

Kajian Perancangan Ruang Luar dan Ruang dalam pada Pengembangan Fasilitas Umum Graha Raya

Mariana Rasendriya Zivanka ¹, Titus Adi Kurniawan ²

¹ Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknologi dan Desain, Universitas Pembangunan Jaya.

Email korespondensi: Mariana.RasendriyaZivanka@student.upj.ac.id

Abstrak

Berkesempatan melakukan kerja profesi pada PT. Jaya Real Property, penulis ditempatkan di Unit Graha Raya pada bagian *Regional Planning and Development* & Promosi. Selama masa kerja profesi, penulis dilibatkan dalam beberapa proyek pengembangan kawasan Graha Raya khususnya perancangan ruang luar dan ruang dalam fasilitas umum hingga tanggung jawab dalam pengerjaan materi promosi terkait produk properti Graha Raya. Penulis diberikan tanggung jawab untuk merancang area komunal Segaris Flamboyan Loka, taman pada perumahan Fortune Garden, peremajaan interior Splash Water Park, serta perancangan *pylonsign* rumah contoh Fortune Garden. Proyek yang dikerjakan oleh penulis selama masa kerja profesi ini memiliki karakteristik yang berbeda-beda dan urgensinya masing-masing. Melalui proyek yang dikerjakan, penulis mempelajari proses perencanaan fasilitas umum mulai dari skala kecil hingga skala yang lebih luas. Keberagaman karakteristik pada rancangan ini menjadi ilmu baru bagi penulis, terkait pengembangan kawasan kota mandiri dalam meningkatkan kehidupan penduduknya.

Kata-kunci : fasilitas umum, pengembangan, ruang dalam, ruang luar

Pengantar

Arsitektur merupakan sebuah seni dalam menggambarkan atau mewujudkan serta merancang suatu bangunan dengan perpaduan imajinasi serta perkembangan ilmu dan teknologi. Arsitektur mengandung elemen keindahan, fungsi, dan kekuatan sehingga yang termasuk dalam arsitektur adalah perancangan bangunan, perencanaan lanskap, hingga perancangan kota. Arsitek adalah seorang *problem solver* dalam sebuah lingkungan atau kawasan dengan berlandaskan data terkait berbagai aspek dari kawasan tersebut mulai dari budaya, ekonomi, serta kawasan/ lingkungan itu sendiri. Dengan garis besar arsitektur yang demikian, arsitektur merupakan ilmu yang kompleks dan rumit yang menggabungkan seni dan teori. Seorang arsitek memiliki keterlibatan yang erat dalam perencanaan dan pembangunan suatu bangunan atau wilayah sehingga pengaruhnya menjadi penting dalam setiap tahapan pembangunan. Namun, lingkup kerja seorang arsitek tidak terbatas hanya mendesain bangunan, melainkan juga dapat berkecimpung dalam bidang pemasaran, promosi, pengembangan kawasan dan bidang lainnya dalam konteks proyek.

Metode

Metode penelitian yang digunakan penulis pada penelitian ini adalah metode kualitatif. Metode kualitatif sendiri merupakan pengamatan terhadap studi kasus yang dilakukan berdasarkan keterlibatan dan interaksi peneliti. Data-data yang diolah dalam metode kualitatif umumnya dijabarkan secara naratif. Data-data dikumpulkan dengan cara pengamatan atau observasi dan wawancara. Penggunaan metode ini didasari oleh pembahasan pada penulisan ini yang menganalisis proses perancangan ruang luar dan ruang dalam. Proses perancangan sendiri dapat ditinjau melalui dokumentasi dan pemetaan. Pemetaan dan dokumentasi merupakan data-data yang dapat ditinjau dengan analisis dari sudut pandang penulis dan kaitannya dengan teori yang dipakai. Metode pertama yang digunakan penulis adalah observasi. Metode ini dilakukan langsung oleh penulis melalui pengamatan terhadap proyek-proyek yang dikerjakan. Selanjutnya dilakukan pengumpulan data visual dengan seperti mengambil gambar keadaan di dalam proses perancangan. Gambar-gambar ini dapat diperoleh dari dokumentasi pribadi, Google Street View, dan beberapa sumber gambar dan jurnal terkait pembahasan. Berdasarkan data-data yang sudah dikumpulkan, penulis kemudian menganalisis data-data tersebut menggunakan teori-teori dan variabel yang dipakai pada penelitian ini. Hasil observasi diolah dan dianalisis secara subjektif dari pandangan penulis dan diperkuat menggunakan teori-teori yang dipakai. Gambar-gambar hasil dokumentasi akan mempermudah penulis dalam menganalisis data karena memiliki bukti yang empiris.

Hasil Analisis dan Pembahasan

Berdiri dengan nama awal PT. Bintaro Raya pada 25 Mei tahun 1979, PT. Jaya Real Properti, Tbk. merupakan anak perusahaan dari PT. Pembangunan Jaya (JRP, Bintaro Jaya The Professional's City, 2022). Dilansir dari laman resmi JRP, fokus utama dari perusahaan ini adalah pengembangan di wilayah Jakarta Selatan dan Tangerang dengan pembangunan perumahan, apartemen, *mixed-use superblocs*, area komersial, hotel, dan rumah sakit (JRP, Jaya Property, 2021). Dengan pengembangan awal di wilayah Jakarta Selatan, JRP telah berkembang hingga ke wilayah Serpong-Tangerang dan menghasilkan kawasan mandiri ternama seperti Graha Raya, Serpong Jaya, Senen Jaya, dll. Terletak di kawasan Serpong-Bintaro, Unit Graha Raya merupakan hasil perluasan kawasan Bintaro Jaya. Graha Raya dapat dikatakan terletak di lokasi segitiga emas (Serpong – Jakarta Selatan – Jakarta Barat), di mana kawasan Serpong – Bintaro merupakan kawasan dengan pertumbuhan fasilitas dan aksesibilitas yang sangat pesat (Graha Raya, 2018). Perkembangan fasilitas ini tentunya dilakukan untuk mendukung perkembangan kebutuhan penduduk Graha Raya. Selama masa kerja profesi pada Unit Graha Raya, penulis diberikan tanggung jawab untuk merancang dan mengembangkan fasilitas umum Graha Raya. Ketiga proyek yang dikerjakan oleh penulis memiliki keselarasan dalam menciptakan fasilitas ruang publik yang memadai bagi warga Graha Raya, ditinjau dari segi perancangan ruang luar dan ruang dalamnya.



Gambar 1. Kondisi existing segaris Flamboyan Loka.

Kawasan Graha Raya merupakan daerah yang terkenal sebagai area berjualan tanaman hias. Namun, lahan berjualan tanaman hias yang juga berfungsi sebagai jalur hijau kawasan ini tidak memiliki lahan parkir yang memadai sehingga bahu jalan menjadi area parkir bagi pengunjunya. Oleh karena itu, pengelola kawasan Graha Raya merasa hal ini dapat memicu timbulnya masalah lain dan perlu dibenahi. Proyek pertama ini berjudul Segaris Flamboyon Loka yang dirancang dengan upaya mengembangkan wilayah Graha Raya. Perancangan area komunal pada Segaris Flamboyon Loka ini menjadi upaya pengembang kawasan Graha Raya dalam menciptakan ruang publik bagi warga Graha Raya serta diharapkan menjadi daya tarik bagi pengunjung dari luar Graha Raya.

Ruang komunal menurut Wellman dan Leighton (1979) adalah sebuah ruang yang berfungsi sebagai ruang sosial, yaitu suatu kebutuhan pokok untuk mengembangkan kehidupan bermasyarakat. Menurut Lang (1987), ruang komunal mendorong penggunaanya untuk bertemu, namun untuk mendorong terjadinya pertemuan antar pengguna diperlukan katalisator. Katalisator merupakan individu atau kelompok yang membawa orang secara bersama-sama dalam sebuah aktivitas, diskusi, atau topik umum (Tamariska, Lestari, Septania, & Ulum, 2019). Pengelola Kawasan Graha Raya berharap ruang komunal pada Segaris Flamboyon Loka ini dapat menjadi katalis dalam ruang lingkup Graha Raya. Ruang komunal pada Segaris Flamboyon Loka ini dilengkapi dengan area berjualan makanan dan minuman serta area untuk duduk-duduk dan bersantai yang dapat mewadahi aktivitas bersosialisasi penggunaanya.

Perancangan area komunal utama ini diawali dengan sketsa ide oleh penulis. Ide awal pada area komunal ini adalah menerapkan ambiguitas antara ruang luar dan ruang dalam. Ambiguitas yang dimaksud adalah keselarasan antara ruang luar dan ruang dalam tanpa adanya batasan yang jelas antara keduanya (Ananto & Antaryama, 2013). Hal ini diwujudkan penulis dalam rancangannya yaitu, area meja makan memiliki lantai dan atap namun tidak ada tembok pembatas. Rancangan ini mirip dengan rancangan Bale pada rumah adat Bali yang menerapkan ambiguitas ruang luar dan ruang dalam. Pada bagian tengah bangunan diletakan taman kecil untuk menghadirkan suasana asri serta dapat digunakan untuk menampilkan tanaman hias dan dekorasi taman yang dijual disekitarnya. Pohon yang diletakan di taman bagian tengah bangunan merupakan pohon Ketapang Kencana yang bersifat sebagai pohon peneduh. Sedangkan tanaman hias disekelilingnya menyesuaikan dengan ketersediaan dari penjual tanaman. Bangunan ini dibangun sebagai area berjualan makanan dan minuman serupa *food court*. Pada bangunan ini, kios penjual makanan diletakan dengan meja makan dipasang *built-in* dengan kios. Hal ini dilakukan untuk menghemat penggunaan ruang.



Gambar 2. Ilustrasi rancangan awal Segaris Flamboyon Loka.

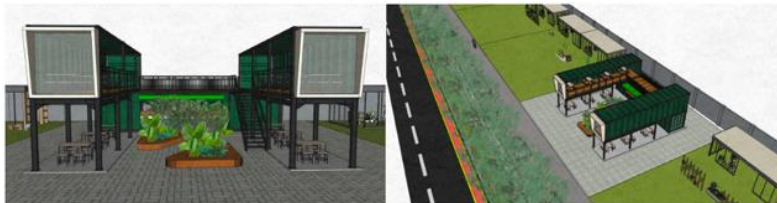
Proyek ini merupakan tanggungjawab dari 2 bagian unit Graha Raya yaitu, tim pengelola dan tim *marketing*. Kedua tim memiliki capaian yang berbeda dalam merancang Segaris Flamboyon Loka. Sehingga dalam pengerjaannya, penulis perlu melakukan perubahan rancangan pada penggunaan material dan bentuk bangunan. Untuk mengatasi kendala yang dihadapi, penulis mencoba merancang bentuk yang sesuai dengan anggaran yang tersedia namun tetap memperhatikan keindahan bangunan sehingga tetap menarik minat pengunjung untuk datang. Bentuk awal dari bangunan area komunal di

Segaris Flamboyon Loka ini adalah lingkaran tanpa tembok yang bagian tengahnya dilubangi untuk dijadikan taman. Karena dirasa terlalu terbuka dan tidak nyaman bagi pengunjung, penulis mendapat masukan untuk membuat bangunan lebih tertutup dengan menggunakan material kaca.



Gambar 3. Revisi rancangan Segaris Flamboyon Loka.

Penulis mengubah bentuk ruang komunal utama yang awalnya berbentuk lingkaran menjadi berbentuk segi delapan. Hal ini dilakukan untuk menghindari penggunaan kaca yang dilengkungkan. Perubahan ini juga dilakukan untuk menyesuaikan dinding penutupnya. Dinding kaca yang dilengkungkan akan membuat anggaran melambung tinggi sehingga dinding kaca dibuat bersudut menyesuaikan bentuk segi delapan. Ide awal terkait ambiguitas tetap penulis pertahankan pada rancangan ini.



Gambar 4. Opsi pertama dengan material kontainer.

Penulis kemudian diminta untuk memberikan ide dan opsi lain, dengan penggunaan kontainer sebagai material utama. Penulis kemudian merombak bentuk kontainer agar dapat digunakan dengan nyaman dan dapat terlihat menarik. Penulis memberikan 2 opsi bangunan dengan material kontainer. Pada opsi yang pertama, terdapat 3 kontainer yang disusun menggunakan baja I untuk menciptakan 2 lantai. Sebagian dari lantai 1 digunakan untuk area dapur dan area makan, sedangkan lantai 2 seluruhnya digunakan untuk area makan. Area lantai 2 dibuat terbuka di salah satu sisinya, menghadap ke bagian tengah yang merupakan taman kecil. Sedangkan area makan di lantai 1 dibuat terbuka seluruhnya.



Gambar 5. Opsi kedua dengan material kontainer.

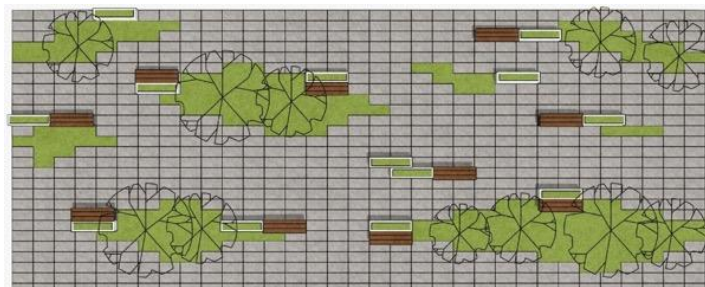
atap. Satu sisi dari kontainer dibuat menjadi area makan dengan kursi tinggi dan sedikit atap yang dibuat dari pintu container. Berbagai tanaman ditata menghiasi area duduk agar terkesan asri serta juga berfungsi sebagai wadah promosi kios tanaman hias di sekitarnya.

Selain merancang ruang luar yang diperuntukan untuk khalayak umum, selama masa kerja profesi ini penulis juga merancang ruang luar yang sifatnya lebih privat yaitu taman kluster Fortune Garden. Taman ini terletak di Distrik Fortune, khususnya di dalam kluster Fortune Garden. Taman ini dirancang untuk mengakomodir kebutuhan ruang publik bagi warga Fortune Garden serta meningkatkan keindahan pada kluster. Taman ini juga bersifat sebagai ruang komunal bagi warga Cluster Fortune Garden. Seperti yang sudah disebutkan sebelumnya, ruang komunal merupakan ruang sosial dan juga kebutuhan pokok bagi pemukim untuk mengembangkan kehidupan bermasyarakat (Wellman & Leighton, 1979). Selain itu, ruang publik memiliki 3 peran utama pada bidang ekonomi, kesehatan, dan sosial yang jika dijabarkan meliputi:

Tabel 1. Peran Ruang Publik (Carmona, Magalhães, & Hammond, 2008).

Ekonomi	Kesehatan	Sosial
Menghadirkan nilai positif pada produk properti	Mendorong masyarakat untuk aktif melakukan gerakan fisik	Menyediakan ruang interaksi sosial bagi seluruh usia
Mendorong performa regional	Menyediakan ruang untuk berolahraga	Mendorong kehidupan berkomunitas
Peluang bisnis	Mengurangi stress	Mendorong terjadinya interaksi antar budaya

Dalam proyek ini penulis memiliki tanggung jawab untuk merancang area komunal untuk kawasan Kluster Fortune Garden. Penulis memulai dengan mengolah sketsa awal, mencari material keramik, serta mencari referensi rancangan lansekap melalui aplikasi Pinterest. Penulis kemudian mencari melalui *e-catalog* berbagai merek keramik yang menyediakan keramik *outdoor*. Penulis memilih keramik dengan ukuran 60x60 cm dari Roman dengan kode TGT605762CR dKilimanjaro berwarna abu-abu terang. Keramik dengan ukuran 60x60 cm lebih mudah dieksplorasi untuk membentuk pola pada lantai. Masuk ke sketsa awal, penulis menggambarkan rancangan taman berdasarkan gambar preseden yang diberikan. Penataan keramik dibuat asimetris untuk menghasilkan pola pada lantai. Untuk menghasilkan pola seperti pada Gambar 6, keramik perlu dipotong menjadi 2 bagian dengan ukuran 30x60cm. Penulis mengusulkan penambahan pot beton untuk menambah kesan asri dan bangku untuk area duduk. Penulis mengajukan rekomendasi tanaman yang bisa ditanam di taman ini yaitu; bunga Bugenvil atau bunga Lantana dan pohon Ketapang Kencana atau Cemara Lilin sebagai peneduhnya.



Gambar 6. Opsi kedua dengan material kontainer.

Kluster Fortune Garden saat ini merupakan area pembangunan yang terletak paling ujung di kawasan distrik Fortune. Kluster ini juga berbatasan langsung dengan area perkampungan padat penduduk. Walaupun sudah dibangun tembok pembatas, beberapa penduduk masih membangun akses untuk

masuk ke area proyek dan menggunakannya untuk area berkumpul atau sekadar duduk duduk. Hal ini menjadi kendala bagi pengembang kawasan jika taman Fortune Garden dibangun sesuai rancangan awal, terdapat resiko bangku taman akan hilang. Untuk menghindari terjadinya hal tersebut, penulis berdiskusi dengan pembimbing dan orang-orang yang bertanggung jawab terhadap rancangan ini. Diskusi tersebut membicarakan kebiasaan dan perilaku penduduk sekitar sehingga penulis mengusulkan untuk membuat bangku taman yang ditanam mati.



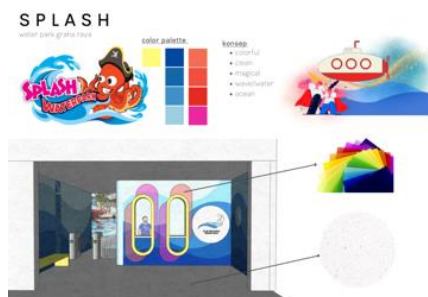
Gambar 7. Ilustrasi rancangan bangku taman Fortune Garden.

Penulis kemudian mengganti rancangan bangku yang semula dapat dipindah-pindahkan menjadi bangku yang ditanam mati. Keseluruhan material bangku adalah beton dan dipermanis dengan plat kayu pada bagian yang akan diduduki. Bangku juga dibuat menyatu dengan pot tanaman yang dirancang sebagai sandaran dan pemanis. Bagian kaki pada bangku dibuat bercelah sehingga nantinya kaki pengguna tidak meninggalkan bekas kotor. Untuk sentuhan estetika, bagian bawah bangku diberikan lampu sebagai pemanis dan penerangan di malam hari seperti pada Gambar 7.

Selain merancang ruang luar, penulis juga diberi kesempatan untuk merancang ruang dalam pada Splash Water Park yang berada di kawasan Graha Raya. Fasilitas ini merupakan kolam renang umum yang terletak di area klub Keluarga Graha Raya. Setelah beroperasi cukup lama, pengelola kawasan Graha Raya merasa area masuk dan kasir perlu dilakukan peremajaan. Oleh karena itu, penulis ditugaskan untuk melakukan peremajaan desain interior pada area kasir Splash Water Park. Perancangan ruang dalam merupakan salah satu bidang studi keilmuan yang didasari ilmu desain, yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan binaan (ruang dalam) bersamaan dengan elemen-elemen pendukungnya, baik fisik maupun non fisik (Juliana, 2020).



Gambar 8. kondisi eksisting area kasir Splash Water Park.



Gambar 9. Konsep rancangan Splash Water Park.

Konsep rancangan untuk area kasir Splash Water Park ini adalah *cheerful* dan *magical* seperti terlihat pada Gambar 9. Untuk pewarnannya, penulis mengambil warna-warna yang terdapat pada logo Splash Water park yaitu turunan warna biru, beberapa turunan warna merah, serta sedikit kuning dan pink. Melalui sketsa awal, penulis mencoba menjadikan area kasir tersebut seperti kapal selam yang berada di bawah laut.



Gambar 10. Ilustrasi rancangan Splash Water Park.

Jendela-jendela kapal selam tersebut yang terlihat pada Gambar 10 menjadi loket kasir yang diberikan hiasan akrilik berwarna merah muda dan jingga sebagai perwujudan dari konsep *magical*. Loket kasir diberi warna kuning agar menjadi perhatian utama saat pengunjung datang. Dinding pada area kasir dicat dengan turunan warna biru yang dibentuk bergelombang sehingga terlihat seperti berada di bawah laut. Tidak lupa di sisi kanan loket diletakan logo Splash Water Park yang dibuat dari material akrilik dan aluminium dan dicetak timbul. Logo yang diletakan pada area masuk dimaksudkan sebagai *signage*, sehingga penulis menyarankan untuk menambahkan lampu pada logo sebagai aksan yang lebih *eye-catching*.

Di sisi kanan dan kiri area kasir Splash Water Park, penulis meletakkan bangku yang dapat digunakan sebagai tempat duduk para pendamping anak-anak yang sedang beraktivitas di dalam. Hal ini dilakukan penulis setelah melihat banyak pendamping yang menunggu di luar area renang pada saat melakukan survey lapangan. Penulis memilih warna kuning yang senada dengan *frame* pada loket untuk menambahkan aksan pada ruang tersebut.

Karena pintu masuk area renang terletak di sisi kiri ruang kasir dan terletak menjorok ke dalam, pintu masuk kurang terlihat dan kurang interaktif. Oleh karena itu, penulis menambahkan *signage* yang menginformasikan pengunjung arah menuju pintu masuk. *Signage* dibuat berwarna biru *solid* dari area plafon

hingga lantai. Pada pojok atas diberikan panah yang menunjukkan ke arah pintu masuk. Tulisan 'Entrance' yang tersusun vertikal ditambahkan agar *signage* menjadi jelas terbaca.

Kesimpulan

Ketiga proyek yang telah dikerjakan oleh penulis tentunya memiliki metode sendiri dalam perancangannya. Pada proyek Segaris Flamboyan Loka, metode yang diterapkan penulis dalam perancangannya adalah ambiguitas ruang luar dan ruang dalam. Ambiguitas ruang luar dan dalam ini diadaptasi dari pembelajaran tentang bangunan Bale pada rumah Bali. Kemudian pada proyek Taman Fortune Garden, penulis menerapkan faktor-faktor ruang publik yang baik menurut *Project for Public Space*. Faktor utama yang menjadi fokus dalam perancangan taman Fortune Garden adalah kenyamanan dan citra yang di dalamnya terdapat aspek keamanan, kebersihan, asri, *walkable*, dan *sittable* (Naro & Kalaura, 2020).

Proyek perancangan interior area kasir Splash Water Park memiliki fokus yang berbeda dari kedua proyek sebelumnya yang banyak membahas perancangan ruang luar. Perancangan interior area kasir Splash Water Park berkonsep *colorful* dan *magical*. Pemilihan warna disesuaikan dengan konsep yang diajukan penulis, diambil dari warna – warna yang terdapat pada logo Splash Water Park. Sehingga dapat disimpulkan bahwa, masing – masing proyek memiliki metode tersendiri dalam penyelesaian masalah dengan solusi desain. Pendekatan desain yang dilakukan penulis di setiap proyeknya pun berbeda, menyesuaikan cakupan penggunaannya serta cakupan area yang dirancang yang dikategorikan sebagai ruang luar atau ruang dalam.

Daftar Pustaka

- JRP. (2022). *Bintaro Jaya The Professional's City*. Retrieved from Bintaro Jaya: <https://www.bintarojaya.id/about>
- JRP. (2021). *Jaya Property*. Retrieved from PT Jaya Real Property Tbk.: https://www.jayaproperty.com/Aboutus/index#company_profile
- Tamariska, S. R., Lestari, A. D., Septania, E. N., & Ulum, M. S. (2019). PERAN RUANG KOMUNAL DALAM MENCIPTAKAN SENSE OF COMMUNITY STUDI KOMPARASI PERUMAHAN TERENCANA DAN PERUMAHAN TIDAK TERENCANA . *Jurnal Koridor: Jurnal Arsitektur dan Perkotaan*, 65-73.
- Lang, J. (1987). *Creating Architectural Theory; The Role of the Behavioural Sciences in Environmental Design*. New York: Van Nostrand Reinhold Company.
- Wellman, B., & Leighton, B. (1979). Networks, Neighborhoods and Communities: Approaches to the Study of the Community Question. *Urban Affairs Review*, 363-390.
- Ananto, S. D., & Antaryama, I. G. (2013). Keselarasan Ruang Luar dan Ruang dalam pada Perancangan Pusat Budaya Bali. *JURNAL SAINS DAN SENI POMITS Vol. 2, No. 2*, 97-90.
- Carmona, M., Magalhães, C. d., & Hammond, L. (2008). *Public Space: The Management Dimension* . London: Routledge.
- Juliana, A. N. (2020). Pengaruh Desain Interior Terhadap Minat Pengunjung Di Restoran The Garden Pantai Indah Kapuk. *Cakrawala-Jurnal Humaniora*, 28-34.
- Naro, A. A., & Kalaura, F. H. (2020). Analisis Pengaruh Desain Menteng Park Bintaro Jaya Terhadap Interaksi Sosial. *Jurnal Strategi Desain & Inovasi Sosial Vol.1*, 200-218.