

Identifikasi Pendekatan *Biophilic* pada The Breeze BSD, dengan Metode *Research Through Design*

Vallery Angellitha Pelego ¹, Agus Dharma ²

^{1,2} Program Studi Magister Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Gunadarma

Email korespondensi: pelegoangel@gmail.com

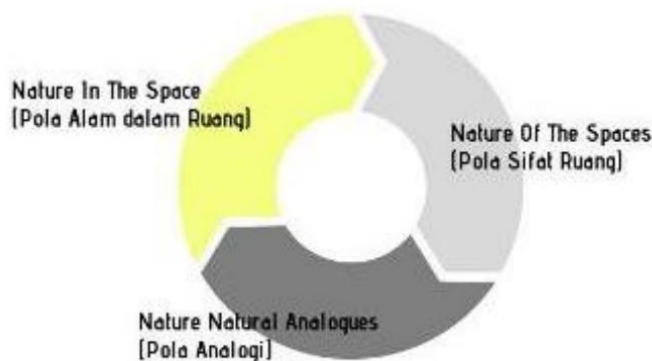
Abstrak

Hubungan manusia dan alam juga yang dikenal sebagai 'biophilia' memiliki peran yang sangat penting bagi hidup kita manusia untuk hidup sehat jasmani dan rohani, Dengan adanya pendekatan Biophilic Design ini diharapkan mampu membuat pengguna bangunan merasa lebih dekat dengan alam. Koneksi visual dengan alam, kehadiran air dan prospek adalah pola yang dipilih berdasarkan pertimbangan fungsi pada bangunan. Ketiga pola tersebut diimplementasikan dalam bangunan dengan memanfaatkan potensi lokasi perancangan dan simulasi yang menggambarkan alam baik secara visual maupun non visual. Penelitian kualitatif ini menggunakan pendekatan metode *research through design*. Permasalahan yang dapat dirumuskan adalah penerapan *biophilic design* yang dapat merespon alam sekitar dalam hal ini objek penelitian rekomendasi terapan biophilic design pada The Breeze BSD, Tangerang.

Kata-kunci : *biophilic design*, *nature*, alam

Pengantar

Biophilia pertama kali ditemukan oleh seorang psikolog bernama Enrich Fromm pada tahun 1964. Istilah Biophilia (cinta alam) muncul sekitar tahun 1980 ketika urbanisasi meningkat yang mengakibatkan terputusnya hubungan manusia dengan alam. Tingkat migrasi ke perkotaan di negara maju dan berkembang sangat tinggi saat itu. Manusia semakin dekat dengan modernitas dan mulai melupakan alam. Ranah arsitektur kemudian menggunakan gagasan Biophilia untuk mengembalikan kedekatan manusia dengan alam. 144 Akhirnya terciptalah desain Biophilic Design yang dibuat guna menguatkan hubungan antara alam serta lingkungan buatan manusia. Tak heran jika unsur alam merupakan aspek utama pada desain ini. Badan Kesehatan Dunia (WHO) meramalkan bahwa penyakit sejenis stres, seperti gangguan kesehatan mental dan kardiovaskular akan menjadi penyumbang penyakit terbesar di tahun 2020. Alam yang dimaksud dalam teori Biophilia ini, dibagi menjadi dua hal, yaitu sebuah konotasi dari alam tersebut dan alam adalah organisme hidup dan komponen non-hidup ekosistem (seperti matahari, air, dan sebagainya). Desain Biophilic sendiri dapat diatur ke dalam tiga kategori. Alam dalam ruang (*Nature in Space*), Analogi dari Alam (*Analogues of Nature*), dan *Nature of Space*.



Gambar 1. Tiga Aspek Utama Biophilic Design (Sumber: Biophilic Design, Stephen Kellert)

Stephen R. Kellert, Yale University, mengemukakan adanya nilai-nilai biophilic yang menjadi referensi bagi desain biophilic yaitu: utilitarian, naturalistik, ekologistik, simbolik, humanistik, aesthetik, moralistik, dominionistik, negativistik. Adapun elemen, atribut dalam *Biophilic design* adalah *environmental features, natural shapes and forms, natural patterns and processes, light and space, place-based relationships, dan envolved human- nature relationships*.

Dalam pengaplikasiannya menggunakan 14 *pattern of biophilic design* sebagai acuan pola perancangan bangunan yang mengintegrasikan alam. Pola ini dikategorikan dapat menciptakan ruang-ruang yang restoratif bagi fisik manusia, menyehatkan sistem syaraf, serta menampilkan vitalitas kehidupan yang estetik. Sistem sensori dalam tubuh ada *vestibular* (gerakan keseimbangan), *proprioceptive* (otot-motorik), visual (penglihatan), *auditory* (pendengaran), *tactile* (peraba), *gustatory* (pengecap), dan *olfactory* (penciuman) memiliki respon yang baik terhadap alam. Sehingga alam dapat merangsang melalui lingkungan sekitar yang menyenangkan, aktif dan fleksibel.

14 Pattern of Biophilic Design A. Nature in the Space, Memerlukan koneksi secara langsung terhadap berbagai elemen natural, khususnya melalui keberagaman alam, pergerakan, dan interaksi beberapa indera. Terdapat 7 parameter desain dalam kategori ini :

1. Koneksi visual dengan alam, menekankan pada visualisasi atau penggunaan indra penglihatan (mata) dalam merasakan kehadiran alam dalam ruang secara langsung.
2. Koneksi non-visual dengan alam, rangsangan terhadap indra selain penglihatan (pendengaran, penciuman, perabaan, dan rasa) yang menghasilkan referensi yang disengaja dan positif terhadap alam, sistem kehidupan atau proses alam.
3. Sensor stimuli non-ritmik, koneksi singkat dengan alam yang dapat dianalisis secara statistik tetapi tidak dapat diprediksi dengan tepat.
4. Thermal dan variasi aliran udara, Perubahan halus pada suhu udara, kelembaban relatif, aliran udara di seluruh kulit, dan suhu permukaan yang meniru lingkungan alam.
5. Air, suatu kondisi pada suatu tempat melalui melihat, mendengar atau menyentuh air. 145
6. Cahaya yang dinamis dan tersebar, cahaya dan bayangan yang bervariasi dari waktu ke waktu.
7. Koneksi antar sistem natural, kesadaran atas proses alam. Perubahan musiman dan waktu. B. Natural Analogues, Kategori ini membahas tentang kehadiran alam secara organik dan tidak hidup dengan menyediakan berbagai informasi tentang alam yang terorganisasi dengan baik. Terdapat 3 parameter desain dalam kategori ini, antara lain:
 8. Bentuk dan pola Biomorphic, peniruan bentuk-bentuk alam.
 9. Koneksi material dengan alam., hubungan material dengan alam. Penggunaan bahan alami,

10. Kompleksitas dan Keteraturan, pola yang terbentuk simetri dan geometri yang berulang. C. Nature of the Space, Pada kategori ini menekankan pada konfigurasi ruang dalam alam, termasuk keinginan bawaan untuk mempelajari alam, dapat melihat melampaui lingkungan sekitar, mengidentifikasi suatu hal berbahaya pada alam atau yang tidak diketahui, maupun fobia terhadap hal-hal tertentu diluar kepercayaan. Terdapat 4 parameter desain dalam kategori ini, antara lain :
 11. *Prospect*, pandangan jarak jauh tanpa halangan. Bertujuan pengawasan maupun perencanaan.
 12. *Refuge*, suatu tempat menghindarkan diri dari lingkungan. Merasa terlindungi dari belakang.
 13. *Misteri*, ruang dengan kondisi misteri nuansa antispasi yang jelas, penolakan.
 14. *Resiko / Bahaya*, ruang terasa menggembirakan dengan ancaman tersirat.

Metode

Metode penelitian ini menggunakan :

1. Metode Research Through Design (penelitian melalui desain) Metodologi Research through design (Schneider, 2007) adalah riset yang menggunakan pendekatan yang menekankan aktivitas riset melalui terciptanya aksirefeksi (action-reflection) dalam proses identifikasi dan analisis atas objek desain. Pendekatan melalui Research through design ini merupakan kombinasi riset berbasis praktika dengan aspek refleksi atas proses desain yang dilakukannya.
2. penelitian kualitatif, dimana penelitian ini cenderung menggunakan analisis, proses dan makna (perspektif subjek). Landasan teori ini sebagai pemandu agar fokus pada penelitian yang sesuai dengan fakta di lapangan, dan landasan teori ini bermanfaat untuk memberikan gambaran umum tentang latar penelitian dan sebagai bahan pembahasan hasil penelitian yang memanfaatkan teori sebagai bahan penjelasan, dan berakhir dengan suatu rancangan.
3. Analisis Data Hasil analisis yang didapat dari landasan teori dan fakta di lapangan, untuk memberikan gambaran umum sebagai pembahasan hasil penelitian, untuk kemudian dilakukan penarikan kesimpulan secara kualitatif dalam bentuk teori-teori yang didapat dari hasil lapangan

Objek Dan Persoalan

Identifikasi terapan dari pola biophilic design dengan objek penelitian The Breeze ,BSD . Tangerang merupakan sebuah tempat untuk lifestyle disebut juga " *Mal's without wall's*" konsepnya mall tanpa dinding perpaduan antara *restaurant*, *coffee shop*, dan tempat shopping ditambah dengan fasilitas lainnya .

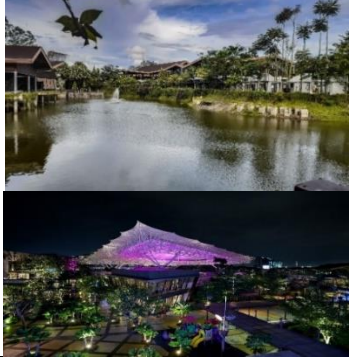


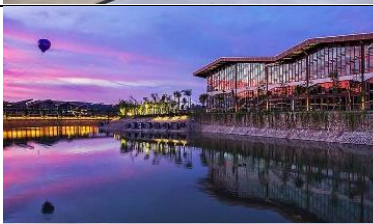
Gambar 2. The breeze BSD (Sumber: kabar6.com)

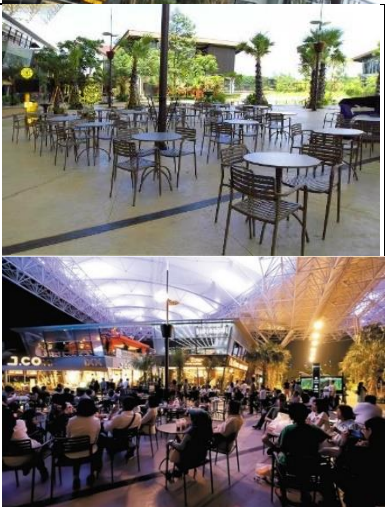
Diskusi

Hasil identifikasi ini berisi deskriptif pengertian deskripsi aplikasi elemen desain, dan gambar yang dapat mewakili aplikasi elemen desain. Perlu diperhatikan bahwa pola *biophilic* design tidak dapat berdiri sendiri. Pola-pola ini dapat berhubungan satu dengan yang lain sehingga bentuk aplikasinya terlihat mirip bahkan sama. Hal ini bergantung pada cara arsitek menekankan pola yang akan diaplikasikan dalam menciptakan suasana ruang yang memberikan pengalaman biophilia. Berikut ini identifikasi terapan dari 14 pola *biophilic*, berikut rekomendasi objek terapan biophilic pada objek penelitian yaitu The Breeze, BSD, Tangerang.

Tabel 1. Hasil identifikasi

No	Pola Biophilic Design	Gambar	Hasil Amatan
1	<i>Visual connection with nature</i>		The Breeze memiliki konsep desain green building menerapkan visual connection with nature terlihat dari hasil amatan dalam siang maupun malam karena kehadiran pemandangan hijau dapan memberikan perasaan Bahagia kepada setiap pengunjungnya.
2	<i>Non-visual connection with nature</i>		Konsep ruang terbuka dari The Breeze BSD dengan banyaknya bukaan memungkinkan pengguna ruang merasakan alam menggunakan indra pendengar, peraba, dan penciuman. selain itu suasana alam dapat dihadirkan secara multisensory dengan penggunaan material kayu/ batu dan tanaman
3	<i>Non-rhythmic sensory stimuli</i>		Pola berkaitan dengan alam bersifat acak , sehingga tidak disadari oleh pengguna ruang tapi dapat menciptakan suasana yang segar, menarik, dan semangat. Gerakan tertup angin, gerakan awam membentuk bayangan, refleksi air dan dapat menstimulasi ingatan akan lingkungan alam

4	<i>Thermal and airflow variability</i>		Pola ini berkaitan dengan suhu dan kelembaban udara dengan sifat dinamis dan bervariasi menyerupai kondisi asli alam
5	<i>Presence of water</i>	  	Pola ini memanfaatkan unsur air sehingga memberikan suasana nyaman dan menenangkan pengguna, bentuk penerapan pola ini pada The Breeze BSD dengan adanya danau buatan dan kolam ikan
6	<i>Dynamic and diffuse lighting</i>	 	Bentuk penerapan ini adalah dengan pencahayaan dengan kesan dinamis, <i>skylight</i> , dan jendela sebagai akses matahari

7	<i>Connection with natural system</i>		Pola ini dengan menghadirkan tanaman dan kolam ikan dapat menghubungkan desain dengan system alam dan pengguna dapat berinteraksi dengan alam
8	<i>Biomorphic forms and patterns</i>		Pola ini meniru bentuk alam, dalam the Breeze area / spot ini terlihat seperti dalam hutan dengan full pepohonan
9	<i>Material connection with nature</i>		Terlihat dari material yang banyak digunakan yaitu kayu dan batu.
10	<i>Complexity and order</i>		Pola ini menerapkan bentuk geometri yang berulang dengan skala yang sama
11	<i>Prospect</i>		Pola memberikan pandangan luas terbuka, dan terang pada ruang agar pengguna dapat merasakan dalam bangunan The Breeze dengan plafond tinggi, banyak bukaan, pada dinding ruangan terang dan pandangan yang luas.

12	<i>Refuge</i>	-	Pola ini membuat area tertutup atau membatasi dari area luar, dalam pola ini tidak terlihat pada desain The Breeze BSD karena seperti konsepnya The Breeze BSD " <i>Mall's without dinding</i> "
13	<i>Mystery</i>	 	Pola ini memberikan rasa ingin tahu kepada pengunjung sensasi yang dirasakan dalam ruang seperti pergerakan dinamis, penerapan pola pada The Breeze dengan bidang, pijakan berkelok bentuk ruangan melengkung, serta dekorasi <i>infinity glass</i>
14	<i>Risk & peril</i>	   	Penerapan pola ini dapat memicu kerja individu karena munculnya kesenangan tersendiri, dengan memberi pagar/pembatas pengguna juga lebih tau dan waspada lingkungan sekitar



KESIMPULAN

Dalam hasil identifikasi dengan menggunakan 14 *Pattern of biophilic design* atau Pola desain dalam *biophilic*, The breeze hampir keseluruhan menerapkan pola tersebut dalam desain kawasan dan bangunannya sehingga dapat menjawab permasalahan dan focus pada penelitian ini dengan penjelasan-penjelasan yang ada pada table hasil identifikasi pada pembahasan diatas .

Daftar Pustaka

- Kellert, S. R., Heerwagen, J., Mador, M. (2011). *Biophilic Design: The Theory, Science and Practice of Bringing Buildings to Life*. Germany: Wiley.
- W.Browning , C.Ryan & J.Clancy , *14 Patterns of Biophilic Design* . New York : Terrapin Bright Green (2014)6.
- L. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. Bandung: Rosdakarya (2017) 34.
- Browning dkk., W. (2014). *14 Pattern of Biophilic Design : Improving Health and Well Being in The Built Environment*. Washington DC: Terrapin Bright Green
- Kay Kalonica dkk , *Identifikasi Biophilic pada interior fasilitas Pendidikan tinggi* .Surabaya : Dimensi interior (2019)1-9
- Herriot , Richard , *What kind of research is research through design ?*.Denmark : Manchester School of Art (2019)
- Schneider, Beat. (2007). *Design as Practice, Science and Research*.

Website:

The Breeze Mall–Mall Without walls (bsdcity.com)