panggung dengan tampilan *live music*, penyampaian puisi, dll. Sehingga *event* yang ada pada panggung ekspresi dapat menjadi opsi pengunjung yang



Gambar 11. Layout Rancangan.



Gambar 12. Tampak Depan dan Belakang Rancangan.

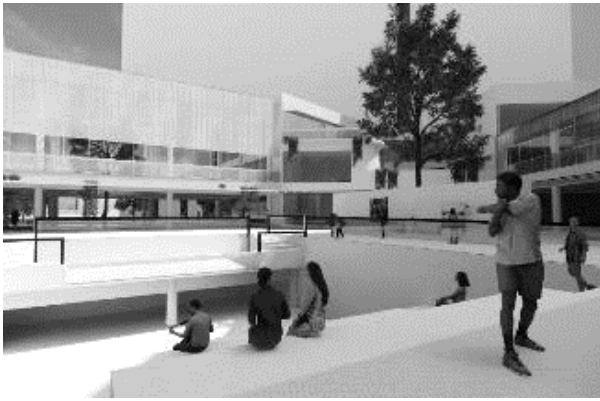


Gambar 13. Perspektif Bird Eye View Rancangan.

datang dan tidak berminat untuk mencoba fasilitas utama berupa kelas *workshop*. Selain itu, fasilitas yang juga melengkapi jantung dari objek rancangan adalah *board game cafe*. Berdasarkan sirkulasi yang telah ditentukan, *cafe* berada pada titik *axis* dimana *cafe* dapat terlihat pada titik-titik *potential view* dari rancangan. Hal ini bertujuan untuk mengundang pengunjung yang sekedar tertarik untuk datang ke *cafe* untuk beristirahat makan dan minum atau menikmati hiburan yang ada, yaitu berupa *board game*.

C. Sistem Sirkulasi Rancangan

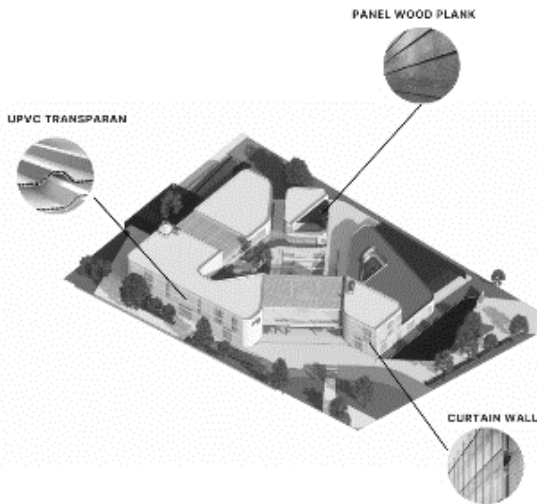
Sirkulasi *user* secara keseluruhan menerapkan sistem sirkulasi radial dengan organisasi ruang sentral, dimana *user* dari luar lahan maupun basement akan diarahkan ke tengah sebelum menyebar ke segala arah. Hal ini bertujuan untuk terjadi adanya perpindahan, namun ada saat dimana *user* akan bertemu di satu titik. Titik yang bersifat *high-communality* ini terletak pada pusat rancangan dimana terdapat panggung ekspresi Gambar 14. dan dinding ekspresi. Pada titik tersebut, *user* akan melihat beberapa macam kegiatan kelas *workshop* yang mengelilingi. Jika *user* tertarik untuk melakukan kelas



Gambar 14. Panggung Ekspresi dan Tangga Komunal.



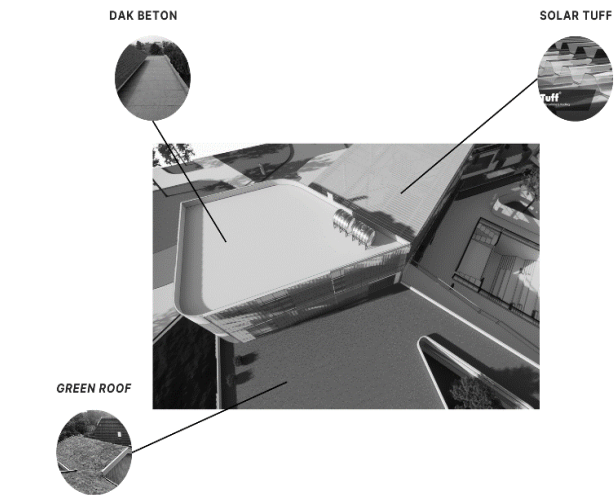
Gambar 15. Point of View Luar Rancangan.



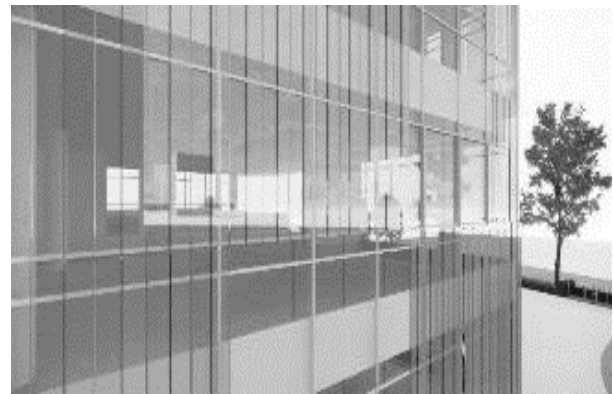
Gambar 16. Detail Fasad pada Rancangan.

workshop, *user* dapat ke area administrasi dan melakukan pembayaran untuk jenis program dan kelas *workshop* apa yang ingin diikuti. Setelah itu, *user* dibebaskan untuk menelusuri rancangan, sehingga hal ini diharapkan dapat memancing keinginan *user* untuk mencoba hal lain yang ada pada rancangan.

Berdasarkan dari gambar siteplan dan layout, lahan berada di sisi jalan utama dan dikelilingi oleh jalan umum. Berawal dari jalan masuk pada area lahan, pengguna mobil akan melewati area *drop-off point* Gambar 11. untuk pengantar. Dari titik *drop off point*, pemandangan suasana didalam rancangan tepatnya di pusat rancangan terlihat sehingga dapat menarik pengunjung yang melewati area tersebut. Setelah itu pengantar dapat memilih opsi untuk keluar ke jalan umum atau memasuki area parkir di basement. Parkiran mobil dan motor berada di basement dikarenakan untuk



Gambar 17. Detail Atap pada Rancangan.



Gambar 18. Detail Fasad *Curtain Wall* dan UPVC Transparan.



Gambar 19. Ilustrasi Hubungan Perilaku Manusia dan Lingkungan.

memaksimalkan ruang terbuka yang dapat dimanfaatkan menjadi area komunal.

D. Detail Penggunaan Material

Curtain wall menjadi salah satu aspek penting fasad yang merupakan bentuk respon konsep transparansi yang diterapkan. Dipadukan dengan *secondary skin*, *curtain wall* Gambar 16. menjadi sistem yang ideal untuk fasad *layer* pertama. Keseluruhan bangunan yang didominasi dengan warna putih dan layer transparan, aksesoris kayu dipilih untuk mengimbangi tone rancangan sehingga memberikan kesan hangat. Bahan panel *woodplank* juga dipilih karena ketahanannya di area outdoor, sehingga tidak mudah rusak saat terkena panas dan hujan. Panel *woodplank* yang membentuk sebuah naungan juga dilengkapi dengan lapisan *solar tuff* agar *space* yang dihadirkan tetap bersifat semi-

outdoor namun tetap bisa digunakan pada saat hujan. Lapisan fasad UPVC transparan dipilih untuk tetap memenuhi konsep transparan, namun juga dapat menyaring panas dan cahaya matahari yang masuk ke bangunan mengingat bangunan didominasi dengan kaca.

Selain pada fasad, konsep transparansi juga diterapkan pada jembatan antar bangunan yang bersifat terbuka. Jembatan dilengkapi dengan lapisan fasad transparan yang dilengkapi dengan rangka *hollow* dengan warna putih. Selain itu, atap jembatan juga menggunakan *solar tuff* Gambar 17. agar tetap menekankan aspek transparansi namun tetap menjaga pengunjung dari panas matahari dan sinar UV.

IV. KESIMPULAN

Dalam menjawab tujuan rancang untuk memaksimalkan interaksi sosial remaja, hal tersebut dapat direspon dengan menggunakan konsep transparansi, sehingga ruang publik yang berguna sebagai wadah ruang interaksi sosial mendominasi rancangan. Pada rancangan, respon transparansi difokuskan pada elemen arsitektur berupa ruang, massa, dan sirkulasi. Peletakkan massa dan pergerakan manusia merupakan peran penting dalam intervensi ketransparanan ruang yang tercipta. Sehingga interaksi sosial

yang dituju juga dapat terjadi secara maksimal. Untuk riset kedepannya, dapat diterapkan respon transparansi pada elemen arsitektur lainnya selain elemen yang telah dibahas. Hal ini diharapkan untuk memaksimalkan hasil rancangan arsitektur sehingga ruang wadah interaksi sosial remaja yang dituju lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Syahyudin, "Pengaruh gadget terhadap pola interaksi sosial dan komunikasi siswa," *Jurnal Kehumasan*, vol. 2, no. 1, pp. 272–282, 2019, [Online]. Available: <https://ejournal.upi.edu/index.php/gunahumas/article/view/23048>
- [2] Edward Steinfeld and Jordana Maisel, *Universal Design: Creating Inclusive Environments*, 1st Edition. Wiley, 2012.
- [3] Roger Garlock Barker, *Ecological Psychology: Concepts and Methods for Studying the Environment of Human Behavior*. Stanford Univ Press, 1969.
- [4] P. D. Plowright, *Revealing Architectural Design Methods, Frameworks and Tools*. Newyork: Routledge, 2014.
- [5] J. M. Laurens, *Arsitektur dan perilaku manusia*. PT Grasindo, 2004.
- [6] W. H. Whyte, *The social life of small urban spaces*. Washington DC: The Conservation Foundation, 1980.
- [7] Y. F. Simbolon, "Transparansi Dalam Ruang," Universitas Sumatera Utara, 2014. [Online]. Available: <https://repositori.usu.ac.id/handle/123456789/79185>
- [8] P. D. Plowright, *Making Architecture Through Being Human*. Routledge, 2019. doi: 10.4324/9780429261718.