

Lampiran Penelitian

Nama Jurnal : Jurnal Stupa – Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur
Nomor : Volume 2, Nomor 2; Oktober (2020)
ISSN : 2685-5631 (Versi Cetak) – 2685-6263 (Versi Elektronik)
Judul Indonesia : Rumah Seni Ruang Terapi
Penulis : Herman Suyudhi, Alvin Hadiwono
Halaman : 2079 - 2090
URL : <https://journal.untar.ac.id/index.php/jstupa/article/view/8592/6395>

ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

JURNAL STUPA



Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur

JURNAL STUPA (Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur). Vol. 2, No. 1, APRIL 2020

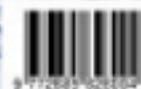
Jurusan Arsitektur dan Perencanaan
Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara
Kampus 1, Gedung L, Lantai 7
Jl. Letjend. S. Parman No. 1, Jakarta Barat 11440
Telp. (021) 5638335 ext. 321
Email: jurnalstupa@ft.untar.ac.id

OKTOBER 2020

Vol. 2, No. 2



Jurusan Arsitektur dan Perencanaan
Fakultas Teknik
Universitas Tarumanagara



9 772685 626302



9 772685 563302

DAFTAR ISI

WADAH AKTIVITAS DAN TAMAN BACAAN SEBAGAI THIRD PLACE DI KAWASAN KWITANG <i>Stanly Manuel, Rudy Trisno</i>	1215-1230
LOKA LOAK KEBAYORAN LAMA <i>Rinardy Tanuwijaya, Rudy Trisno</i>	1231-1244
PAWON JELAMBAR SEBAGAI TEMPAT KULINER DAN THIRD PLACE DI JELAMBAR DENGAN PENDEKATAN PERANCANGAN GREEN CONTEMPORARY DESIGN <i>Charles Darwin, Rudy Trisno</i>	1245-1260
TAMAN BUDAYA DI MANGGA BESAR, JAKARTA BARAT <i>Syarifa Andari, Rudy Trisno</i>	1261-1272
PRINSEN PARK "REBORN" <i>Michael Christopher, Tony Winata</i>	1273-1286
KOMUNITAS PELAJAR UTAN KAYU SELATAN <i>James Digjaya, Tony Winata</i>	1287-1298
GALERI SENI BARANG DAUR ULANG <i>Geoffrey Gregorio, Tony Winata</i>	1299-1310
SINGGAH KULINER RAWA BUAYA <i>Julio Aristo Johan, Tony Winata</i>	1311- 1320
SINEMA TERBUKA SEBAGAI RUANG KETIGA DI JAKARTA <i>Tramilia Salsabila Utami, Nina Carina</i>	1321-1330
KETERTARIKAN MASYARAKAT PEGADUNGAN TERHADAP PENDALAMAN BAKAT BIDANG SENI SEBAGAI AKTIVITAS SEPULANG SEKOLAH <i>Joshua Christian Chandra, Nina Carina</i>	1331-1340
WADAH SENI KOLEKTIF SENEN <i>Samuel Axel Widjaya, Nina Carina</i>	1341-1352
PENGUNAAN KONSEP REDESAIN TERHADAP GELANGGANG REMAJA SEBAGAI TEMPAT KETIGA DI KAWASAN BULUNGAN, JAKARTA SELATAN <i>I Dewa Nyoman Artha, Nina Carina</i>	1353-1366
EKSPLORASI MIXED-PROGRAM (PASAR BUNGA, KULINER, DAN TAMAN KOTA) DALAM MERANCANG 3 FLORE KEBAYORAN LAMA, JAKARTA SELATAN <i>Febriana, Suryono Herlambang</i>	1367-1382
EKSPLORASI RUANG KOMUNAL DAN INFORMAL DI KEHIDUPAN KAMPUNG KOTA JAKARTA DALAM PROYEK BALAI BUDAYA KOLEKTIF DAN ANAK PASEBAN <i>Olivia Nadya , Suryono Herlambang</i>	1383-1398
EKSPLORASI RUANG OLAHRAGA DAN SENI <i>Sitta Faradilla, Suryono Herlambang</i>	1399-1412

FENOMENOLOGI SEBAGAI METODE PENGEMBANGAN EMPATI DALAM ARSITEKTUR	1413-1426
<i>Angelyna, Franky Liauw</i>	
WADAH KOMUNITAS DAN REKREASI SEBAGAI RUANG KE - 3 DENGAN URBAN AKUPUNTUR METODE MENGHIDUPKAN DAN MENGEMBALIKAN CITRA PASAR BARU	1427-1440
<i>Stephen, Franky Liauw</i>	
PLATARAN REMPUG RAWA BELONG	1441-1452
<i>Christabella Nadia Angela, Franky Liauw</i>	
EKSPLORASI RUANG EDUKASI KREATIF DALAM WUJUD THIRD PLACE DENGAN METODE KONTEKSTUAL DI KAWASAN HUNIAN PADAT MANGGARAI	1453-1468
<i>Cakra Wirabuana Shelo, Franky Liauw</i>	
WADAH KOMUNITAS GOTONG ROYONG CBS	1469-1478
<i>Bryan Marco Wijaya, Petrus Rudi Kasimun</i>	
TRIBUN SEPAKBOLA BERBASIS ALAM SEBAGAI TEMPAT BERAKTIVITAS PUBLIK DI KELURAHAN KALIANYAR	1479-1490
<i>Christopher Tjandrawira, Petrus Rudi Kasimun</i>	
HUBUNGAN TIMBAL BALIK ANTARGENERASI MELALUI RUANG PUBLIK UNTUK BERINTERAKSI SOSIAL DAN BERMAIN	1491-1504
<i>Renadi Mohammad Rediansyah, Petrus Rudi Kasimun</i>	
PENERAPAN KONSEP BATIK SEBAGAI REKREASI DI PALMERAH	1505-1512
<i>Chyntia Permata Sari, Petrus Rudi Kasimun</i>	
WADAH REKREASI BERBASIS OLAHRAGA SEBAGAI RUANG KETIGA DI TEBET TIMUR : RE- SPOT, TEBET	1513-1526
<i>Almira Livia Putri Laisa, Maria Veronica Gandha</i>	
RUANG KETIGA DAN KONSEP KONTEKSTUAL PERANCANGAN RUANG SENI DI SENEN	1527-1536
<i>Fille Tamalazare Yuma, Maria Veronica Gandha</i>	
SENI DAN BUDAYA SEBAGAI RUANG KETIGA DAN WADAH BEREKSPRESI DI PONDOK KELAPA: RUANG EKSPRESI	1537-1548
<i>Wewin Febriana Dewi, Maria Veronica Gandha</i>	
RUANG KETIGA SEBAGAI MEDIA INTERAKSI DI WIJAYA KUSUMA	1549-1560
<i>Ruliana, Maria Veronica Gandha</i>	
STUDI PROGRAM BANGUNAN BERDASARKAN KARAKTER KAWASAN DAN PENGARUH CAHAYA PADA MASSA BANGUNAN	1561-1574
<i>Andreas Christian, Suwardana Winata</i>	
PENERAPAN METODE DIAGRAM PADA TRANSFORMASI GUBAHAN MASSA GO LEARN SEBAGAI TEMPAT KETIGA DI KELURAHAN DURI UTARA	1575-1586
<i>Adi Wijaya, Suwardana Winata</i>	
PENERAPAN METODE DIAGRAM SEBAGAI BAHASA PADA TRANSFORMASI GUBAHAN MASSA RUANG SOSIAL INTERKULTURAL SEBAGAI TEMPAT KETIGA DI KELURAHAN SELONG	1587-1602
<i>Rivanto, Suwardana Winata</i>	

PENERAPAN METODE <i>BEHAVIORAL ARCHITECTURE</i> DALAM PERANCANGAN RUANG KOMUNAL – INFORMAL	1603-1614
<i>Ignatius Kevin Sutjiadi, Sutarki Sutisna</i>	
RUANG SENI BEBAS STRES TJIKINI	1615-1626
<i>Jessica Santoso, Sutarki Sutisna</i>	
METODE TRANSPROGRAMMING DALAM MENDESAIN TAMAN REKREASI DIGITAL	1627-1638
<i>Ronaldo Sebastian, Sutarki Sutisna</i>	
RUANG KOMUNAL KUE TRADISIONAL DI SENEN	1639-1648
<i>Astrid Agustina, Sutarki Sutisna</i>	
RUANG INTERAKTIF-KREATIF DI KEMANG	1649 -1658
<i>Sudarmaya Fauzi, Doddy Yuono</i>	
RUANG PUBLIK PENGEMBANGAN DIGITAL DAN KULINER MASYARAKAT KOTA BAMBU SELATAN DENGAN PENDEKATAN RUANG KETIGA	1659-1676
<i>Hebert Nathan, Doddy Yuono</i>	
RUANG PEMBERDAYAAN KAUM IBU MUARA ANGKE SEBAGAI TEMPAT KETIGA	1677-1690
<i>Joshua Ervin Novaldi, Doddy Yuono</i>	
PENGHADIRAN BALAI DAN REKREASI KAMPUNG NELAYAN CILINCING SEBAGAI TEMPAT KETIGA ATAS SOLUSI MASALAH SOSIAL	1691-1704
<i>Ciputra Tri Sutomi, Doddy Yuono</i>	
JELAMBAR BARU <i>RECREATION AND ENTERPRENEURSHIP SPACE</i>	1705-1714
<i>Givin Natan Lie, Martin Halim</i>	
RUANG KREATIF DAN REKREASI DI PASAR BARU	1715-1728
<i>Kevin Liong, Martin Halim</i>	
RUANG REKREASI MUSIK DI PAPANGGO, TANJUNG PRIOK	1729-1740
<i>Nicholas Antonio, Martin Halim</i>	
TAMAN REKREASI OLAHRAGA DI SUNTER PERMAI	1741-1754
<i>Dennis Dharmadi, Martin Halim</i>	
BALAI PELAYANAN WARGA	1755-1766
<i>David Pratama, Sidhi Wiguna Teh</i>	
PISANGAN NUANSA RETRO	1767-1780
<i>Hendi Setiawan, Sidhi Wiguna Teh</i>	
PASAR PUBLIK MAYESTIK	1781-1792
<i>Sebastian Tanuwidjaja, Sidhi Wiguna The</i>	

STASIUN SINGGAH SEMANAN INDAH SEBAGAI FASILITAS PENINGKATAN WELLNESS	1793-1804
<i>Greselda Ruby, Andi Surya Kurnia</i>	
HUB KEBUDAYAAN KOREA SELATAN DI JL. TAMAN KEMANG	1805-1816
<i>Ramdha Rachmansyah, Andi Surya Kurnia</i>	
PERHENTIAN KULINER JUANDA	1817-1832
<i>Natasha, Andi Surya Kurnia</i>	
RUANG HIJAU ALTERNATIF PADEMANGAN	1833-1846
<i>Teresa Natalia, Dewi Ratnaningrum</i>	
RUANG KOMUNITAS TIONGHOA DI GLODOK	1847-1858
<i>Leonardo, Dewi Ratnaningrum</i>	
TEMPAT INTERAKSI BERBAGAI MACAM KEBUDAYAAN – JL. GEREJA AYAM	1859-1872
<i>Andi Wijaya, Dewi Ratnaningrum</i>	
RUANG EDUKASI DAN INTERAKSI MUARA ANGKE	1873-1884
<i>Nathaniel Edbert, Dewi Ratnaningrum</i>	
WADAH KOMUNITAS EDUTANI DI RAWA BUNGA	1885-1896
<i>Pinky Hemnani, Diah Anggraini</i>	
KONSEP PERANCANGAN <i>TRANSPROGRAMMING</i> DALAM WADAH EDUKASI, HIBURAN YANG KREATIF DAN FASILITAS TANGGAP DARURAT BANJIR DI KELAPA GADING	1897-1910
<i>Jovan, Diah Anggraini</i>	
WADAH HIBURAN, INOVASI DAN EDUKASI TATABOGA TAHU TEMPE DI SEMANAN	1911-1926
<i>Gabriella, Diah Anggraini</i>	
TEMPAT KETIGA BERKONSEP RUANG TAMU BAGI KAWASAN PENJARINGAN DENGAN EKSTENSI SKYWALK SEBAGAI PRASARANA PENDUKUNG MOBILITAS PEDESTRIAN PADA SKALA LINGKUNGAN	1927-1936
<i>Daniel Yohanes, Priscilla Epifania</i>	
EKSPLORASI PENDEKATAN DESAIN UNTUK RUMAH PANGGUNG VERNAKULAR DALAM PENCIPTAAN TEMPAT KETIGA DALAM RUMAH BIRU NELAYAN MUARA ANGKE	1937-1946
<i>Archie Trison, Priscilla Epifania</i>	
PENDEKATAN METODE DESAIN BERBASIS PERILAKU DALAM DESAIN PROYEK POJOK HIJAU CITRA 6	1947-1956
<i>Singgih Pratama, Priscilla Epifania</i>	

GELANGGANG DIA.LOGUE, DI KELURAHAN MERUYA UTARA	1957-1968
<i>Kevin Hartanto, Tatang Hendra Pangestu</i>	
PENERAPAN METODE <i>TRANSPROGAMMING</i> DALAM PENCIPTAAN RUANG INTERAKSI ANTAR ETNIS YANG FLEKSIBEL DI PASAR BARU	1969-1978
<i>Reynold Andika Taruna, F Tatang Hendra Pangestu</i>	
TEMPAT KETIGA KOTATUA JAKARTA SEBAGAI GERBANG INTEROGATIF TERHADAP KEMAJUAN KOTATUA	1979-1992
<i>Ferel Putra, Tatang Hendra Pangestu</i>	
FASILITAS MATERIAL BANGUNAN INTERAKTIF DI PINANGSIA	1993-2002
<i>Kelvin Julianto</i>	
FASILITAS OLAHRAGA INTERAKTIF DI RAWA BUNGA	2003-2012
<i>Jessica</i>	
FASILITAS REKREASI INTERAKTIF TANAMAN HIAS DI KEDOYA UTARA	2013-2028
<i>Matthew Alexander</i>	
FASILITAS REKREASI DAN OLAHRAGA INTERAKTIF DI DURI KEPA	2029-2040
<i>Kevin Susantio</i>	
TEMPAT KESEHATAN HOLISTIK DI PURI KEMBANGAN	2041-2050
<i>Laurencia Barnessa, Alvin Hadiwono</i>	
FASILITAS KREATIF DIGITAL TEKNOLOGI	2051-2066
<i>Samuel Sukamto, Alvin Hadiwono</i>	
TEMPAT PENGEMBANGAN GRIT	2067-2078
<i>Hans Jonathan, Alvin Hadiwono</i>	
RUMAH SENI RUANG TERAPI	2079-2090
<i>Herman Suyudhi, Alvin Hadiwono</i>	
PERTUNJUKAN SENI DI LOKASARI	2091-2102
<i>Kaleb Yordan Santoso, Mieke Choandi</i>	
CLUB HOUSE REKREASI DAN SENI	2103-2112
<i>Vicky Agusta Setiawan, Mieke Choandi</i>	
FASILITAS PENGGEMAR PAKAIAN EKONOMIS	2113-2124
<i>Alvin, Mieke Choandi</i>	
RUANG PEREDA STRESS DI MAPHAR	2125-2134
<i>Michelle Aurellia Santhonie, Mieke Choandi</i>	

WADAH KREASI DAN REKREASI DI CENKARENG TIMUR	2135-2146
<i>Michael Fernandez Karyadi, Fermanto Lianto</i>	
BANGUNAN REKREASI BERTEMAKAN ALAM-NATURAL WELLBEING RETREAT	2147-2158
<i>Salman Airlangga</i>	
WADAH MUSIK KREASI BERBASIS INDIE	2159-2168
<i>Therina Adela, Fermanto Lianto</i>	
DESAIN FASILITAS OLAHRAGA DAN REKREASI DENGAN PENDEKATAN KANONIS DI DURI KEPA, JAKARTA	2169-2176
<i>Angga Ali Putra, Fermanto Lianto</i>	
REVITALISASI GLODOK SEBAGAI TEMPAT BERSOSIALISASI KOMUNITAS MASYARAKAT TIONGHOA	2177-2186
<i>Sharen, Budi Adelar Sukada</i>	
TEMPAT JAJANAN MAKANAN TERAPUNG DI KAPUK	2187-2198
<i>Natasha Intania, Budi Adelar Sukada</i>	
WISATA EDUKASI IKAN SEBAGAI TEMPAT RUANG KETIGA	2199-2210
<i>Winanta, Budi Adelar Sukada</i>	
WADAH KERAJINAN TANGAN MAKANAN DAN MINUMAN DI JUANDA	2211-2222
<i>Marvel Buhamir, Budi Adelar Sukada</i>	
GALERI TUBUH DAN RUANG DI MANGGA BESAR	2223-2234
<i>Chastellia Marshelle Nery, Agustinus Sutanto</i>	
UPAYA PENINGKATAN KEGIATAN SOSIAL DAN INTERAKSI SESAMA MAKHLUK HIDUP PADA MASYARAKAT DAN HEWAN DI KELURAHAN SETIABUDI	2235-2248
<i>Angel Carveling, Agustinus Sutanto</i>	
RUMAH ABU MUARA KARANG	2249-2260
<i>Oscarius Lufti, Agustinus Sutanto</i>	
URBAN TERABITHIA, RUANG RETREAT KAWASAN TAMBORA	2261-2272
<i>Edrik Tasbun, Agustinus Sutanto</i>	
BALAI BENIH IKAN DI CENKARENG	2273-2284
<i>Jihand Setyani Rakafsya, Agustinus Sutanto</i>	
ARSITEKTUR LANSEKAP SEBAGAI KONSEP FASILITAS OLAH RAGA HIJAU KEMAYORAN	2285-2296
<i>Vincent Damayanto, Denny Husin</i>	
PENINGKATAN KUALITAS SEKTOR INFORMAL SEBAGAI STRATEGI MODIFIKASI POLA PERILAKU WARGA DI KELURAHAN MANGGA BESAR	2297-2310
<i>Neilsen Yonata, Denny Husin</i>	
PROGRAM ARSITEKTUR SEBAGAI PEMBENTUK TEMPAT KETIGA DI PASAR BARU	2311-2326
<i>Denzel Suptan, Denny Husin</i>	

PASAR KREATIF KULINER	2327-2336
<i>Ashila Ashara Amalia, Suwandi Supatra</i>	
TAMAN EDUKASI BUNGA DAN TERAPI DI RAWA BELONG	2337-2346
<i>Christine Penulis, Suwandi Supatra</i>	
SIMPUL TEKNOLOGI AKTIF DAN KREATIF	2347-2358
<i>Emanuel Christian, Suwandi Supatra</i>	
HUB KREATIF AUDIO DAN VISUAL DI KEBAYORAN BARU	2359-2366
<i>Yoshua Triwisnu Haryanto, Suwandi Supatra</i>	
FASILITAS KEBUGARAN JASMANI DI KELURAHAN KALIDERES	2367-2382
<i>Vincent</i>	
FASILITAS REKREASI DAN KESENIAN BUKIT DURI	2383-2398
<i>Leonard Natanael</i>	
FASILITAS EDUKASI DAN HIBURAN BERBASIS TANAMAN DI DURI UTARA	2399-2410
<i>Lieman</i>	
SARANA OLAHRAGA INTERAKTIF DI JATINEGARA	2411-2420
<i>Natasha Monica, JM. Joko Priyono Santoso</i>	
RUANG KERAGAMAN BERBASIS SOSIOKULTURAL, KAWASAN MUARA BARU	2421- 2432
<i>Jennifer, JM. Joko Priyono Santoso</i>	
TEMPAT SANTAI DI BLOK M	2433-2444
<i>Ricky Setiadi, JM. Joko Priyono Santoso</i>	
FASILITAS KEGIATAN INTERAKTIF WARGA SEMANAN	2445-2458
<i>Inez Tjahyana, Rudy Surya</i>	
FASILITAS INTERAKSI LANSIA DAN MILENIAL	2459-2468
<i>Aiko Putri Marui, Rudy Surya</i>	
FASILITAS KREATIVITAS SENI MERUYA UTARA	2469- 2482
<i>Anthea, Rudy Surya</i>	

STRATEGI MENINGKATKAN JUMLAH PENGUNJUNG WISATA TAMAN BUAYA TANJUNG PASIR	2483- 2492
<i>Antonius Dwinarendra, Parino Rahardjo, Priyendiswara Agustina Bela</i>	
STRATEGI MENINGKATKAN JUMLAH PENGUNJUNG <i>THEME PARK</i> (KASUS: <i>WORLD OF WONDER – CITRA RAYA</i>)	2493-2506
<i>Ayu Nurazizah Hertadi, Priyendiswara Agustina Bela, B. Irwan Wipranata</i>	
STRATEGI PENGELOLAAN DAN PROMOSI MUSEUM (OBJEK STUDI : MUSEUM SENI RUPA DAN KERAMIK, KELURAHAN PINANGSIA, KECAMATAN TAMAN SARI, JAKARTA BARAT)	2507- 2520
<i>Christine Atania, Parino Rahardjo, B. Irwan Wipranata</i>	
STUDI PENATAAN KAWASAN WISATA BUKIT PANYAWEUYAN DENGAN KONSEP AGROWISATA (LOKASI: BUKIT PANYAWEUYAN, DESA TEJAMULYA, KECAMATAN ARGAPURA, KABUPATEN MAJALENGKA, JAWA BARAT)	2521- 2530
<i>Eko Mujiarto, Priyendiswara Agustina Bela, Bambang Deliyanto, B. Irwan Wipranata</i>	
STUDI PENGGUNAAN TERBAIK DAN TERTINGGI PADA PERUNTUKAN KOMERSIAL DI JALAN MUCHTAR RAYA SAWANGAN KOTA DEPOK	2531-2544
<i>Fransiskus Xaverius Kennedy, Priyendiswara Agustina Bela</i>	
RENCANA PENATAAN KAMPUNG NELAYAN KAMAL MUARA SEBAGAI KAMPUNG WISATA (OBJEK STUDI: KAMPUNG NELAYAN, KELURAHAN KAMAL MUARA, JAKARTA UTARA)	2545- 2560
<i>Irma Dela Larasita, Parino Rahardjo, Bambang Deliyanto</i>	
STUDI KELAYAKAN PEMBANGUNAN APARTEMEN DI JL. JATIBENING RAYA, PONDOKGEDE, KOTA BEKASI	2561-2574
<i>Jeremia Josiah, Priyendiswara Agustina Bela, B. Irwan Wipranata, Bambang Deliyanto</i>	
STRATEGI <i>BRANDING</i> DESTINASI WISATA PANTAI TANJUNG KELAYANG (OBJEK STUDI: PANTAI TANJUNG KELAYANG, KABUPATEN BELITUNG, PROVINSI KEPULAUAN BANGKA BELITUNG)	2575-2588
<i>Valencia, Priyendiswara Agustina Bela, Bambang Deliyanto</i>	
STUDI KELAYAKAN PERUMAHAN BERSUBSIDI PENUNJANG KAWASAN INDUSTRI (LOKASI : SAGA, BALARAJA, KABUPATEN TANGERANG)	2589-2602
<i>Vania Putri Azaria, Priyendiswara Agustina Bela, Bambang Deliyanto</i>	
EVALUASI KEBERHASILAN BAURAN PENYEWA MALL KUNINGAN CITY	2603- 2616
<i>Sandio Adhya Bayudi, Priyendiswara Agustina Bela, Parino Rahardjo</i>	
STUDI TRANSFORMASI PENGGUNAAN PASAR PALMERAH (OBJEK STUDI: PASAR PALMERAH, KELURAHAN GELORA, KECAMATAN TANAH ABANG, JAKARTA PUSAT)	2617-2630
<i>Amelya Putri Sakie, Parino Rahardjo, Suryadi Santoso</i>	
STUDI TRANSFORMASI PASAR TRADISIONAL (OBJEK STUDI : PASAR KEBAYORAN LAMA, KELURAHAN KEBAYORAN LAMA UTARA, KECAMATAN KEBAYORAN LAMA, JAKARTA SELATAN)	2631-2642
<i>Julian Martin, Parino Rahardjo, Suryadi Santoso</i>	

PENGARUH PENGEMBANGAN PERKANTORAN DAN APARTEMEN DI JALAN TB. SIMATUPANG, JAKARTA SELATAN TERHADAP PERUBAHAN PERUMAHAN SEKITAR	2643-2656
<i>Khrisnanda Prawira, Suryono Herlambang, Parino Rahardjo</i>	
STUDI PERKEMBANGAN POLA RUANG KAWASAN MARGONDA RAYA	2657-2672
<i>Kyrana van den Berg, Suryono Herlambang, Parino Rahardjo</i>	
STUDI KEBERHASILAN PENGELOLAAN OBJEK WISATA TAMAN TEBING BREKSI BERBASIS <i>COMMUNITY BASED TOURISM</i> (CBT) OLEH MASYARAKAT DESA SAMBIREJO, KABUPATEN SLEMAN	2673-2686
<i>Maria Gratia Plena Mervelito, Parino Rahardjo, Suryono Herlambang</i>	
RENCANA PENATAAN KAWASAN DESTINASI WISATA PANTAI LASIANA KOTA KUPANG, PROVINSI NUSA TENGGARA TIMUR	2687-2702
<i>Misella Maria Fransiska Dampung, Suryono Herlambang, Suryadi Santoso</i>	
RENCANA PENATAAN KAWASAN TRANSIT <i>WATERWAY</i> (TRANSPORTASI AIR) SUNGAI CISADANE KOTA TANGERANG	2703-2718
<i>Muhamad Ichsan Zafiri, Suryono Herlambang, Parino Rahardjo</i>	
STUDI TRANSFORMASI PASAR TRADISIONAL, OBJEK STUDI PASAR CIPUTAT, KOTA TANGERANG SELATAN	2719-2730
<i>Nelson Da Silva Pereira, Suryono Herlambang, Parino Rahardjo, Suryadi Santoso</i>	
EVALUASI KELAYAKAN HUTAN KOTA	2731-2742
STUDI KASUS HUTAN KOTA SRENGSENG, JAKARTA BARAT	
<i>Randy Markho, Suryono Herlambang, Parino Rahardjo, Suryadi Santoso</i>	
STUDI INTEGRASI WISATA RELIGIUS DAN WISATA BAHARI (OBJEK STUDI: KAWASAN BANTEN LAMA DAN PELABUHAN KARANGANTU)	2743-2758
<i>Rizky Adhitya Pradani, Suryono Herlambang, Suryadi Santoso</i>	
RENCANA PENGELOLAAN PARTISIPATIF OBJEK GEOWISATA TEBING KOJA (STUDI KASUS: TEBING KOJA, DESA CIKUYA, KECAMATAN SOLEAR, KABUPATEN TANGERANG)	2759-2770
<i>Sandra Soraya, Parino Rahardjo, Suryono Herlambang</i>	
PENATAAN KAWASAN CAGAR BUDAYA BETAWI CONDET CILIWUNG, JAKARTA TIMUR, SEBAGAI DESTINASI WISATA ALAM DAN BUDAYA	2771-2786
<i>Verani Nurizki, Suryono Herlambang, Parino Rahardjo</i>	
PENATAAN KAWASAN SEKITAR STASIUN SUDIMARA DENGAN KONSEP TOD (<i>TRANSIT ORIENTED DEVELOPMENT</i>)	2787-2800
<i>Bisma Wikanthayasa Irawan, Liong Ju Tjung, Sylvie Wirawati</i>	
STUDI PERKEMBANGAN PERUMAHAN DAN PENYEDIAAN FASILITAS DI CITRA RAYA	2801-2814
<i>Fredrick Effendy, Liong Ju Tjung, Sylvie Wirawati</i>	
STUDI PERKEMBANGAN LAHAN TERBANGUN SERTA KESESUAIAN TERHADAP RTRW KABUPATEN BOGOR TAHUN 2016-2036	2815-2828
<i>Ilham Nabawi, Liong Ju Tjung, I.G. Oka Sindhu Pribadi</i>	
PERENCANAAN KAWASAN WISATA GUNUNG CABE, KABUPATEN BOGOR	2829-2840
<i>Muhamad Shidqi Shadiqin, Suryono Herlambang, Sylvie Wirawati</i>	
STUDI KELAYAKAN PEMBANGUNAN MALL BARU DI KOTA HARAPAN INDAH	2841-2850
<i>Raul Acacia, Liong Ju Tjung, Sylvie Wirawati</i>	

STRATEGI PENGELOLAAN COWORKING SPACE UNTUK MENGHADAPI PERSAINGAN BISNIS (OBJEK STUDI: CONCLAVE WIJAYA, KELURAHAN PETOGONGAN. KECAMATAN KEBAYORAN BARU, JAKARTA SELATAN) <i>Sinta Setiani, Suryono Herlambang, Liong Ju Tjung</i>	2851-2862
PERENCANAAN KAWASAN EKO-WISATA TAMAN ASTOR, KABUPATEN BOGOR <i>Steven, Suryono Herlambang, I. G. Oka Sindhu Pribadi</i>	2863-2876
EVALUASI PERENCANAAN TRANSIT ORIENTED DEVELOPMENT (TOD) STASIUN MRT FATMAWATI KECAMATAN CILANDAK, KOTA JAKARTA SELATAN <i>Timothy Julio, Liong Ju Tjung, I.G. Oka Sindhu Pribadi</i>	2877-2892

RUMAH SENI RUANG TERAPI

Herman Suyudhi¹⁾, Alvin Hadiwono²⁾

¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, hermansuyudhi66@gmail.com

²⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, alvinhadiwono@gmail.com

Masuk: 14-07-2020, revisi: 01-08-2020, diterima untuk diterbitkan: 24-09-2020

Abstrak

Stress dan Depresi merupakan permasalahan yang sering terjadi dalam kehidupan masyarakat. Hal ini disebabkan oleh salah satunya kebiasaan manusia dalam menghabiskan sebagian besar waktunya bekerja dan beristirahat di rumah dan tanpa adanya kegiatan sosial yang dapat rutin dilakukan setiap hari dengan sesamanya, apalagi dengan adanya media sosial yang membuat manusia dapat berkomunikasi hanya dengan perangkat elektronik dan tidak bertemu secara langsung. Isu utama yang diangkat adalah "Open Architecture sebagai *Third Place*" yang membahas tentang bagaimana menciptakan sebuah tempat yang dapat menjadi *Third Place* sebagai tempat berkumpulnya komunitas masyarakat untuk bersosialisasi dan sebagai tempat publik informal. Isu lain yang diangkat adalah Seni Terapi sebagai Akses perubahan mental masyarakat yang mengalami tingkat stress berbeda dengan menggunakan seni dalam bentuk gambar, membagikan pikiran satu sama lain, menyadari diri melalui suatu objek, gerakan yang dapat disatukan dengan gambar dapat di jadikan ruang pentas seni. Lokasi proyek berada di Jalan RS. Fatmawati Raya di Jakarta Selatan, Cilandak Barat, yang dikenal sebagai salah satu kawasan yang di dominasi dengan perkantoran dengan tingkat stress dan depresi yang tinggi. Tujuan dari proyek ini adalah menciptakan sebuah *Third Place* yang dapat menjadi tempat berkumpulnya masyarakat untuk berkomunitas dan ruang interaksi dengan menggunakan seni secara primer. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Survey Lapangan, Studi Literatur dan Studi Preseden. Hasil penelitian yang didapatkan adalah perancangan bangunan sebagai "Rumah Seni Ruang Terapi". Program utama dalam proyek ini yaitu *Planting, Relaxing Space, Drawing in Sand, FoodCourt, Instalation 3D, Chalkzone Wall, Free Drawing Workshop, Exploration Art Acrylic, Floor Drawing dan Art Gallery, Listening Drawing and Reflection Get to Know Self* yang bertujuan untuk menghadirkan seni yang merupakan segala perbuatan manusia yang timbul dari hidup perasaannya dan bersifat indah hingga dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia untuk memperbaiki diri.

Kata Kunci: komunitas; mental; seni; stress; *third place*

Abstract

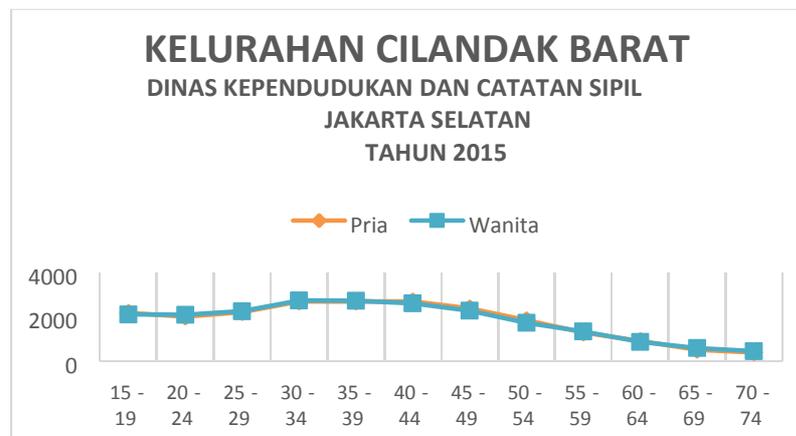
Stress and Depression are problems that often occur in people's lives. One of the causes is one's habit in spending most of their time working and resting at home and without social activities that can be done every day with other individual, furthermore with the existence of social media that makes humans able to communicate with electronic devices and not meeting directly. The main issue is "Open Architecture as a Third Place" which discusses how to create a place that can become a Third Place as a gathering place for communities to socialize and as an informal public place. Another issue raised is the Art of Therapy as an Access to mental changes in society which increases stress levels differently by using images in form, combining thoughts with one another, struggling alone through an object, movements that can be united with images can be made into an art performance space. The project location is on Jalan RS. Fatmawati Raya in South Jakarta, West Cilandak, which is known as one of the areas that are dominated by offices with high levels of stress and depression. The aim of this project is to create a Third Place that can be a gathering place for the community to provide comments and interaction space using seniors. The research methods used in this research are Field Survey, Literature Study and Precedent Study. The

research results obtained are the design of the building as "House of Art Space Therapy". The main programs in this project are Planting, Lounge, Drawing Art in Sand, FoodCourt, 3D Installation, Chalkzone Wall, Free Drawing Workshop, Acrylic Art Exploration, Floor Drawing and Art Gallery, Listening Pictures and Self-Recognition Reflections that want to be shown to seniors who are all what humans do arising from feelings of life and moving beautifully so as to divert human feelings to improve themselves.

Keywords: art; community; mental; stress; third place

1. PENDAHULUAN

Berkembang seiringnya zaman modern ini, banyak manusia yang mengalami stress, kecemasan, dan kegelisahan. Tetapi masih saja ada orang yang berpikir bahwa stress dan depresi bukan benar-benar suatu penyakit. *Stress* sering terjadi di masyarakat kita dan tidak peduli usia maupun gender. Penyebabnya bisa terjadi dari berbagai macam, mulai dari tekanan finansial, tempat pekerjaan, hubungan personal, hubungan keluarga, hubungan sosial, kondisi fisik, kehilangan, penyakit, dan kegagalan. Stress yang sering dialami juga melalui tahapan yaitu ringan, sedang dan serius yang berujung pada keputusan dalam hidup. Menurut *World Health Organization*, depresi merupakan gangguan mental dengan munculnya perasaan bersalah, kehilangan minat terhadap sesuatu, gejala penurunan mood, tidak nafsu makan, penurunan konsentrasi, kehilangan energi, dan gangguan tidur. Cilandak Barat merupakan salah satu kelurahan yang warganya memiliki tingkat stress yang cukup tinggi. Di bawah ini merupakan data penduduk berdasarkan Jakarta *Smart City* dengan batasan wilayah penduduk Kelurahan Cilandak Barat.



Gambar 1. Data Penduduk Usia Produktif Kerja Terhadap Tingkat Depresi Penduduk Cilandak Barat

Sumber: <https://smartcity.jakarta.go.id>, 2015

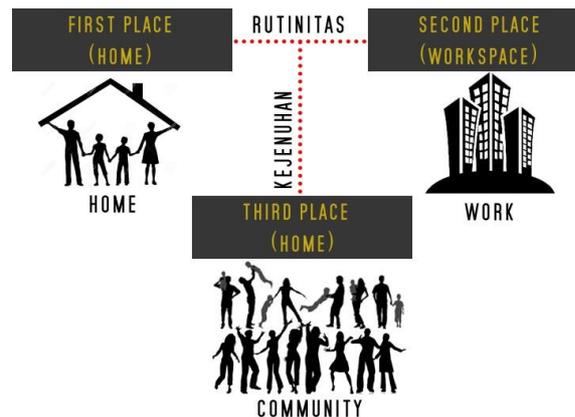
Stres dan depresi yang dibiarkan berlarut dapat membebani pikiran dan mengganggu sistem kekebalan tubuh. Apabila kita berada dalam emosi yang negatif seperti rasa cemas, putus asa, benci, iri, sedih, dan kurang bersyukur dengan nikmat yang ada, sistem kekebalan akan menjadi lemah. Dalam setiap orang akan mengalami kesulitan hidup dari berbagai apapun. Kemungkinan tersebut dari perasaan yang membuat seseorang menjadi putus asa sehingga terjadi bunuh diri, tetapi dapat terjadi saat memiliki pengalaman depresi sewaktu-waktu. Terkadang dicurahkan dalam beberapa bentuk, dan mengalami pemikiran yang sulit, dan lain sebagainya. Dalam pemenuhan kebutuhan hidup yang kurang dapat mempengaruhi pola pikir dan perasaan stres di era saat ini, maka diperlukan wadah sosial sebagai wadah yang tidak membiarkan manusia semakin terpuruk dan mengabaikan stress sebagai hal yang biasa, tetapi berbicara mengenai bagaimana cara mengontrol stres itu sendiri. Dari hal tersebut, arsitektur

berbicara tentang cara untuk memenuhi kebutuhan komunitas yang mencampurkan seni sebagai sarana eksistensi mereka. Karena bagaimanapun juga manusia tetap membutuhkan sifat seni dan dilupakan kedalam gambar maupun bentuk sebagai jalan untuk memperbaiki diri. *House of Art Space Therapy* hadir sebagai ruang interaksi dengan menggunakan seni secara primer. Secara lebih spesifik, kehadiran proyek juga dimaksudkan untuk menghadirkan seni yang merupakan segala perbuatan manusia yang timbul dari hidup perasaannya dan bersifat indah hingga dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia. Dalam hal ini seni juga merupakan produk keindahan yang dapat menggerakkan perasaan indah orang lain yang melihatnya.

2. KAJIAN LITERATUR

Definisi *Open Architecture: Third Place*

Ray Oldenburg dalam buku yang berjudul "*The Great Good place*" menyatakan bahwa *Third Place* merupakan pengaturan inti dalam kehidupan publik informal dan memegang peranan sebagai pembentuk ruang interaksi sosial. Pengertian singkatnya adalah sebagai suatu tempat yang biasa dijadikan tempat berlindung sementara dari kebosanan rutinitas di mana orang akan mendapatkan ketenangan dan kesenangan didalamnya. *Third Place* merupakan destinasi yang diperuntukan bagi pertemuan antar individu yang bersifat reguler, sukarela, informal, dan diantisipasi oleh khalayak ramai di luar ranah rumah dan pekerjaan. Karakteristik *third place* didefinisikan sebagai:



Gambar 2. Diagram *Third Place*

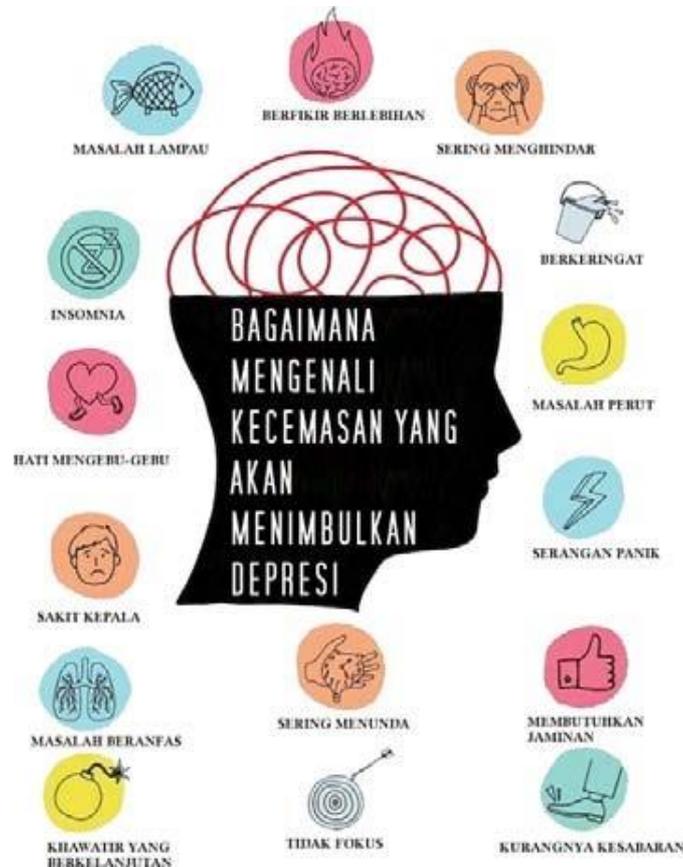
Sumber: Penulis, 2020

Sebelum revolusi industri terjadi, rumah dan tempat kerja merupakan satu. Setelah terjadinya pembagian zona yang menghilangkan produktivitas dari tempat tinggal terjadilah fenomena di mana cenderung minimnya moralitas dan semangat terhadap kehidupan bersosial. Padahal kebutuhan hidup secara komunal sudah ada jauh sebelum terjadinya pemisahan antara zona privat dan *public* tersebut. *Third Place* meredefinisikan manusia sebagai makhluk komunal yang membutuhkan interaksi antara satu dengan lainnya untuk keberlangsungan hidup. Interaksi tersebut diperlukan demi terjadinya pertukaran informasi yang merupakan elemen penting dari proses inovasi yang diperlukan untuk membentuk individu yang sukses.

Definisi dan Hal yang Mempengaruhi Tingkat Depresi

Menurut M. Heri Susilo pengaruh tingkat depresi adalah gangguan *mood* (kondisi emosional) berkepanjangan yang mewarnai seluruh proses mental (berpikir, berperasaan dan berperilaku) seseorang dan kesulitan untuk berkomunikasi dengan orang lain seolah ada penghalang yang tampak atau timbul tanpa alasan yang jelas. Depresi dapat diartikan sebagai suatu reaksi yang berlebihan terhadap suatu kejadian yang menjadi pemicunya. Depresi juga dapat diartikan

suatu jenis alam perasaan atau emosi yang disertai komponen psikologik: rasa susah, murung, sedih, putus asa dan tidak bahagia, serta komponen somatik: anoreksia, konstipasi, kulit lembab (rasa dingin), tekanan darah dan denyut nadi sedikit menurun.



Gambar 3. Cara Mengenali Timbulnya Depresi

Sumber: Penulis, 2020

Depresi biasanya terjadi saat *stress* yang dialami oleh seseorang tidak kunjung reda. Depresi yang dialami ini berkolerasi dengan kejadian dramatis yang baru saja terjadi atau menimpa seseorang. Pada umumnya, *mood* yang secara dominan muncul adalah perasaan tidak berdaya dan kehilangan harapan. *Depresi* adalah kata yang memiliki banyak nuansa arti. Sebagian besar di antara kita pernah merasa sedih atau jengkel, menjalani kehidupan yang penuh masalah, merasa kecewa, kehilangan dan frustrasi, yang dengan mudah menimbulkan ketidakbahagiaan dan keputusasaan.

B.F. Skinner dan Notoatmodjo teori dengan mengungkapkan hal yang sama yaitu adalah aktivitas manusia namun Notoatmodjo juga menyetujui pendapat Skinner dengan mengutipnya yaitu perilaku terbentuk karena adanya stimulus dari luar. Perilaku pekerja yang hendak 'diobati' atau diubah pada proyek ini adalah tingkat depresi mereka. Perilaku yang menyebabkan depresi di tempat kerja adalah:



Gambar 4. Diagram Persentase Alasan Pekerja Depresi
Sumber: Penulis, 2020

Alasan lainnya berupa rutinitas; berada di sebuah ruangan terlalu lama; menatap layar laptop berisi pekerjaan sepanjang hari; kurangnya lingkungan yang memberikan efek relaksasi; Kurangnya hiburan.

Penjelasan Terapi Mental Melalui Seni

Pada buku *“Using The Creative Arts in Theraphy And Health Care”* Menggunakan seni kreatif dalam terapi dan kesehatan menggunakan seni kreatif dalam terapi dan kesehatan untuk mendorong penyembuhan. Buku ini menggunakan terapi tari, drama, cerita rakyat dan ritual, bercerita dan seni visual. Informasi tentang pedoman, persiapan dan petunjuk praktis untuk para pemimpin dan fasilitator juga telah diperbaharui. Menunjukkan bagaimana seniman dapat meringankan penderitaan bagi pasien melalui seni, musik dan drama. Diilustrasikan di seluruh dengan gagasan dan contoh bagaimana seni dapat digunakan dalam berbagai pengaturan Kesehatan, buku ini akan menjadi bacaan penting bagi terapis seni kreatif dan profesional kesehatan di seluruh dunia. Sehingga mengambil 3 dari beberapa bab yang digunakan dalam konsep bangunan: (Bernie Warren);

Using the visual arts to expand personal creativity

Pendekatan pribadi yang diperlukan untuk menghasilkan dalam seni visual, ada daerah luas besar eksplorasi batin yang berjalan seiring. Pengalaman batin ini adalah nilai tertentu bagi mereka yang menggunakan seni dengan orang dengan kecacatan. Kebanyakan bentuk seni lainnya memerlukan orang lain untuk memiliki pertemuan penuh dengan apa yang bentuk seni tertentu dapat memberi.

Dance: Developing self-image and self-expression through movement

Gerakan yang memiliki pengulangan dan irama dan dapat dibagi, oleh pengamat luar, ke dalam gerakan tema atau frase. Banyak koreografer modern sering membangun urutan gerakan alam ini untuk menciptakan tarian yang penonton membayar uang untuk menonton. Gerakan yang kita buat sebagai manusia begitu rumit terkait dengan tarian yang dipelajari pihak berwenang menghabiskan berjam-jam berdebat ketika sebuah tindakan, atau serangkaian tindakan, berhenti menjadi gerakan dan mulai memasuki ranah tarian.

Expanding human potential through music

Musik yang masuk dalam perasaan, kemudian memiliki pusat untuk menahan untuk memungkinkan seseorang untuk bergerak di antara suasana hati yang biasanya dinilai sebagai berlawanan, misalnya kebahagiaan dan kesedihan, yang satu untuk diharapkan dan yang lain dihindari. Dalam pandangan lain bahwa perasaan adalah sumber tindakan, tidak bisa begitu dikendalikan, terutama bagi mereka yang merasa tidak terkendali. Sebaliknya, tubuh harus latihan yang berarti untuk mengakomodasi semua perasaan dengan kemampuan untuk melampaui orang yang membuktikan tidak menyenangkan.

3. METODE

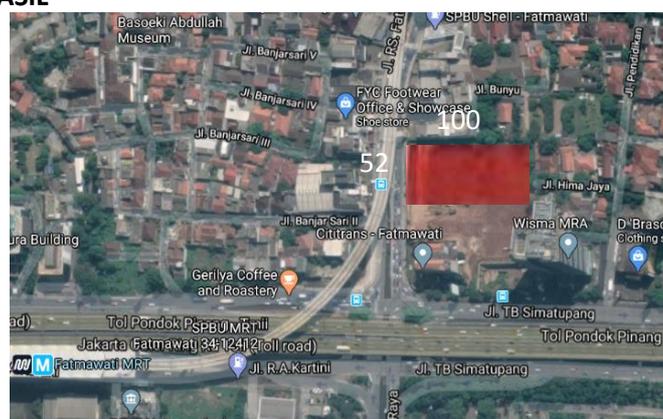
Metode Analisis

Metode yang digunakan adalah metafora *tangible* dan *intangible* berdasarkan buku *“Poetic of Architecture: Theory of Design “* oleh Antoniades dan dikombinasikan dengan buku *“The Language of Architecture”* oleh Andrea Simitch sebagai acuan dalam mempertahankan sebuah prinsip-prinsip arsitektur kedalam bentuk bangunan, kemudian yang dapat dikaitkan dengan metode ini yakni *“Using The Creative Arts in Theraphy And Health Care”* oleh Bernie Warren dimana fungsi program yang membentuk ruang dalam dengan tinggi rendah lantai yang telah di metaforakan terhadap bangunan. Bentuk metafora diterjemahkan ke bangunan yakni dengan menerapkan bentuk kupu-kupu yang menjadikan suatu bentuk atap segitiga yang diadaptasi dengan beberapa prinsip seperti: *Building codes, Characteristic, Komponen, Representation, Konsep, dan Orientasi* diagram. Pemilihan prinsip yang menunjang sebagai acuan untuk memperkuat program desain dengan perbedaan plat lantai dengan menggunakan *ramp* pada setiap level. Pembentukan *void* yang berbeda dengan prinsip *representation* dengan tumpang tindih plat lantai dan sudut berbeda sebagai cahaya masuk. Dimensional, fungsional, orientasi pada dalam bangunan membuat ruangan menjadi lebih nyaman sehingga pengguna dengan gangguan mental dapat menggunakan ruang secara baik. Penggunaan material pada bangunan dengan penyatuan warna kayu, hijau, *concrete*, batu alam sebagai acuan dalam program yang memiliki arti alam yang berdekatan dengan manusia.

Metode Pengumpulan Data

Metode studi lapangan ini digunakan sebagai studi yang membantu penulis dalam menganalisis langsung tapak yang telah terpilih. Studi lapangan dilakukan pertama kali pada bulan Januari 2020 untuk mencari sebuah permasalahan yang ada di dalam kawasan dalam mendata kondisi bangunan sekitar sebagai memulai proses perancangan proyek. Pada bulan februari 2020, penulis melakukan studi kembali untuk meninjau lebih lanjut tapak yang terpilih apakah sesuai dengan kriteria perancangan yang berhubungan dengan program yang akan dicanangkan dalam proyek ini. Survei berdekatan dengan MRT yang menjadikan lahan tapak sebagai tempat untuk memperbaiki diri dan sebagai diantar perkantoran maupun hunian. Eksisting tapak dengan lahan hijau kosong yang dapat dijadikan suatu pembangunan yang akan difungsikan sesuai dengan peraturan pemerintah, dan di kelilingi dari bangunan komersil di bagian sebelah tapak juga hunian di bagian belakang tapak.

4. DISKUSI DAN HASIL



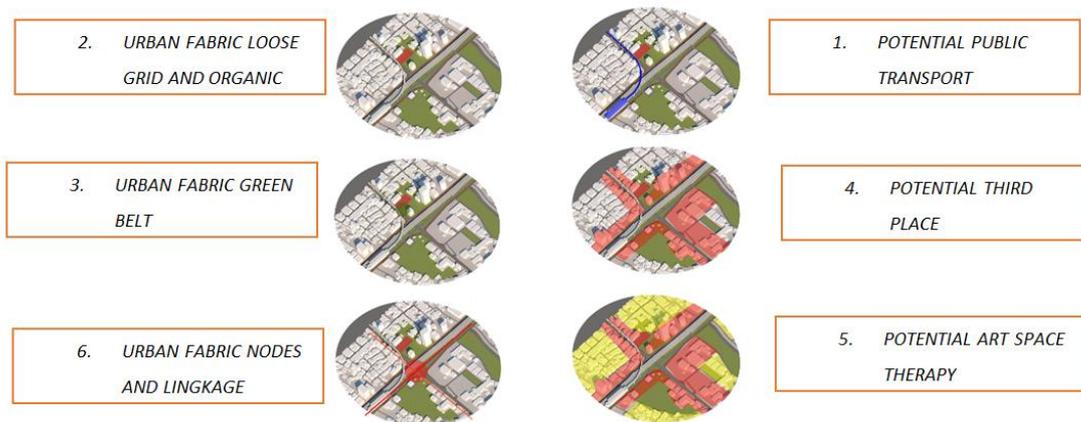
Gambar 5. Tapak Terpilih
Sumber: Google Maps, 2020

Keadaan eksisting pada tapak yaitu berupa tanah kosong. Pada pengamatan (survey tapak), kondisi jalan depan tapak (JL. RA Kartini) memiliki Kriteria seperti: Lebar jalur Jalan RS Fatmawati adalah +/- 10 m, Untuk bagian depan tapak terdapat 2 lajur jalan, dan jalur MRT,

kemudian Intensitas kemacetan tinggi pada jalan RS Fatmawati, disebabkan oleh antrian lampu merah yang dekat dengan persimpangan dan aktivitas pergerakan manusia dari stasiun MRT yang menyebabkan timbulnya banyak ojek *online*.

Jalur pedestrian yang berukuran +/- 1.7 m, kurang seimbang dengan banyaknya aktivitas pergerakan manusia dari stasiun MRT dan bangunan sekitar. Terlihat juga bahwa belum diterapkannya *street furniture* seperti lampu pejalan kaki, tempat duduk, tempat sampah dan vegetasi. Ditemukan juga banyak pedagang kaki lima dan ojek *online* yang berkumpul di pinggir jalan disekitar tapak terpilih. Pada kawasan ini belum tersedia area untuk ojek *online* menunggu dan area *drop off*.

Analisis Tapak

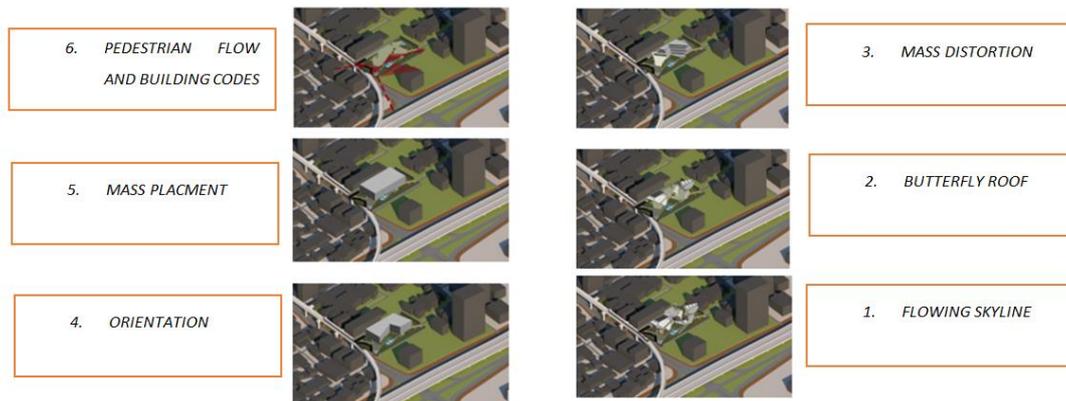


Gambar 6. Analisa tapak
Sumber: Penulis, 2020

Kawasan di sekitar tapak memiliki konteks *urban fabric loose grid* dan *organic*, di mana terlihat dari bentuk jalan yang ada, hal ini memungkinkan untuk membentuk massa bangunan yang memiliki *pattern* baru. Memperkuat konsep *greenbelt* di dalam tapak untuk memberikan konsep penghijauan yang mulai tersingkirkan di area sekitar tapak. Tapak berada di jalan kolektor (Jl. RS. Fatmawati) yang dekat persimpangan padat antara Jl. RS. Fatmawati dengan Jl. TB Simatupang, hal ini tentunya akan berpengaruh pula terhadap jumlah pengunjung yang akan datang ke area tapak menjadi berpotensi ramai. Tapak berada di dekat stasiun MRT Fatmawati, dan dilalui juga oleh jalur MRT. Selain itu, area sekitar tapak dilalui oleh kendaraan umum lain seperti Transjakarta, angkutan kota, dan bus kota, sehingga untuk transportasi umum yang tersedia sudah sangat memadai, karena banyak pilihan transportasi yang dapat digunakan untuk dapat mencapai tapak. Karena berada di area perkantoran dan pemukiman yang padat, tapak dapat menjadi sebuah tempat yang strategis untuk menjadi sebuah *third place* bagi para pekerja maupun masyarakat sekitartapak yang sedang jenuh atau stress dalam menjalani aktivitas sehari-harinya dengan mobilitas yang tinggi. Perkantoran dan pemukiman yang padat dengan mobilitas yang cukup tinggi, sehingga tingkat stress yang ada juga cukup tinggi. *Art space therapy* akan dapat menjadi sebuah sarana penghilang stres tersebut.

Proses Gubahan Massa

Setelah melakukan analisis terhadap tapak, selanjutnya akan dibuat proses gubahan massa yang sesuai dengan konteks lingkungan.



Gambar 7. Proses Gubahan Massa
Sumber: Penulis, 2020

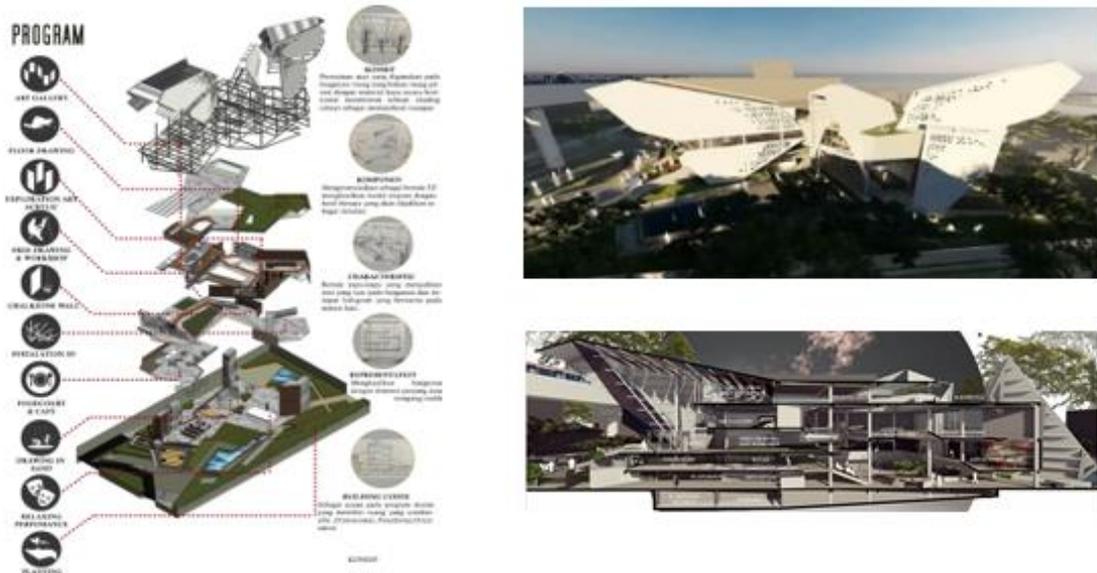
Berdasarkan analisa di atas, dalam gubahan dengan tapak menggunakan proses *Pedestrian flow and building codes* masuknya *flow* pedestrian dari arah barat daya lebih dominan, dan permainan naik turun pada tanah menjadikan sebuah dimensi pada denah *ground floor*. *Mass placement* menggunakan massa bangunan yang disesuaikan dengan geometri tapak sesuai dengan peraturan GSB pemerintah. *Orientation* dengan massa yang dipotong pada bagian sisi selatan yang cocok sebagai arah jarak pandang dari MRT dan jalan tol lebih mendominasi. Kemudian *mass distortion* dengan perubahan bentuk yang bertujuan untuk lebih menonjolkan karakteristik visual Massa, sehingga mendapatkan bentuk menjadi sempurna, yang sesuai dengan konsep estetika seni. *Butterfly roof* sebagai penambahan atap yang bisa dijadikan sebagai dinding massa yang memiliki karakteristik, terdapat *hologram* pada saat malam hari sebagai tanda corak kupu-kupu. *Flowing skyline* massa yang disesuaikan dengan *ritme skyline* yang naik turun dan massa yang menggambarkan sedang merangkul kawasan yang membutuhkannya.

Analisis Program Ruang

Dari diagram di bawah, terdapat dari 13 program utama yaitu *Planting, Relaxing Space, Drawing Art in Sand, FoodCourt, Instalation 3D, Chalkzone Wall, Free Drawing Workshop, Exploration Art Acrylic, Floor Drawing* dan *Art Gallery, Listening Drawing and Reflection Get to Know Self*. Di ambil dari yang terpenting program *Planting* merupakan program yang memberikan edukasi pada pemanfaatan penanaman dan juga dapat difungsikan sebagai cat warna dengan berbagai jenis warna pada aktifitas di dalam dalam membangun mental pengunjung. *Relaxing Perfomence* sebagai wadah program untuk bersantai, bebas dan menenangkan melalui media musik dan pentas seni yang ditunjukkan. *Drawing in Sand* yang merupakan tarian yang dikombinasikan dengan gambar sehingga lebih kompleks dapat dilihat dari gerak dan gambar yang mengartikan perasaan penari dan penyampain pesan tersebut. *FoodCourt* sebagai wadah penunjang untuk memenuhi semua kebutuhan dari selingan aktifitas pendatang. *Instalation 3D* merupakan bentuk yang dihasilkan dari gambar menjadikan bentuk 3D sesuai dengan syarat.

Chalkzone Wall merupakan program menggambar di dinding yang kegiatan tersebut lebih fokus pada anak-anak yang didampingi oleh volunteer. *Free Drawing and Workshop* sebagai wadah pertama masuk dalam awal permulaan dengan menggambar secara bebas, baik bermasalah secara mental maupun tidak. *Exploration Art Acrylic* merupakan Aktifitas gambar pada kaca acrylic dengan sentuhan penyemprotan warna secara bebas dengan plat lantai yang dapat dibersihkan. *Floor Drawing* sebagai program gambar dibawah lantai dengan media kertas besar yang dapat digunakan oleh beberapa orang dengan tarian perasaan yang lebih diaplikasikan oleh orang dewasa. *Art Gallery* sebagai akses gambar yang dapat dilihat yang

dihasilkan dari mental rendah yang dapat terealisasikan pada gambar tersebut. *Listening and Drawing* yang dapat digunakan sebagai gambar melalui media musik apapun baik metal, sedih maupun tenang. *Reflection Get to Know self* merupakan wadah sharing yang setiap orang dapat berkomunikasi melalui ruangan tersebut dan berkaca pada dinding tajam yang dijadikan sebagai untuk mengetahui diri lebih.



Gambar 8. Program Diagram Axonometri, Konsep dan Potongan 3D
Sumber: Penulis, 2020

Bentuk bangunan disesuaikan dengan ciri khas kupu-kupu yang menjadikan sebuah bentuk sederhana yang mudah di kenal dan dipahami, kemudian bagian dalam ruang tersebut memiliki program yang luas, dengan atap miring dan tajam yang berbeda dengan yang lain, yang menjadikan wadah yang dibutuhkan oleh lingkungan sekitar sebagai wadah penyembuhan diri.



Gambar 9. *Facade* dan Material
Sumber: Penulis, 2020

Facade bagian depan yang menggambarkan atap Toraja dan sisi samping yang membentuk *facade* segita yang dihasilkan dari sayap kupu-kupu dengan bahan atap bitumen yang berbahan aspal berwarna putih, kemudian dapat di tembak dengan projector yang menjadikan dinding sebagai *holographic wall* dengan perpaduan warna maupun cerita pada dinding atap tersebut.

Deskripsi Proyek



Gambar 10. Eksterior dan *Bird Eye*
Sumber: Penulis, 2020

Proyek ini didesain dengan sederhana yang mudah diingat dan dikenal karena bentuk tersebut dibentuk dari konsep kupu-kupu dengan sentuhan sedikit arsitektur yang membuat bangunan tersebut terlihat sederhana, kecil dibandingkan bangunan besar yang ada pada lingkungan sekitar. Pada bagian depan memiliki akses yang kuat pada sisi pintu masuk yang sesuai dengan *Third Place*, yang menandakan selamat datang dengan bukaan yang sangat luas dan bisa digunakan oleh disabilitas dengan menggunakan jalur *ramp* pada setiap pencapaian program sehingga semua kalangan dapat menggunakan bangunan tersebut dengan mudah.



Gambar 11. Interior: *Chalkzone Wall* dan *Acrylic Exploration Art*
Sumber: Penulis, 2020

Chalkzone Wall di lantai dasar 1B yang dibuat memiliki kursi gantung yang dapat bergeser, naik-turun dengan menggunakan mesin katrol yang dapat bergerak pada bagian atas, sebagai wadah yang digunakan untuk menggambar pada dinding dengan menggunakan alat kapur. Terdapat tempat menunggu pada bagian tengah ruang dan bagian sisi dengan *railing* beton miring yang dapat dijadikan wadah istirahat dengan kemiringan tertentu. Ruang *Exploration Art Acrylic* yang menggunakan media kaca *acrylic*, tangga kecil untuk anak-anak, dan plat lantai *metal expanded* sebagai lantai yang dapat dibersihkan. Ruang tersebut memiliki perbedaan lantai dengan menggunakan *ramp* sebagai akses yang mudah dan nyaman, juga terdapat kursi tunggu pada bagian depan ruang.



Gambar 12. Interior: *Art Galley*, *Floor Drawing* dan *Drawing Art in Sand*
Sumber: Penulis, 2020

Pada lantai 3, *Art Gallery* berfungsi sebagai ruang yang dihasilkan dari karya-karya terpilih yang sesuai dengan syarat seperti mental stress yang tinggi kemudian terapkan menjadikan sebuah seni gambar yang menyentuh. Dan pada bagian sisi terdapat ruang *sharing* yang dapat belajar pada seseorang yang berhasil keluar dari mental stress tinggi dan memberikan solusi untuk pendatang baru yang mengalami hal sama. Pada lantai 2, terdapat *Floor Drawing* yang menggunakan kertas besar dengan aktifitas gambar yang luas dengan beberapa orang yang memiliki tarian pada bawah lantai, yang mengkombinasikan perasaan seorang satu dengan yang lainnya yang membentuk sebuah seni. Sebagai wadah program yang dipertunjukkan kepada semua orang dengan tangga yang dapat dijadikan ruang duduk, untuk menonton pentas seni maupun tarian gambar dengan ruang kaca private tanpa mengganggu pengguna.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Stress dan *Depresi* merupakan permasalahan yang ada didalam kehidupan saat ini, yang diperlukan adalah wadah *third place* sebagai tempat dalam memenuhi kebutuhan untuk meringankan beban masyarakat di Cilandak Barat. Cilandak Barat sebagai kawasan yang dapat menerima masyarakat yang memiliki depresi, wadah ini menjadi tantangan bagi masyarakat untuk meningkatkan kesejahteraan dan pemulihan agar masyarakat kembali normal. Kawasan yang kurang dari tempat hiburan dan pusat bisnis dengan pola kerja yang berulang akan mengalami depresi.

Banyaknya usia produktif di Kelurahan Cilandak Barat serta keingintahuan tentang mempelajari hal baru, membutuhkan fasilitas edukasi yang memadai atau *third place*. Sebagai *third place* dalam memfasilitasi dan memenuhi kebutuhan masyarakat, akan dirancang '*House of Art Space Therapy*. *Third place* pada Kelurahan Cilandak Barat, akan menawarkan *third place* dengan kategori *Refresment*. Tempat di mana masyarakat akan mengulang dirinya menjadi lebih baik pada kesehatan mental yang merubah fisik masyarakat dan mengurangi tingkat bunuh diri. *Third place* sebagai tempat bersenang-senang dan belajar di mana semua berkumpul, baik introver maupun masyarakat yang mengalami depresi dapat meluapkan, mengekspresikan, menenangkan pikiran menjadi lebih baik dan terdapat hiburan.

REFERENSI

- Antoniades, A. C. (1992). *Poetics of Architecture: Theory of Design*. New York City: Willey.
- Oldenburg, R. (1989). *The Great Good Place: Cafes, coffee shops, bookstores, bars, hair salons and other hangouts at the heart of community*. Philadelphia: Da Capo Press.
- Rachmi/sir. (2013), September 29. *RW 03 Cilandak Barat Maju ke Tingkat DKI*. Retrieved March 23, 2020, from POSKOTANEWS: <http://poskotanews.com/2013/09/29/rw-03-cilandak-barat-maju-ke-tingkat-dki/>
- Simitch, A. (2014). *The Language of Architecture: 26 Principle every architect should know*. Andrea Simitch + Val Warke.
- Skinner, B.F, Notoatmodjo. (2007). *Merumuskan perilaku sebagai respons atau reaksi seseorang terhadap stimulus (rangsangan dari luar), membagi perilaku manusia ke dalam tiga domain dari sudut pandang kesehatan*.
- Warren, B. (2008). *Using The Creative Arts in Therapy and Healthcare: Art therapy, Drama therapy, Music therapy, Dance therapy, Play therapy*.

