

## PUSAT KOMUNITAS SENI DI BINTARO, JAKARTA SELATAN

Jeremy Alexander<sup>1)</sup>, Tony Winata<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, jeremy.315160137@stu.untar.ac.id

<sup>2)</sup>Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, tonywinata@ft.untar.ac.id

Masuk: 23-01-2021, revisi: 21-02-2021, diterima untuk diterbitkan: 26-03-2021

### Abstrak

Berhuni adalah suatu konsep manusia berada di tempat tinggal dimana manusia itu tidak harus menetap melainkan dapat mengembara juga, dalam artian lain bahwa konsep berhuni tidak selalu menetap, melainkan manusia dapat mengekspresikan perasaan, bertukar pikiran, berkumpul dan lain – lain. Kesehatan mental adalah salah satu bagian yang terpenting dalam kehidupan seseorang. Kesehatan mental dapat memengaruhi suatu jalan hidup dan masa depan seseorang. Banyak sekali penyebab kelainan mental yang salah pemicunya adalah tingkat stres seseorang dalam jangka waktu yang sebentar atau lama. Tidak sedikit orang yang terkena serangan kesehatan mental yang disebabkan oleh banyak faktor selain stres. Menurut ilmuwan, hal seperti ini dapat dicegah dengan peningkatan hormon dopamin yang dapat menghasilkan perasaan senang ketika seseorang melakukan kegiatan yang mereka senangi dan hal – hal lainnya yang berbau seni serta juga aktivitas yang berhubungan dengan komunitas untuk mengungkapkan perasaan mereka. Dari sekian banyak negara di dunia, hanya sebagian kecil negara yang menerapkan dan memantau kesehatan mental rakyatnya. Oleh karena itu sangat disarankan suatu negara mengembangkan suatu fasilitas yang pada umumnya berbau dengan hal seni dan komunitas yakni suatu pusat komunitas seni untuk pencegahan kekurangan dalam hal mental seseorang. Proyek ini bertujuan untuk membuat seseorang dapat mengekspresikan dirinya sebagaimana mungkin dan dapat mendukung pencegahan terhadap kekurangan mental seseorang, sehingga isu kesehatan mental pada suatu negara dapat terkendali dan tidak dibiarkan begitu saja.

**Kata kunci:** Berhuni, komunitas, kesehatan mental, pencegahan, seni.

### Abstract

*Living is a concept of being in a place of residence where humans do not have to stay but can also wander, in another sense that the concept of dwelling is not always permanent, but humans can express feelings, exchange ideas, gather and so on. Mental's healthiness is one of the most important things of a person's life. Mental's healthiness can affect the way of somebody's life and somebody's future. There are many causes that affect someone's mental's healthiness that triggered by someone's stress level for short and long period of time. A lot of people those suffer from mental's healthiness attacks by many other factors beside stress. According to scientists, things like these can be prevented by increasing someone's dopamine hormone which can produce good feeling, when someone is doing activities they enjoy and other things that contains art and community activities to express their feelings. Of the many countries in the world, only a few of countries that implement and monitoring the mental's healthiness of their people. Therefore, it is very recommended for a country to develop some facilities which is generally related to arts and communities activities, that is art community center for preventing someone's mental's disorder. This project's aim is make people to express their feelings as possible and be able to support the prevention of mental's disorder. So that mental's healthiness issues can be prevented, controlled, and not ignored.*

**Keywords:** Art, community, dwelling, mental's healthiness, preventing.

## 1. PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Pada saat ini sangatlah susah untuk mempunyai tempat tinggal, terutama pada saat mencari tempat tinggal pada lokasi perkotaan yang padat. Tidak sedikit orang yang menentukan apartemen sebagai pilihan untuk tempat tinggal mereka karena lahan yang tersedia sudah padat dan sangat sedikit yang tersedia. Namun, banyak juga orang yang berusaha keras untuk mendapatkan rumah pribadi. Keduanya memiliki kelebihan dan kekurangan masing - masing baik. Selain itu yang menjadi pertimbangan untuk memilih tempat tinggal adalah faktor dari tapak tempat tinggal tersebut, contohnya akses, sistem keamanan, kenyamanan, perawatan, hingga fasilitas pun bisa menjadi pertimbangan. Di luar dari tempat tinggal, ada beberapa macam bangunan yang juga banyak dibutuhkan sebagai tempat untuk beristirahat, bersantai bahkan berkumpul pun memerlukan lahan. Contohnya kafe, rumah makan, *working space*, dll. Tempat yang barusan perancang sebutkan di atas juga memiliki berbagai pertimbangan contohnya akses ke lokasi tapak, keamanan, fasilitas, kenyamanan, hingga faktor kesehatan juga dapat menjadi pertimbangan.

Masalah yang kita hadapi sekarang selain kesehatan fisik, ada kesehatan mental juga yang perlu dijaga. WHO mengatakan masalah yang saat ini cukup serius untuk dihadapi adalah masalah kesehatan mental, tetapi menurut data dari WHO tercatat sekitar 40% negara di dunia tidak memiliki kebijakan terhadap kesehatan mental, 30% tidak memiliki program kesehatan mental, dan 25% negara tidak memiliki undang – undang untuk kesehatan mental. Beberapa contoh penyebab kesehatan mental yaitu Covid-19 dengan kebijakan isolasi mandiri, trauma akibat hal besar yang terjadi, kekerasan, ekonomi, *social judgement*, dan banyak lainnya.

Sebagai perancang tentunya harus mengetahui apa yang harus diselesaikan dalam perancangannya, berikut beberapa rumusan masalah yaitu dengan cara seperti apa perancangan ini dapat mencegah isu *mental health*, program apa yang dapat diterapkan, bagaimana proyek perancangan dapat menjawab berhuni dalam kondisi masa sekarang, dimanakah tempat yang cocok untuk menempatkan proyek perancangan ini?

Maka dari itu, diperlukannya tempat yang dapat mendukung semua kendala dari kehidupan di atas yaitu berupa arsitektur masa depan yang berbasis hari ini atau bisa disebut “*The Future of Dwelling Based on Today*” dengan mengambil topik “*Preventing Before Treating: Mental Health*”. Dari pernyataan di atas, muncul pendekatan tentang “**BAGAIMANA DWELLING DI MASA DEPAN DAPAT MENYEDIAKAN TEMPAT, RUANG DAN WAKTU UNTUK MENUNJANG DAN MENCEGAH MENTAL HEALTHINESS DISORDER?**”

### Tujuan

Sebagai perancang, tentunya memiliki suatu tujuan dari dibuatnya proyek ini, tujuannya adalah sebagai berikut yaitu mengedepankan konsep “*preventing before treating*”, mendukung dan menciptakan suatu bangunan untuk masa yang akan datang sehingga dapat memenuhi tema “*The Future of Dwelling*”, menciptakan suatu rancangan bangunan yang mendukung masalah saat ini yaitu *mental health*, merancang fasilitas yang dapat mengatasi dan mencegah isu *mental health* melalui konsep *preventing before treating*.

## 2. KAJIAN LITERATUR

### Dwelling

Arti *dwelling* tersebut bukan hanya sekedar tempat tinggal, melainkan suatu tempat untuk bertukar pikiran, berkumpul, dan masih banyak aktivitas lainnya. Ada beberapa tokoh yang menyebutkan bahwa *dwelling* tidak hanya sekedar tempat tinggal, berikut beberapa pernyataan dari beberapa tokoh, antara lain:

- a. Christian Norberg-Schulz (1985) : Dalam bukunya yang berjudul *The Concept of Dwelling: On the way to figurative architecture* ada sebuah kalimat pada awal buku yang berbunyi “*The*

word 'dwelling' here means something more than having a roof over our head and a certain number of square meters at our disposal." Menurutnya ada 2 hal penting mengenai arti *dwelling*. **Yang pertama**, *dwelling* atau berhuni adalah suatu tempat yang berguna untuk bertukar ide, perasaan maupun produk demi mendapatkan suatu pengalaman. **Yang kedua**, *dwelling* adalah suatu tempat untuk mencapai kesepakatan, yaitu suatu perangkat nilai – nilai yang sama yang disetujui berbagai pihak.

- b. Martin Heidegger (1971) : Dalam bukunya yang berjudul *Building, Dwelling, Thinking* bahwa *dwelling* diartikan sebagai konsep dalam menghuni yang berhubungan dengan berkelana dan menetap. *Dwelling* menurut Martin Heidegger ini berasal dari kata "*dwellan*" yang berarti berkelana dan menetap (bertahan hidup). Berkelana (*to wander*) dan bertahan hidup (*to linger*) diartikan bahwa untuk bertahan hidup di suatu tempat tidak harus menetap melainkan lebih baik mengembara.

Dalam buku Christian Norberg-Schulz yang sudah disebutkan di atas, ada poin penting bagaimana suatu *dwelling* ini dapat di mengerti yaitu "*to dwell implies the establishment of a meaningful relationship between man and a given environment. In the introduction we have suggested that this relationship consists in an act of identification, that is, in a sense of belonging to a certain place*". Kalimat tersebut memiliki arti bahwa ada hubungannya antara suatu tempat untuk ditinggali (*dwell*) dengan manusia yang pernah menempati tempat tersebut. Di atas dikatakan bahwa pada awal mulanya, *dwelling* dimulai dari mengidentifikasi tentang perasaan memiliki tempat tersebut, namun tidak menetap.

Dari 2 pernyataan dari masing – masing tokoh di atas, perancang menyimpulkan bahwa *dwelling* adalah suatu konsep berhuni dimana manusia itu tidak harus menetap melainkan dapat mengembara juga. Perancang menarik kesimpulan dari kalimat di atas bahwa konsep berhuni ialah suatu tempat dimana saja bisa ditempati untuk bertahan hidup, baik itu di rumah, kafe, rumah makan, dan masih banyak contoh lagi. Perancang lebih diyakinkan oleh pernyataan Martin Heidegger bahwa *dwelling* ini berasal dari kata inggris kuno yaitu *dwellan* yang berarti berkelana (*to wander*) dan bertahan hidup (*to linger*).

### Kesehatan Mental

Kesehatan mental adalah salah satu masalah serius di bidang kesehatan. Gangguan tersebut berawal dari berbagai penyebab, contohnya gangguan kecemasan, suasana hati, gangguan psikotik, kecanduan, stres pasca trauma, dan gangguan kepribadian. Menurut Rumah Sakit Islam Jakarta, ada beberapa hal yang dapat mencegah dan mengimprovisasi kesehatan mental, yaitu:

- Berolahraga
- Mengekspresikan perasaan dengan cinta
- Mengapresiasi dan menikmati karya seni
- Rekreasi
- Hindari isolasi mandiri
- Beribadah
- Hindari pornografi
- Jadikan pikiran anda terorganisir dan lakukan kegiatan yang meningkatkan rasa percaya diri

Menurut WHO yang menjadikan kesehatan mental ini serius ialah kematian tertinggi akibat bunuh diri yaitu pada umur 15 – 29 tahun. Menurut Riset Kesehatan Dasar (RISKESDAS) pada tahun 2018, gangguan mental emosional remaja meningkat sebanyak 3,8%. Pada tahun 2013 hanya sebesar 6%, dan sekarang berada pada angka 9,8% dimana angka kenaikan tersebut sangat signifikan jika dibandingkan dengan jenjang waktu 5 tahun. Ada lagi data menurut KEMENKES Indonesia, bahwa masyarakat yang tinggal di daerah perkotaan adalah masyarakat yang lebih rentan terkena dampak kesehatan mental dibandingkan dengan masyarakat desa. Hal tersebut terbukti karena masyarakat kota mempunyai tuntutan yang lebih banyak contohnya tuntutan ekonomi.

## Terapi Alami Mencegah Depresi Ringan

Depresi ringan adalah suatu kesehatan mental yang juga perlu diperhatikan, karena depresi ringan ini dapat menjadi depresi berat karena minim penanganan. Menurut ilmuan neurologi Dr. Strang, ada beberapa terapi alami tanpa harus psikolog yang dapat menangani masalah depresi ringan:

- *Art therapy*
- *Play therapy*
- *Tourism or travel therapy*
- *Family therapy*
- *Music therapy*
- *Virtual reality therapy*

Maka dari itu, terapi – terapi yang sudah disebutkan di atas sangatlah penting perannya bagi pencegahan ini.

### ***(Preventing Before Treating) How Art Can Relieve Stress***

Menurut para ahli di bidang kesehatan dan pemerintah, keadaan kesehatan mental akibat pandemi dan isolasi sosial ini memprihatinkan. Ahli di bidang kesehatan khawatir terhadap kecemasan yang dapat menyebabkan gangguan stres pasca pandemi. Ada bukti kuat dalam bidang kesehatan mental bahwa seni memiliki manfaat positif terhadap penyakit demensia yang sebagian besar penyakit tersebut mengarah ke kemampuan berpikir dan keterampilan sosial yang terbatas.

Peneliti yakin bahwa melukis, menggambar, dan bahkan melakukan kegiatan di bidang audial memiliki kelebihan untuk merangsang otak yang membuat adanya perasaan kesenangan dan penghargaan terhadap dirinya. *“One of the reasons art therapy is helpful is because it can be used as a tool for self-expression and working through feelings; it is a way to convey emotions, hopes and concerns. While making art, the ‘creative corner’ of the brain takes over,”* kata Megan Roessler seorang staff dari Slaggy Center.

Beberapa peneliti dari US yang bernama Dr. Strang dan Dr. Kaimal juga menemukan jika seseorang menelusuri **galeri seni** dapat membantu **menurunkan konsentrasi hormon stres kortisol** tubuh dan **meningkatkan hormon kesenangan dopamin**. Maka dari itu proyek *“Art Gallery and Community Center”* inilah penting untuk pasca pandemi.

### ***Community Center***

Menurut buku berjudul *“The learning center: A sphere for non-traditional approaches to education”* karangan Gary T. Peterson, dikatakan bahwa *learning center* terdiri dari empat komponen yaitu perpustakaan, layanan berupa audiovisual, kegiatan belajar, dan layanan untuk pengembangan diri. Ada berbagai fungsi dari *learning center* menurut Truschel, J., & Reedy, D. L. (2009), antara lain:

- Tempat untuk pengembangan akademis dan non-akademis.
- Memberikan edukasi dan layanan kepada orang yang memiliki disabilitas
- Sebagai program untuk memotivasi bagi yang membutuhkan motivasi.
- Yang paling penting adalah memberikan program untuk orang yang tidak memiliki finansial yang cukup.

Berikut ada beberapa tujuan dibuatnya *learning center*, antara lain:

- Mengurangi tingkat depresi dan stres seseorang
- Memperluas wawasan
- Memperbaiki tujuan hidup
- Dapat membantu menyelesaikan masalah dengan lebih baik
- Membantu meningkatkan sistem pemikiran untuk kepentingan sosial maupun pribadi
- Meningkatkan pemikiran yang efektif terhadap pemecahan suatu masalah yang ada.

## Galeri Seni

Galeri seni adalah suatu bangunan atau ruangan yang dapat memamerkan suatu karya seni dan juga dapat melakukan kegiatan lain selama masih bersangkutan dengan seni. Galeri seni sendiri memiliki manfaat bagi kesehatan psikis seseorang, di antaranya adalah:

- Memberi rasa bahagia dan puas.
- Menurunkan tingkat resiko terhadap kesehatan mental.
- Membuat seseorang menjadi lebih produktif.
- Dapat meningkatkan kreativitas seseorang.
- Membuat kehidupan sosial berjalan lebih baik.

Selain dari manfaat dari galeri seni di atas, banyak juga macam galeri yang harus diketahui. Macam galeri ini dibagi berdasarkan tingkat kegiatannya, yaitu:

- a. Kegiatan wisata atau rekreasi
  - Jika seseorang merasakan kejenuhan pada kebiasaan sehari – hari, maka orang tersebut akan mencari kegiatan baru seperti salah satu contohnya adalah berwisata. Galeri seni adalah satu dari banyak pilihan yang menjadikannya sebagai tempat tujuan wisata.
- b. Kegiatan edukasi dan pendidikan
  - Terdapat kegiatan – kegiatan seperti *workshop* yang dapat dijadikan sebagai salah satu sarana edukasi terhadap pekerjaan seni.
  - *Event* yang penting seperti pentas atau kegiatan interaktif lainnya juga dapat dijadikan sebagai salah satu kegiatan untuk mengedukasi seseorang.

## Hubungan *Art and Community Center* dengan *Mental Health* sebagai sebuah *Future Dwelling*

Dari beberapa teori di atas, muncul ide yaitu **'bagaimana *dwelling* di masa depan dapat menyediakan tempat, ruang dan waktu untuk menunjang dan mencegah *mental healthiness disorder*?'**. Jawabannya ialah perancang ingin membuat sesuatu yang tidak formal, namun dapat mencegah masalah – masalah seperti depresi ringan dan sebagainya, yaitu ***Art Gallery and Community Center***.

*Mental healthiness* sangatlah penting bagi kehidupan seseorang, mulai dari anak kecil bahkan sampai manusia dewasa. Salah satu bagian penting dari kesehatan mental ini adalah *refreshing*. Rekreasi adalah bagian dari *refreshing* yang sangat berpengaruh bagi pencegahan kesehatan mental. Ada kalimat dari buku "*Foundations of Therapeutic Recreation*" yang berbunyi '*therapeutic recreation modalities can be used to treat secondary mental disorder and significantly improve quality of life for a person*'. Kalimat tersebut mengandung arti bahwa rekreasi adalah salah satu cara terbaik untuk mencegah masalah kesehatan mental. Ada beberapa poin penting dalam sebuah 'rekreasi', antara lain:

- a. Rekreasi tidak hanya sekedar '*refreshing*', melainkan rekreasi juga ada hubungannya dengan '*education*'.
- b. Rekreasi mempunyai banyak komponen pendukung, beberapa contohnya ialah seni/*art*, transportasi, hiburan, atraksi, juga akomodasi.
- c. Rekreasi tidak hanya untuk orang dewasa, tetapi semua kalangan mulai dari balita, remaja, dan dewasa serta para lansia.

Dari beberapa poin di atas, maka perancang akan membahas beberapa hal penting yang ada di atas, yaitu rekreasi sebagai edukasi, rekreasi sebagai seni (Robertson, 2008).

### **Community can Improve Someone's Cognitive**

Perancang menemukan beberapa poin penting tentang komunitas sebagai pengembangan otak yang ada di dalam buku *'How People Learn'*, di antaranya adalah

a. *Environment and Experiences for brain development*

Ini adalah satu poin penting bagi setiap orang demi mendapatkan edukasi. Dikatakan pada buku ini bahwa perubahan yang terjadi di otak manusia selama menjalani kegiatan belajar rupanya membuat sel saraf lebih efisien dan kuat. Sebagai contoh, ada seekor binatang yang tinggal sendiri dengan yang tinggal berkelompok, pastinya akan berbeda perilakunya di antara keduanya, karena *experiences* ini dapat berpengaruh terhadap perkembangan otak manusia. Dalam hal ini, *experiences* sangatlah mendukung kualitas fungsi otak. **Experiences ini sangat berhubungan dengan topik recreation.**

b. *Every person's patterns and cognitive behaviors are obtained with social experiences and visual experiences from the environment and trauma they get*

Ini adalah sebuah ilmu dasar dari edukasi dan pendidikan, dimana dikatakan bahwa setiap perilaku seseorang ditentukan oleh pengalaman mereka sendiri yang dipengaruhi oleh percobaan – percobaan dan trauma – trauma yang mereka pernah alami. **Experiences dan trauma disini dapat dihubungkan dengan topik kesehatan mental dan recreation (Bransford, 2000).**

### **Art as Therapy Method**

*Art as therapy* disini memiliki arti bahwa seni memiliki peran dalam mengatasi masalah kesehatan mental dan konsepnya adalah sebagai terapi. Di dalam buku *'Recreation Art and Crafts'* terdapat kalimat bahwa di dalam program tentang rekreasi selalu mementingkan efek dunia terhadap individual. Dalam buku *'Introduction to Recreation and Leisure 3<sup>rd</sup> Edition'* seorang tokoh seni pada tahun 1989 bernama Orend, mengatakan bahwa seni dapat menambah kegembiraan, kesenangan, dan pengalaman yang dapat menciptakan apresiasi seni. Dari pernyataan tersebut sudah jelas bahwa *art therapy* dapat menambah nilai kesehatan mental seseorang. Berikut perancang akan menambahkan beberapa manfaat dari *art therapy*, yaitu menghilangkan dan mengurangi perasaan depresi, mengurangi stres, melatih untuk mengerti apa yang dialami oleh diri sendiri, dan dapat lebih produktif.

## **3. METODE**

### **Pendekatan Topik Isu *Mental's Healthiness***

Untuk perancangan dengan konsep *"The Future of Dwelling"*, perancang akan mengangkat program *preventing before treating* dari topik *mental healthiness*. Perancang ingin membuat sebuah terapi tanpa melalui seorang dokter atau psikolog, lalu mendapatkan ide untuk merancang sebuah *Art Gallery and Community Center*. Proyek ini dapat menyediakan tempat bagi orang yang ingin melepas penat karena konsep dasar proyek ini ialah mengatasi depresi ringan dan fungsi dari *Community Center* adalah bagi para remaja dan anak muda yang ingin mempunyai komunitas yang dapat mengembangkan ide dan keterampilan mereka.

### **Pemilihan Tapak berdasarkan Isu dan Program**

Perancang memilih tapak berdasarkan data yang sudah diteliti. Langkah awal ialah mencari data tentang kota mana yang memiliki tingkat kepadatan penduduk tertinggi di Indonesia. Sebelum menentukan tapak, perancang memilih program yang akan dipakai dan ditempatkan di dalam proyek. Lalu setelah menentukan program, lalu memilih kawasan berdasarkan program dan data yang sudah diteliti. Setelah itu pemilihan tapak dilaksanakan.

Sebelum memilih tapak, perancang melakukan survey ke lapangan agar hasil data yang didapatkan akurat dan pasti. Lalu perancang melakukan penelitian tentang kesesuaian rencana zonasi tapak terhadap proyek yang akan dibangun. Survey lapangan dilakukan untuk melihat potensi tapak, akses tapak, fasilitas di sekitar tapak, dan seberapa layak tapak tersebut untuk membangun proyek ini.

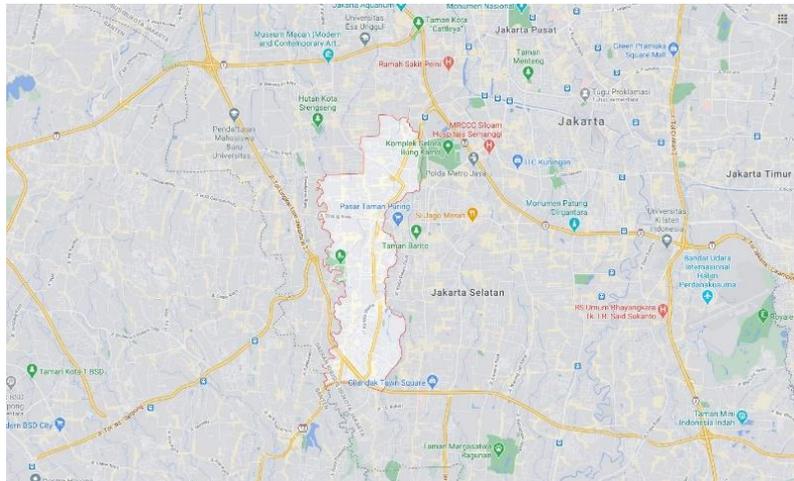
## Kecamatan Kebayoran Lama & Pemilihan Tapak

Kecamatan tempat tapak dipilih yaitu berada di Jl. Bintaro Raya, Kebayoran Lama. Ada beberapa alasan pemilihan tapak ini bertujuan agar perancang mendapatkan lokasi untuk penempatan tapak yang ideal dan cocok untuk penempatan proyek *Art Gallery and Community Center* serta dapat mengimbangi fungsi proyek. Berikut perancang akan menambahkan beberapa ciri dan kriteria yang menjadi penilaian kecocokan tapak, antara lain:

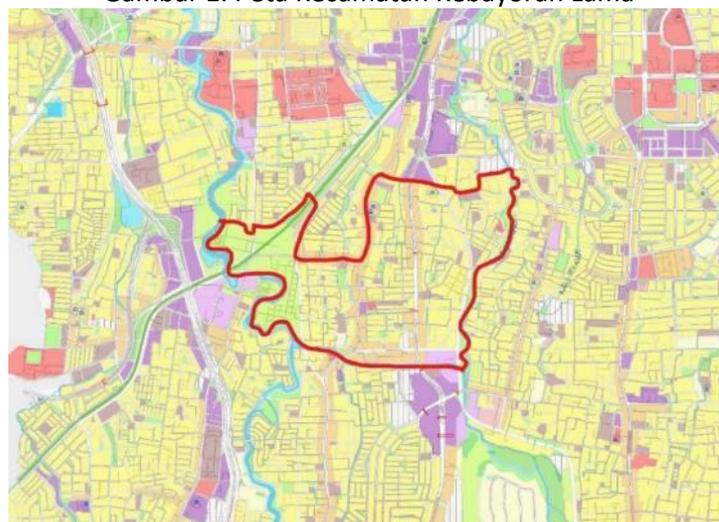
- Lokasi berada pada tempat yang mendukung serta tempat yang dekat dengan lokasi yang mengembangkan wisata dan budaya.
- Mempunyai aksesibilitas mudah sehingga dapat mencapai ke tapak dengan lebih mudah.
- Mempunyai lokasi yang mudah diingat dan sudah terkenal di masyarakat sehingga dapat mendukung tingkat keramaian di tapak.
- Memilih tapak dengan peruntukan "*Land-Use*"
- Adanya aktivitas publik di sekitarnya.

## Data Kawasan

Kawasan ini didominasi oleh perumahan dan zona komersial seperti kantor dan ruko di sekitarnya.



Gambar 1. Peta Kecamatan Kebayoran Lama

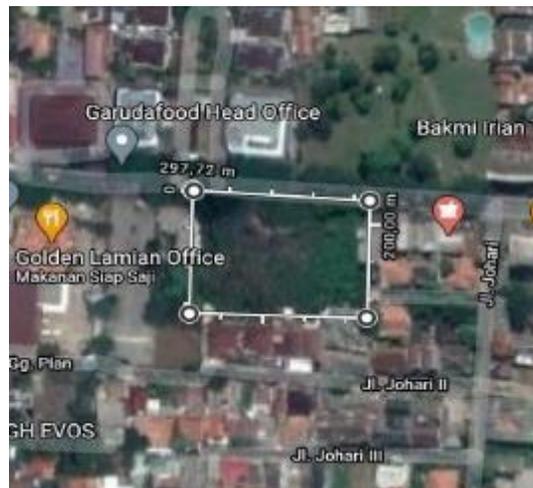


Gambar 2. Peta Zonasi Kelurahan Kebayoran Lama Selatan

Dari data di atas, terlihat sangat jelas bahwa pada kelurahan Kebayoran Lama Selatan didominasi oleh zona perumahan sekitar 70%, sedangkan sisanya sebesar 30% terdapat zona komersial dan campuran.

### Tapak

Tapak yang dipilih oleh perancang berada di Jl. Bintaro Jaya, kelurahan Kebayoran Lama Selatan, kota Jakarta Selatan, provinsi DKI Jakarta. Kondisi tapak saat ini ialah lahan kosong. Menurut data rencana zona lahan Jakarta, tapak ini direncanakan menjadi zona campuran. Tapak ini dikelilingi oleh zona campuran yang saat ini mempunyai fungsi sebagai ruko – ruko perdagangan dan komersil. Sebagai perancang tentu memikirkan kesesuaian dan kecocokan tapak, tapak yang dipilih ini cocok karena mempunyai akses yang mudah dan berada pada kawasan ramai penduduk. Berikut perancang menampilkan beberapa data dari tapak, antara lain: Pemilihan tapak: Berada di Jl. Bintaro Jaya, kelurahan Kebayoran Lama Selatan. Memiliki luas  $\pm 5.797 \text{ m}^2$



Gambar 3. Peta Batas Tapak  
Sumber: Google maps,2020

Rencana fungsi zona tapak: Zona C1, KDB 50, KLB 2, KDH 35, KTB 50, KB 4. Diizinkan: Taman rekreasi, gedung olah seni, studio keterampilan, ruang pertemuan.



Gambar 4. Foto Zonasi Tapak  
Sumber: Jakarta satu, 2020

## Program proyek

Perancang ingin merancang proyek dengan konsep utama yaitu “*Preventing Before Treating: Mental Health*”. Tujuan program ini untuk merespon dengan keadaan saat ini tentang kesehatan mental remaja dan anak muda, dimana dikatakan oleh peneliti dari UNICEF Indonesia, Ali Aulia Ramly, dampak yang berpengaruh pada anak muda yaitu Covid-19 ini, karena masyarakat dinyatakan untuk melakukan isolasi mandiri yang membuat sebagian besar anak mengalami depresi. Tidak hanya anak – anak, orang dewasa pun banyak yang merasa bahwa mereka stres dan khawatir yang mengakibatkan depresi ringan. Ada penyebab selain Covid-19 yaitu isu sosial media yang membuat ekspektasi anak muda yang tidak sesuai dengan kenyataan, lalu ada lagi isu tentang tuntutan hidup anak muda mulai dari keberhasilan pendidikan hingga biaya hidup mandiri. Semua hal tersebut dapat meningkatkan resiko stres dan kesehatan mental anak muda. Maka dari itu perancang ingin membuat proyek dengan fungsi **Art Gallery and Community Center**.

Ada juga kegiatan utama dalam Art Gallery dan Community Center, yaitu:

### Art Gallery:

- Pameran – Pameran (berupa seni lukis yang dipajang);
- Pentas seni (berupa tari dan musik);
- Instalasi – instalasi yang interaktif.

### Community Center:

- *Workshop* untuk seni pendidikan
- Komunitas untuk pembuat dan penikmat seni

Ada juga beberapa program **Art** dan **Community** yang penting demi mencegah dan mengatasi masalah *mental health* ini, yaitu:

- a. Instalasi yang interaktif
  - Pada bagian *Art Gallery* akan dipasang dengan instalasi seni yang interaktif dan atraktif yang dapat mengundang pengunjung untuk aktif. Cara ini efektif untuk meningkatkan hormon **dopamin** yang diketahui sebagai hormon untuk meningkatkan kesenangan.
- b. Workshop seni
  - Pada bagian *Community Center* akan diadakannya kegiatan workshop dengan tema seni, dan cara ini terbukti mampu membantu seseorang meluapkan apa yang dirasakannya. Contohnya workshop untuk membuat lukisan, otomatis orang tersebut dapat meluapkan emosinya dan akan tergambar dalam seni yang dibuatnya.

## 4. DISKUSI DAN HASIL

### Konsep Bangunan dan *Finishing*-nya

*INSIDE OUT* adalah suatu konsep dengan artian, bagian luar dan dalam adalah satu bahasa. Contoh yang paling menonjol adalah *SECOND SKIN* yang digunakan, yaitu berupa kayu-kayu yang menempel pada bagian exterior bangunan dengan berjejer seperti “*barcode*”, dan elemen tersebut digunakan pada bagian dalam bangunan yaitu berupa kiri dan kanan tangga yang berupa kayu yang menyerupai “*barcode*”. Konsep ini juga menyangkut dalam hal *VISUAL* yaitu sebagian besar yang ada di luar bangunan mendapat bagian visual ke dalam bangunan, begitu sebaliknya. (Fasad bangunan menggunakan bahan yang transparan yaitu kaca). Sebagai contoh:



Gambar 5. Tangga  
Sumber: Penulis, 2020



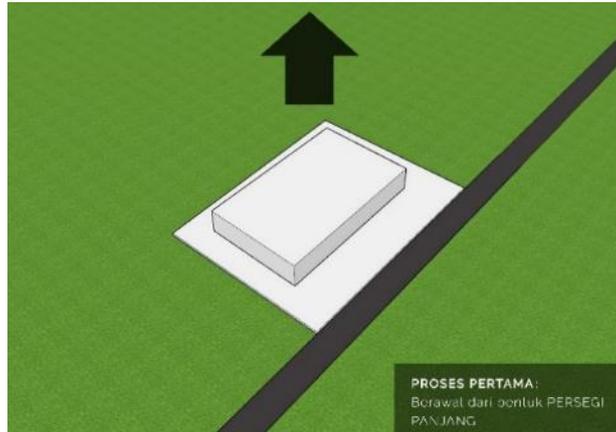
Gambar 6. Detail Pergola  
Sumber: Penulis, 2020



Gambar 7. Detail *Second Skin*  
Sumber: Penulis, 2020

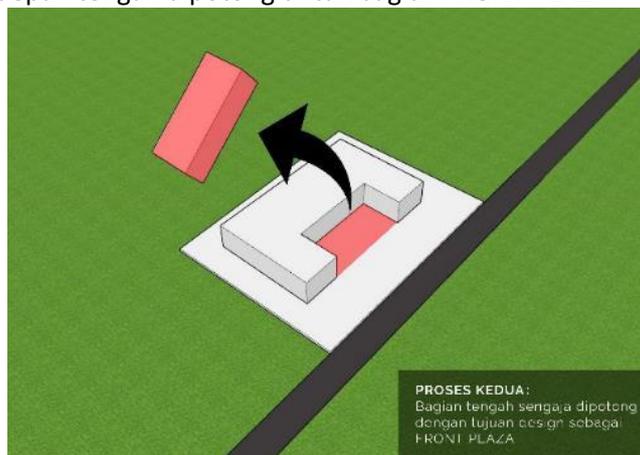
### Proses Massing

- Untuk langkah pertama, berawal dari bentuk persegi lalu di *PUSH UP*.



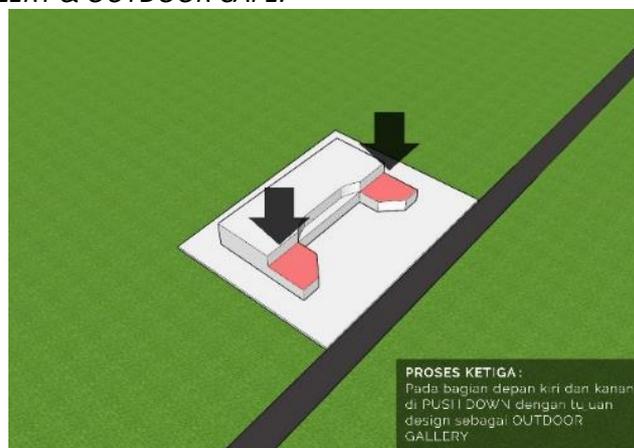
Gambar 8. Langkah 1 *Massing*  
Sumber: Penulis, 2020

- Kedua, bagian depan tengah dipotong untuk bagian *FRONT PLAZA*.



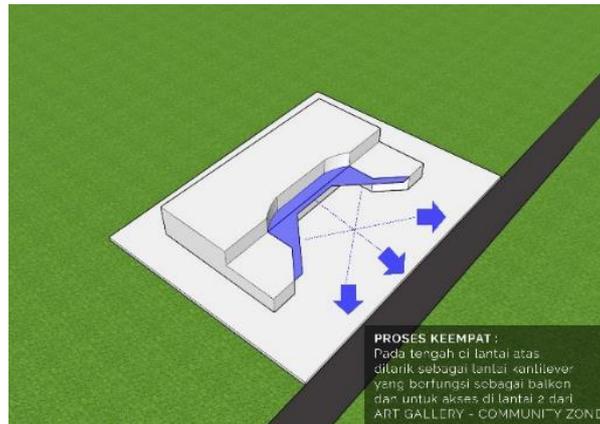
Gambar 9. Langkah 2 *Massing*  
Sumber: Penulis, 2020

- Ketiga, bagian depan kanan dan kiri lantai paling atas di *PUSH DOWN* untuk bagian *OUTDOOR GALLERY & OUTDOOR CAFÉ*.



Gambar 10. Langkah 3 *Massing*  
Sumber: Penulis, 2020

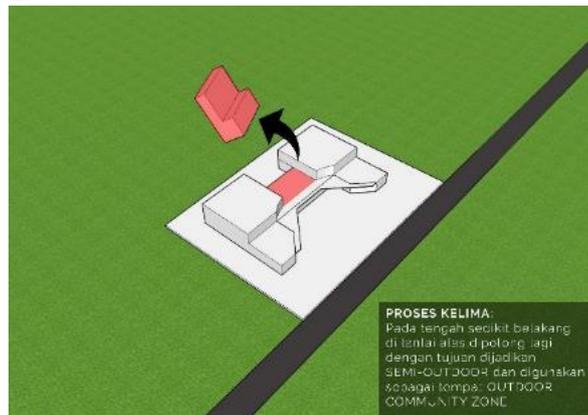
- Keempat, pada bagian VOID TENGAH di *PULL* untuk tujuan kantilever yang berfungsi sebagai akses dari ART GALLERY ke COMMUNITY ZONE.



Gambar 11. Langkah 4 *Massing*

Sumber: Penulis, 2020

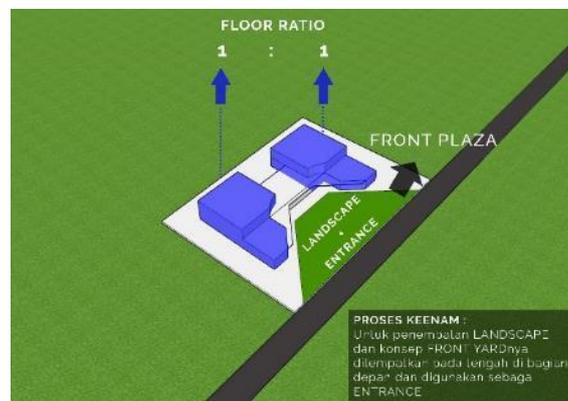
- Kelima, bagian tengah belakang di potong dengan tujuan sebagai *SEMI OUTDOOR* untuk COMMUNITY ZONE.



Gambar 12. Langkah 5 *Massing*

Sumber: Penulis, 2020

- Keenam, landscape dan *FRONT YARD* dengan tujuan *COMMUNITY FRONT ACTIVITIES* ditempatkan di depan dan dimanfaatkan sebagai *ENTRANCE*.



Gambar 13. Langkah 6 *Massing*

Sumber: Penulis, 2020

## Pemanfaatan Penggunaan Ruang

Tabel 1 Program Aktivitas dan Kebutuhan Ruang

NO	GOLONGAN KEGIATAN	KEGIATAN	KEBUTUHAN RUANG
1	UTAMA	Pameran	Ruang Pamer
		Instalasi Interaktif	
		Pertunjukan	Amphitheater
		Diskusi dan Sosialisasi	Working Space
		Workshop	Workshop Studio
		Membaca	Perpustakaan
2	PENDUKUNG	Penjualan	Store
		Bersantai	Taman dan Area Hijau
		Sosialisasi	
		Penyediaan Makanan dan Minuman	Retail Makanan dan Minuman
3	SERVIS	Pencarian Informasi	Information Center
		Pengelolaan	Kantor Pengelola
		Parkir	Parkir
		Penyimpanan Barang	Gudang
		Perawatan dan Servis Bangunan	Ruang Panel
		Pengamanan	Pos Satpam
		Ibadah	Mushola
Metabolisme	Kamar Mandi dan WC		

Sumber: Penulis, 2020

Kegiatan **UTAMA: 50%**; kegiatan **PENDUKUNG: 30%**; kegiatan **SERVIS BANGUNAN: 10%**.

### Perspektif Bangunan



Gambar 14. Exterior  
Sumber: Penulis, 2020



Gambar 15. Working Space  
Sumber: Penulis, 2020



Gambar 16. Exterior  
Sumber: Penulis, 2020

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Pusat Komunitas Seni, Bintaro, Jakarta Selatan ini dirancang dan didesain untuk mewujudkan suatu kegiatan *dwelling* dimana *dwelling* adalah suatu tempat manusia tinggal tetapi bukan menetap, melainkan sesuatu yang lebih mengarah ke persinggahan agar para individu dapat bertukar pikiran dan ide. Isu kesehatan mental pada manusia menjadi permasalahan yang dibahas, dimana permasalahan ini terjadi karena adanya bentrok di antara masyarakat, sebagai contoh adanya tekanan dalam kehidupan seseorang. Ada berbagai cara untuk mencegah permasalahan tersebut dengan menggunakan seni sebagai alternatifnya. Maka proyek Pusat Komunitas Seni ini menjadi salah satu harapan bagi para individu yang ingin melampiaskan ekspresinya pada bidang seni, sehingga permasalahan kesehatan mental dapat segera dicegah dan dapat berkurang.

### DAFTAR PUSTAKA

- Dwyer, K. (2017). Why Art Therapy, Colouring Books and Creating Stuff Reduces Stress. Diakses pada 21 Agustus 2020 melalui: [www.refinery29.com/en-gb/what-is-art-therapy-activities](http://www.refinery29.com/en-gb/what-is-art-therapy-activities)
- Donovan, M.S, et.al (2000). *How People Learn: Bridging Research and Practice*. Washington, DC: National Academy Press.
- Ellora, D. (2018). Berbagai Terapi Psikologis Yang Perlu Anda Ketahui. Diakses pada 31 Juli 2020 melalui: <https://journal.sociolla.com/lifestyle/jenis-terapi-psikologis/>
- Heidegger, M. (1971). *Building Dwelling Thinking*. From Poetry, Language, Thought, translated by Albert Hofstadter. New York: Harper Colophon Books. <http://home.lu.lv/~ruben/Building%20Dwelling%20Thinking.htm>
- Kemendes. (2019). Perlu Kepedulian untuk Kendalikan Masalah Kesehatan Jiwa. Diakses pada 15 Agustus 2020 melalui: <https://www.kemkes.go.id/article/view/19030400005/perlu-kepedulian-untuk-kendalikan-masalah-kesehatan-jiwa.html>
- Norberg-Schulz, C. (1985). *The Concept of Dwelling: on the way to figurative architecture*. New York : Rizzoli
- Roar, T. (2020). How Art can Relieve Stress. Diakses pada 21 Agustus 2020 melalui: <https://cnsmaryland.org/2020/05/11/using-art-to-relieve-stress-during-social-isolation>
- Robertson, T., & Long, T. (2008). Foundations of therapeutic recreation. Human Kinetics
- Truschel, J., & Reedy, D. L. (2009). National Survey--What Is a Learning Center in the 21st Century?. *Learning Assistance Review*, 14(1), 9-22.