

BAB II

TINJAUAN OBJEK DAN PENDEKATAN PERANCANGAN

2.1 Kajian Objek Perancangan

2.1.1 Ruang Sosial

Ruang sosial merupakan ruang publik yang memiliki fungsi khusus sebagai bagian dari wadah bersosialisasi masyarakat. Ruang sosial bukan sekadar tempat fisik, melainkan konstruksi sosial yang terbentuk melalui interaksi dan hubungan sosial dalam masyarakat. Ruang diproduksi melalui tiga dimensi utama: *spatial practice* (penggunaan ruang dalam kehidupan sehari-hari), *representations of space* (cara ruang dipahami oleh pihak berwenang atau ahli), dan *spaces of representation* (pengalaman subjektif individu terhadap ruang) (Lefebvre, 1991). Ruang sosial terus diproduksi dan dipengaruhi oleh dinamika kekuasaan serta relasi sosial yang ada dalam masyarakat. Selain itu, ruang ini menjadi tempat bagi individu untuk berinteraksi, bertukar ide, serta membangun komunitas dan jaringan sosial (Oldenburg, 1989).

Praktik sosial dan interaksi manusia, termasuk aktivitas sosial, budaya, dan ekonomi, membentuk ruang sosial yang memiliki makna berbeda bagi setiap individu atau kelompok berdasarkan latar belakang dan pengalaman mereka. Ruang ini tidak hanya digunakan untuk aktivitas sehari-hari tetapi juga untuk mempertahankan serta memperkuat struktur sosial yang ada (Lefebvre, 1991). Selain itu, ruang sosial berperan dalam membangun hubungan sosial, budaya, dan ekonomi, serta berkontribusi terhadap keseimbangan emosional, kreativitas, dan keharmonisan masyarakat (Oldenburg, 1989).

Dalam kehidupan perkotaan, ruang sosial menjadi penting karena manusia sebagai makhluk sosial membutuhkan *third place* di luar rumah (*first place*) dan tempat kerja atau pendidikan (*second place*). *Third place* membantu menciptakan keseimbangan dalam kehidupan sosial dan mengatasi isolasi akibat urbanisasi. Keberadaan ruang sosial yang inklusif dan berkualitas dapat meningkatkan

kesejahteraan masyarakat serta memperkuat ikatan sosial dalam lingkungan perkotaan (Oldenburg, 1989).

2.1.1.1 *Community Center*

Community center adalah fasilitas yang berfungsi sebagai ruang bagi masyarakat untuk berinteraksi, mengembangkan keterampilan, serta memperkuat hubungan sosial dan ekonomi. *Community center* memiliki peran penting dalam membangun komunitas yang inklusif dan memberdayakan. Selain itu, *community center* juga dirancang untuk meningkatkan kesejahteraan warga dan menyediakan layanan masyarakat yang membantu mengatasi keterbatasan fasilitas umum di daerah perkotaan (Parvin, 2008).

Perancangan *community center* penting untuk menciptakan ruang yang sesuai bagi komunitas. Perancangan ruangnya harus berorientasi pada kebutuhan pengguna, mempertimbangkan pola perilaku dan nilai-nilai masyarakat yang menggunakannya, dan memperhatikan desain setiap komponen bangunan agar pusat komunitas dapat berfungsi dengan baik bagi berbagai kelompok pengguna. Dalam merancang *community center* terdapat beberapa pendekatan yang dapat dilakukan, salah satunya dengan *responsive design approach*, yang menghubungkan lingkungan sosial dan fisik untuk mendukung aktivitas komunitas. Pendekatan ini tidak hanya mempertimbangkan prinsip-prinsip desain ramah lingkungan, tetapi juga bagaimana lingkungan sosial dan fisik dapat mendukung perkembangan individu dan komunitas. Dengan memahami pola aktivitas dalam suatu komunitas, desain pusat komunitas dapat disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan yang beragam (Festus, 2020).

Dalam merancang *community center* diharapkan dapat melibatkan pengguna ataupun komunitas yang ada. Partisipasi komunitas menjadi faktor utama dalam penerapan pendekatan desain yang responsif.

keterlibatan masyarakat dalam proses perencanaan dan desain sangat menguntungkan, baik bagi pengguna karena menghasilkan desain yang lebih sesuai, maupun bagi perencana dan perancang karena meningkatkan kepuasan pengguna terhadap hasil akhir (Sanoff, 2000). *Community center* dapat menghasilkan beberapa fasilitas sebagai fungsi utama, salah satunya *community center* yang mewadahi aktivitas olahraga.

2.1.1.2 Sport Center

Dalam melakukan perancangan *community center* yang mewadahi aktivitas olahraga, penulis perlu memahami teori dan ketentuan umum mengenai *sport center*. Hal ini untuk memudahkan penulis dalam mengadaptasi fungsi dan ketentuannya secara umum karena perancangan ini akan lebih berfokus pada ruang sosial yang mewadahi komunitas dan sebagai hiburan, bukan untuk aktivitas olahraga dengan kompetisi.

Salah satu acuan dalam perancangan *community center* yang mewadahi aktivitas olahraga adalah peraturan pemerintah. Peraturan tersebut tertuang dalam Peraturan Menteri Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2018 tentang Standar Prasarana Olahraga Berupa Bangunan Gedung Olahraga. Dalam peraturan tersebut prasarana olahraga dibagi menjadi 3 jenis, yaitu Tipe A, Tipe B, dan Tipe C (Tabel 2.1)

Tabel 2.1 Tabel Tipe Gedung Olahraga

Tipe	Cangkupan	Minimal Cabang	Dimensi minimal (p x l x t) (m)	Kapasitas Penonton
A	Provinsi/Daerah Tingkat 1	1. Tenis 2. Basket 3. Voli 4. Badminton	50 x 30 x 12.5	3000-5000
B	Kabupaten/Kotamadya	1. Basket 2. Voli	32 x 22 x 12.5	1000-3000
C	Kecamatan	1. Voli 2. Badminton	24 x 16 x 9	≤ 1000

Sumber: Permenpora No. 8 Tahun 2018

Diolah oleh Penulis, 2024

Pada masing-masing tipe tersebut juga memiliki berbagai fasilitas yang diatur. Fasilitas yang ada diantaranya adalah fasilitas utama, fasilitas pendukung, dan fasilitas penunjang yang menjadi target minimal pada prasarana olahraga (Tabel 2.2).

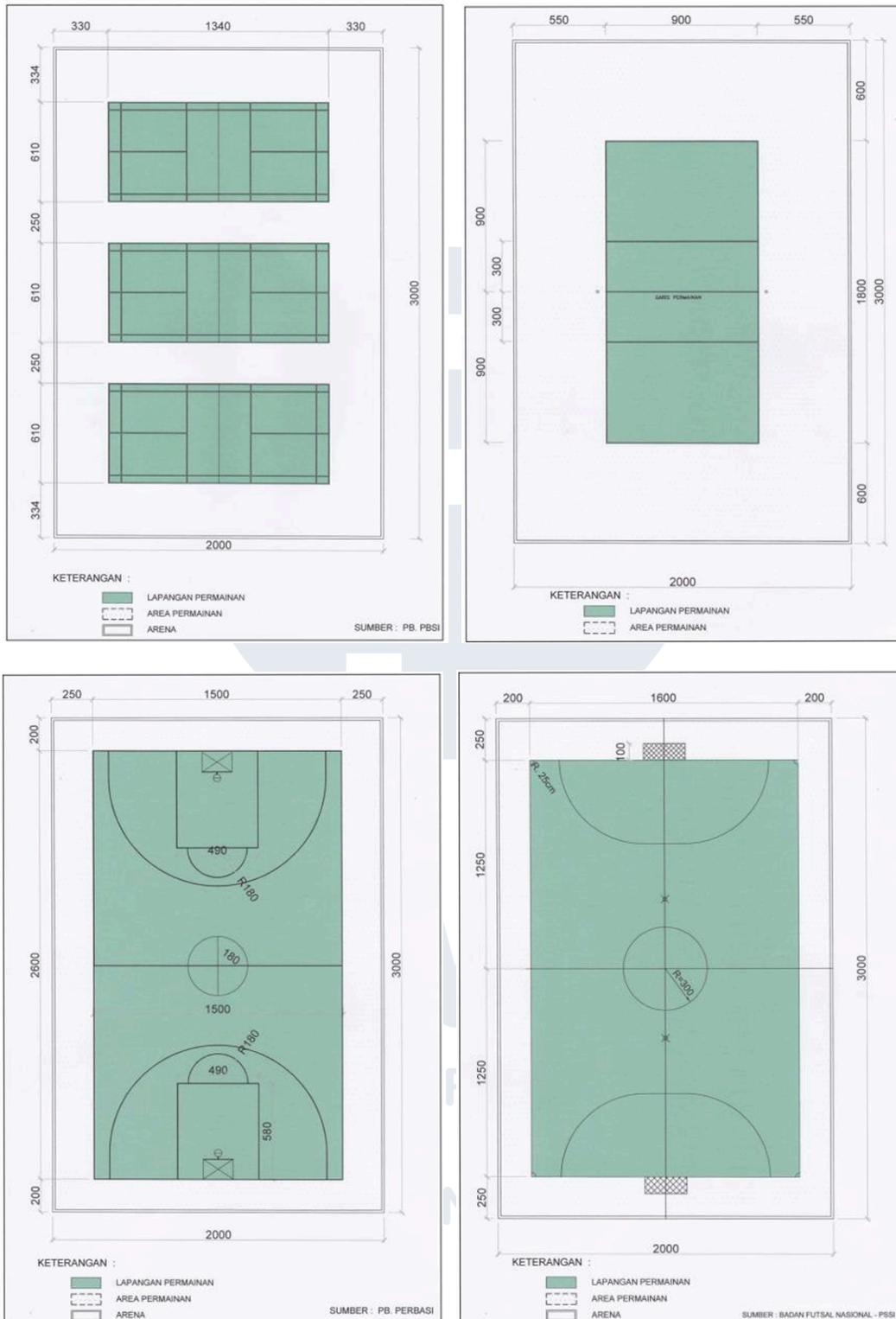
Tabel 2.2 Tabel Fasilitas berdasarkan Tipe Gedung Olahraga

Tipe	Fasilitas Utama	Fasilitas Pendukung	Fasilitas Penunjang
A	<ul style="list-style-type: none"> - Lapangan Tenis - Lapangan Basket - Lapangan Voli - Lapangan Badminton 	<ul style="list-style-type: none"> - Tribun Penonton - Ruang Ganti dan Shower - Ruang Wasit dan Oficial 	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang Medis - Area Parkir Luas - Ruang VIP - Ruang Pers
B	<ul style="list-style-type: none"> - Lapangan Basket - Lapangan Voli 	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang Ganti - Ruang Wasit dan Oficial 	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang Medis - Area Parkir - Kantin
C	<ul style="list-style-type: none"> - Lapangan Voli - Lapangan Badminton 	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang Ganti Sederhana 	<ul style="list-style-type: none"> - Area Parkir Terbatas - Tempat Istirahat Atlet

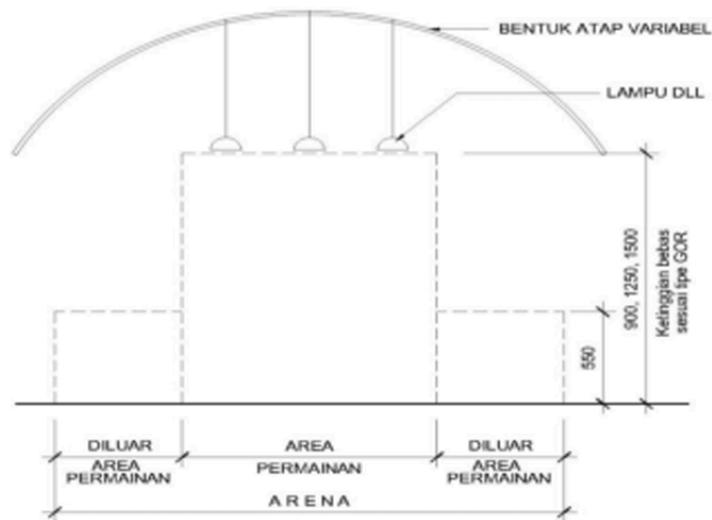
Sumber: Permenpora No. 8 Tahun 2018
Diolah oleh Penulis, 2024

Dari ketiga tipe gedung olahraga tersebut, tipe C merupakan tipe yang dapat menjadi pendekatan untuk sarana olahraga dalam perancangan *community center* di Kawasan Taman Menteng. Hal tersebut karena Taman Menteng termasuk dalam kategori taman lingkungan dengan cakupan kecamatan.

Pada gedung olahraga tipe C lapangan yang minimal hadir adalah lapangan voli dan badminton. Selain itu, Terdapat opsional lapangan lain yaitu lapangan futsal. Ukuran lapangan tersebut dapat memiliki batasan yang sama yaitu 20 m x 30 m. (Gambar 2.1). Selain itu, terdapat ukuran tinggi bangunan sebagai pertimbangan dalam merancang lapangan *indoor* (Gambar 2.2).



Gambar 2.1 Ukuran Lapangan dan Area Permainan dalam GOR Tipe C
 Sumber: Permenpora No. 8 Tahun 2018



Gambar 2.2 Pertimbangan Ukuran Tinggi Bangunan Area Permainan dalam GOR Tipe C
 Sumber: Permenpora No. 8 Tahun 2018

2.1.2 Ruang Terbuka Hijau

Berdasarkan Undang-undang Nomor 26 Tahun 2007, Ruang terbuka Hijau (RTH) merupakan area yang penggunaannya lebih bersifat terbuka, tempat tumbuh tanaman, baik yang tumbuh secara alamiah maupun yang sengaja ditanam. Area ini dapat berbentuk memanjang/jalur dan/atau mengelompok. Tujuan dari adanya RTH diantaranya adalah menjaga lahan untuk resapan air, mencapai keseimbangan antara lingkungan alami dan buatan, serta memperindah kawasan perkotaan adalah bagian penting dari tata ruang. Hal tersebut membantu mengurangi risiko banjir, menciptakan ruang hijau yang bermanfaat bagi masyarakat, dan memastikan agar wilayah perkotaan menjadi aman, nyaman, bersih, dan indah. Menjadi bagian dalam suatu wilayah kota menjadikan RTH penting untuk dikelola dan dijaga ketersediaannya. Peraturan pemerintahan dibuat agar RTH tidak mengalami penurunan kuantitas dan kualitas yang signifikan yang dapat mengakibatkan penurunan produktivitas masyarakat dan dapat

menurunkan kualitas lingkungan hidup dalam perkotaan (Kementerian Pekerjaan Umum, 2008).

Terdapat empat fungsi RTH yang dapat dikombinasikan sesuai kebutuhan untuk menjaga kualitas RTH dan perkotaan. Fungsi pertama adalah fungsi ekologis yang mendukung keseimbangan lingkungan di perkotaan. Dapat diartikan bahwa RTH mendukung sirkulasi udara kota, menjaga iklim mikro, serta memastikan kelancaran sistem alami untuk aliran udara dan air. RTH juga berperan sebagai area hijau yang mendedahkan, menghasilkan oksigen, menyerap curah hujan, menyediakan habitat bagi satwa, mengurangi polusi di udara, air, dan tanah, serta melindungi kota dari angin kencang. Fungsi lain dari RTH adalah fungsi sosial dan budaya, ekonomi, dan estetika. Fungsi sosial dan budaya merupakan fungsi yang memungkinkan warga untuk berinteraksi, berekreasi, serta belajar tentang lingkungan. Secara ekonomi, RTH dapat menghasilkan berbagai komoditas seperti bunga, buah, dan sayuran yang dapat diperjualbelikan, serta mendukung usaha dalam bidang pertanian, perkebunan, dan kehutanan. Selain itu, RTH juga memiliki fungsi estetika untuk memperindah lanskap kota, meningkatkan kenyamanan lingkungan, dan menciptakan harmoni antara kawasan terbangun dan yang tidak. RTH juga berkontribusi pada keindahan arsitektural dan mendorong kreativitas serta produktivitas masyarakat kota. (Kementerian Pekerjaan Umum, 2008).

RTH memiliki beberapa tipologi, diantaranya adalah tipologi berdasarkan fisik, fungsi, struktur, dan kepemilikan. Berdasarkan tipologi fisiknya, RTH terbagi menjadi 2 jenis, yaitu RTH alami (habitat liar alami, kawasan lindung dan taman-taman nasional) dan RTH non alami (lingkungan binaan seperti taman,, pemakaman atau jalur-jalur hijau jalan, dan lapangan olahraga). Sama seperti fungsinya, pada tipologi fungsi RTH terbagi empat, yaitu fungsi ekologis, sosial budaya, ekonomi, dan estetika. Terdapat tipologi yang terbagi menjadi dua

berdasarkan struktur ruangnya, yaitu RTH yang berbentuk memanjang, tersebar, mengelompok (pola ekologis) dan RTH yang bentuknya mengikuti hirarki dan struktur ruang perkotaan (pola planologis). Terakhir adalah tipologi yang dikelompokkan berdasarkan kepemilikannya yaitu RTH publik dan RTH privat. RTH publik adalah ruang terbuka hijau yang dimiliki dan dikelola oleh pemerintah kota untuk kepentingan umum masyarakat. Contoh RTH publik termasuk taman kota, area pemakaman umum, dan jalur hijau di sepanjang jalan, sungai, atau pantai. Sedangkan RTH privat adalah ruang terbuka hijau yang mencakup area hijau seperti halaman atau kebun di sekitar rumah atau gedung milik pribadi atau swasta yang ditanami berbagai jenis tanaman (Kementerian Pekerjaan Umum, 2008).

Menjadi salah satu contoh RTH publik, taman dalam perkotaan memiliki tipologi yaitu taman rukun, taman warga, taman lingkungan, taman wilayah, dan taman kota. Tujuan taman dibedakan menjadi beberapa klasifikasi agar dapat direncanakan sesuai fasilitas dasar, fasilitas penunjang, dan fasilitas khusus yang disediakan untuk mewadahi kebutuhan RTH publik. Keempat tipologi tersebut masing-masing memiliki kriteria, yaitu:

- a. Taman Rukun: Ruang terbuka di lingkungan padat penduduk dengan luas antara 250 m² hingga 1.000 m². Taman ini dilengkapi dengan fasilitas dasar dan penunjang, serta berada di setiap rukun tetangga dalam satu rukun warga untuk mendukung interaksi sosial.
- b. Taman Warga: Ruang terbuka yang berfungsi sebagai tempat aktivitas masyarakat di kawasan permukiman dan perumahan dengan luas antara 1.000 m² hingga 5.000 m² dan dirancang dengan fasilitas dasar, penunjang, serta fasilitas khusus. Selain itu, taman ini harus berada di setiap rukun warga dalam satu

kelurahan untuk memastikan kebermanfaatannya bagi seluruh warga setempat.

- c. Taman Lingkungan: Ruang terbuka bagi masyarakat di berbagai jenis kawasan, seperti permukiman, perumahan, komersial, jasa, perdagangan, pendidikan, pemerintahan, dan industri. Taman ini memiliki luas antara 5.000 m² hingga 50.000 m² dan dirancang dengan fasilitas dasar, penunjang, dan khusus. Taman Lingkungan harus ada di setiap kelurahan dalam satu kecamatan untuk memastikan aksesibilitasnya bagi masyarakat di kawasan tersebut.
- d. Taman Wilayah: Ruang terbuka di kawasan komersial, jasa, perdagangan, pemerintahan, dan industri. Taman ini memiliki luas antara 50.000 m² hingga 100.000 m² dan direncanakan dengan fasilitas dasar, penunjang, dan khusus. Taman ini juga harus berada di setiap kecamatan dalam satu Kota Administrasi untuk memberikan akses yang merata kepada masyarakat.
- e. Taman Kota: Ruang terbuka untuk masyarakat di pusat kota dan memiliki luas lebih dari 100.000 m². Taman ini dirancang dengan berbagai fasilitas dasar, penunjang, dan khusus, serta harus berada di setiap Kota Administrasi untuk melayani kebutuhan warga di kawasan tersebut.

Fungsi sosial dan budaya pada RTH lebih dari sekadar menciptakan ruang untuk berekreasi atau bersosialisasi. RTH dapat menjadi sarana untuk mempertahankan nilai-nilai historis, menjadi wadah interaksi sosial antarwarga, serta memberikan ruang untuk aktivitas rekreasi dan olahraga. Selain itu, RTH juga berperan sebagai ruang ekspresi budaya, mendukung kreativitas dan produktivitas masyarakat, serta menjadi tempat bagi pendidikan, penelitian, dan pelatihan. Menjadi wadah yang menyediakan lingkungan yang mendukung aktivitas fisik dan mental yang sehat juga menjadi kontribusi RTH dalam lingkup kesehatan masyarakat (Kementerian

Agraria dan Tata Ruang/Badan Pertanahan Nasional, 2022). Agar dapat dipergunakan dengan baik untuk semua orang, maka RTH ini harus memiliki aksesibilitas yang baik untuk semua orang, termasuk aksesibilitas bagi penyandang cacat untuk mendukung segala aktivitas sosial yang ada (Kementerian Pekerjaan Umum, 2008).

Pemerintah telah menetapkan dalam Peraturan Menteri Agraria dan Tata Ruang/Kepala Badan Pertanahan Nasional Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2022 bahwa setiap kawasan perkotaan harus menyediakan RTH yang mencakup 30% dari total luas wilayah kota. Total dari persentase tersebut terbagi menjadi dua yaitu 20% untuk RTH publik, sementara 10% sisanya untuk RTH privat. Persentase tersebut menjadi ukuran minimal agar menjamin keseimbangan lingkungan dan ekologis dalam kota. Hal ini dilakukan secara bertahap dan apabila telah mencapai atau lebih dari persentase minimal, maka proporsi RTH tersebut harus tetap dijaga (Kementerian Pekerjaan Umum, 2008).

2.2 Kajian Pendekatan Perancangan

Pada perancangan ini penulis menggunakan teori *third place* sebagai acuan perancangan *community center* sebagai suatu ruang sosial. *Third place* merupakan sebuah konsep teori yang pertama kali disebut dalam buku *The Great Good Place* oleh Ray Oldenburg pada tahun 1989. Teori ini merupakan teori yang mendukung hadirnya ruang sosial dalam kebutuhan hidup manusia. Dalam buku tersebut, terdapat dua teori lain yaitu *first place* dan *second place* yang menjadi kerangka untuk melengkapi pemahaman konsep *third place*. *First place* merujuk kepada tempat tinggal yang menjadi tempat beristirahat. Sedangkan *second place* diartikan sebagai tempat untuk melakukan aktivitas yang lebih formal seperti belajar atau bekerja. *Second place* juga merupakan tempat yang lebih terstruktur dan berfungsi sebagai peran seseorang dalam masyarakat seperti sekolah dan kantor untuk memenuhi kebutuhan pendidikan

maupun ekonomi. Kedua teori tersebut mendukung Ray Oldenburg untuk dapat memberikan fokus lebih terhadap pembahasan *third place* (Gambar 2.3).



Gambar 2.3 Diagram *first, second, and third place*
Sumber: Diagram Penulis, 2024

Third place merupakan ruang sosial yang bersifat informal yang dapat dipergunakan sebagai tempat untuk berkumpul, berinteraksi, berbagi ide, dan memperkuat hubungan komunitas. Selain mendukung interaksi sosial, tempat-tempat ini juga berperan penting dalam mendorong partisipasi antar masyarakat dan lembaga lainnya. Fungsi utama dari *third place* adalah dapat menyatukan lingkungan dan komunitas (Oldenburg, 1989).

Third place menurut Ray Oldenburg memiliki beberapa karakteristik:

- a. **Neutral Ground:**
Menjadi tempat yang netral sehingga siapa pun dapat datang untuk melakukan apa pun, dan kapan pun tanpa tujuan dan kewajiban.
- b. **Leveler (Equality):**
Menjadi tempat yang inklusif. Mampu memberi keterhubungan

dan memungkinkan orang dari berbagai latar belakang dan status sosial untuk berinteraksi secara setara.

c. ***Conversation is the Main Activity:***

Menjadi wadah untuk masyarakat dari berbagai latar belakang melakukan percakapan dan interaksi lain untuk mendukung aktivitas lain selain kewajibannya dalam kehidupan.

d. ***Accessibility and Accommodation:***

Mudah diakses untuk siapapun tanpa terhalang unsur sosial dan finansial.

e. ***The Regulars:***

Terdapat pelaku tetap yang memberi karakter tersendiri dan memberikan suasana yang lebih hidup.

f. ***Low Profile:***

Menjadi tempat yang menarik dengan kesederhanaannya. Daya tarik dapat muncul bukan karena kemewahannya, tetapi dengan karakter yang dimiliki.

g. ***Playful Mood:***

Menjadi tempat untuk bersantai dan melepaskan beban pikiran. Sehingga mampu memberi rasa menyenangkan bagi siapa pun yang datang.

h. ***Home Away from Home:***

Menjadi tempat yang memberikan rasa nyaman.

Karakteristik *third place* bersifat *universal* dan penting untuk mendukung kehidupan informal manusia. Hal ini karena *third place* dinilai mampu memberi dukungan psikologis untuk menciptakan kenyamanan seperti di rumah, namun dengan suasana yang berbanding terbalik saat berada di rumah (Oldenburg, 1989).

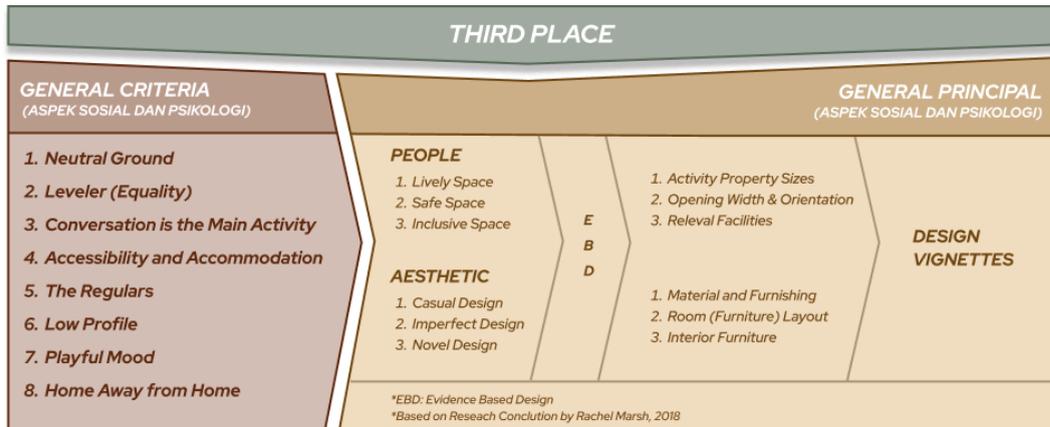
Dalam bukunya, Ray Oldenburg memberikan beberapa contoh *third place*, yaitu *cafes*, *beer garden*, *bookstores*, *main street*, *coffeehouses*, dan lain-lain. The German-American Lager Beer Gardens menjadi salah satu

contoh *third place* yang bersinggungan ruang terbuka dan taman yang dijadikan sebagai contoh oleh Ray Oldenburg. Tempat ini bukan hanya untuk bersantai dan menikmati minuman, tetapi juga berfungsi sebagai ruang yang mendukung berbagai aktivitas komunitas, seperti klub membaca, klub debat, klub menyanyi seperti paduan suara atau band, dan berbagai asosiasi sosial lainnya. Semua aktivitas ini berperan penting dalam memperkuat fondasi komunitas. Dapat disimpulkan tempat ini menjadi tempat bersosialisasi bagi individu maupun kelompok dengan berbagai latar belakang dan strata sosial. Contoh ini menggambarkan bagaimana kebiasaan berasosiasi harus dimulai dengan prinsip inklusivitas yang kuat (Oldenburg, 1998).

Dengan melihat peran penting The German-American Lager Beer Gardens dan contoh-contoh lainnya, Oldenburg menekankan bahwa *third place* dapat menjadi solusi atas berbagai tantangan sosial di masyarakat modern. Salah satunya adalah suburbanisasi pasca-Perang Dunia II telah mengurangi ketersediaan ruang publik yang mendukung interaksi sosial. Akibatnya, banyak individu menjadi lebih terisolasi, hanya bergantung pada rumah (*first place*) dan tempat kerja (*second place*) sebagai pusat utama aktivitas mereka. Selain itu, hilangnya *third place* juga berdampak pada menurunnya solidaritas komunitas, terbatasnya akses terhadap hiburan yang terjangkau, dan meningkatnya kesenjangan antar generasi dan serta latar belakang. Untuk menjawab tantangan ini, Oldenburg mengusulkan pentingnya menghadirkan kembali ruang-ruang publik informal sebagai tempat yang inklusif dan mendukung interaksi sosial. *Third place* dinilai mampu menjadi penghubung yang mampu membangun kembali ikatan sosial dan memperkuat komunitas di tengah pola hidup masyarakat yang semakin individualis (Oldenburg, 1998).

2.2.1 Prinsip Desain Third Place dalam Ruang Publik

Dalam merancang *third place*, terdapat beberapa prinsip desain yang harus diperhatikan agar ruang publik dapat berfungsi secara optimal sebagai tempat interaksi sosial. Prinsip-prinsip tersebut diantaranya (Gambar 2.4):



Gambar 2.4 Diagram Prinsip *Third Place* dalam Ruang Publik
 Sumber: Diagram Penulis, 2024

2.2.1.1 *People*

Agar dapat berfungsi secara optimal, *third place* harus mampu menarik berbagai kelompok individu yang beragam sehingga menciptakan lingkungan yang dinamis, aman, dan inklusif. Keberadaan manusia menjadi faktor utama yang menentukan keberhasilan suatu ruang sosial. Terdapat teori *people attract people* yang membahas bahwa ruang publik yang ramai dan hidup akan lebih menarik bagi individu lain untuk berkumpul. Hal ini menunjukkan bahwa desain ruang publik harus dirancang sedemikian rupa agar mendorong keterlibatan sosial dan mengakomodasi berbagai aktivitas yang memungkinkan pertemuan spontan antarindividu (Jacobs, 1992).

Keberadaan orang lain dalam suatu ruang dapat menciptakan dinamika sosial yang menarik dan membuat ruang lebih aktif (Whyte, 1980). Suasana ramai yang tercipta dalam ruang publik berkontribusi terhadap peningkatan rasa aman dan menciptakan pengawasan alami (*natural surveillance*) (Jacobs, 1992).

2.2.1.2 *Aesthetic*

Estetika dalam *third place* berperan penting dalam menciptakan kenyamanan dan mendorong interaksi sosial. Ruang publik atau ruang sosial yang terlalu mewah atau formal dapat membuat pengunjung merasa canggung dan enggan untuk berbaur. Oleh karena itu, desain *third place* sebaiknya dapat

menghadirkan suasana yang kasual, ramah, dan inklusif agar semua orang merasa diterima (Oldenburg, 1989). Salah satu prinsip utama dalam estetika *third place* adalah menghadirkan desain yang fleksibel dan adaptif sehingga ruang dapat menyesuaikan diri dengan kebutuhan penggunanya. Dalam *third place* terdapat tiga prinsip estetika, yaitu (Vos, 2017):

1. Casual Design (Desain Kasual)

- a. Ruang harus terasa santai dan tidak terlalu formal.
- b. Desain yang sederhana dan mudah diakses membuat pengguna merasa lebih nyaman.
- c. Menggunakan material dan furnitur yang ramah serta tidak terlalu eksklusif.

2. Imperfect Design (Desain Tidak Sempurna)

- a. Ruang publik tidak perlu terlihat terlalu sempurna agar terasa lebih natural dan akrab.
- b. Furnitur yang bervariasi dan material yang tidak seragam menciptakan kesan lebih inklusif.
- c. Memberikan ruang bagi komunitas untuk menyesuaikan dan menjadikan tempat tersebut sebagai milik mereka.

3. Novelty Design (Desain yang Unik dan Menarik)

- a. Elemen kejutan dalam desain, seperti instalasi seni atau dekorasi kreatif, dapat meningkatkan daya tarik visual.
- b. Desain yang inovatif dapat meningkatkan keterlibatan pengguna dan menciptakan pengalaman yang lebih interaktif.
- c. Memberikan daya tarik tambahan agar pengunjung merasa tertarik untuk datang kembali.

Ketiga prinsip tersebut membuat *third place* dapat menjadi tempat yang lebih nyaman dan menarik bagi komunitas. Perancangan *third place*, aspek estetika tidak hanya berperan dalam keindahan visual tetapi juga dalam membentuk suasana yang mendukung interaksi sosial dan kesejahteraan penggunanya.

2.2.2 *Design Vignette*

Setelah mengetahui prinsip desain *third place* dalam ruang publik, ketiganya memiliki hubungan dengan konsep pendekatan *design vignette*. Pendekatan *design vignette* dalam perancangan *third place* bertujuan untuk menciptakan ruang yang dapat mendukung berbagai aktivitas sosial. Konsep ini mengacu pada elemen desain spesifik yang dirancang untuk meningkatkan interaksi pengguna dalam ruang publik.

Design vignette menjadi metode praktis yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan prinsip-prinsip desain *third place* dalam ruang publik secara kontekstual, melalui perancangan skenario fungsi ruang yang akan hadir. Terdapat beberapa elemen utama dalam *design vignette* berdasarkan penelitian Marsh, yaitu (Marsh, 2018):

1. **Masuk ke dalam Ruang (*Entering the Space*)**

- a. Desain pintu masuk yang menarik dapat meningkatkan daya tarik suatu ruang publik.
- b. Lokasi strategis seperti sudut jalan, penggunaan tangga sebagai tempat duduk, serta jendela besar untuk menciptakan hubungan visual antara ruang dalam dan luar dapat mendorong keterlibatan sosial.

2. **Kesetaraan Sosial (*Leveling*)**

- a. Menghilangkan hierarki sosial dalam ruang publik dengan elemen seperti rak sepatu atau perapian yang menciptakan suasana santai dan inklusif.
- b. Desain yang membebaskan pengunjung dari tekanan sosial dapat meningkatkan kenyamanan dan interaksi antarindividu.

3. **Observasi Sosial dan Interaksi Tidak Langsung**

- a. Tata letak kursi yang mendukung kontak mata tidak disengaja dapat meningkatkan kemungkinan percakapan spontan.

- b. Meja kecil dan furnitur fleksibel membatasi perilaku teritorial (*camping*), sehingga ruang tetap terbuka untuk semua pengunjung.

4. Interaksi Kelompok dan Percakapan Spontan

- a. Tempat duduk yang fleksibel memungkinkan pengunjung bergabung dalam kelompok dengan mudah.
- b. Ruang harus dirancang agar pengunjung dapat dengan nyaman mengobrol tanpa merasa terisolasi atau terganggu oleh desain yang kaku.

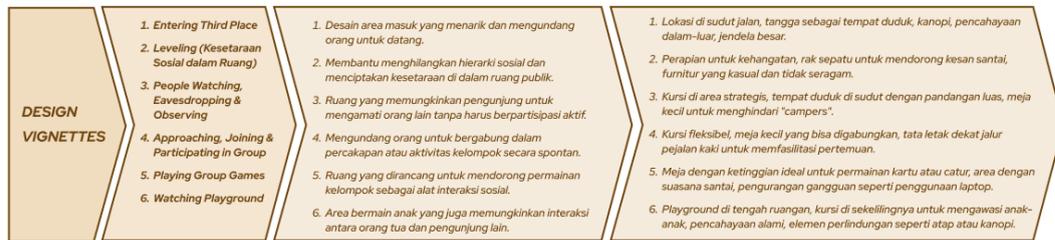
5. Permainan Kelompok sebagai Pemicu Interaksi

- a. Area khusus untuk permainan kartu, catur, atau permainan kelompok lainnya dapat menjadi sarana interaksi sosial yang efektif.
- b. Permainan yang tidak membutuhkan banyak aturan dapat menarik lebih banyak partisipan dan mempermudah keterlibatan sosial.

6. Taman Bermain Anak sebagai Pemicu Sosial

- a. Playground tidak hanya menjadi ruang bermain bagi anak-anak, tetapi juga menciptakan peluang interaksi bagi orang tua yang mengawasi mereka.
- b. Tata letak yang memungkinkan visibilitas tinggi dari area duduk orang tua membantu meningkatkan keterlibatan sosial di antara sesama pengunjung.

Melalui penerapan konsep *design vignette*, ruang publik dapat dirancang secara lebih strategis untuk menciptakan interaksi sosial yang lebih aktif. Dengan memahami bagaimana setiap elemen desain dapat memengaruhi perilaku pengguna, perancangan *third place* dapat lebih efektif dalam menciptakan lingkungan yang ramah, nyaman, dan inklusif bagi komunitas (Gambar 2.5).



Gambar 2.5 Konsep Design Vignette
Sumber: Diagram Penulis, 2024

2.3 Kajian Perancangan Sebelumnya

2.3.1 Hongkun Xihongmen Sports Park

Hongkun Xihongmen Sports Park merupakan perancangan bangunan pada lingkup fungsi *community, sport, and park*. Perancangan ini berlokasi di China dengan menjadikan bangunan ini sebagai ruang rekreasi hijau multifungsi. Selain itu, bangunan ini dirancang untuk mengintegrasikan ruang olahraga dengan lanskap urban secara harmonis.

Salah satu isu utama pada perancangan Hongkun Xihongmen Sports Park adalah kebutuhan akan fasilitas olahraga yang dapat diakses oleh masyarakat luas tanpa mengorbankan aspek keberlanjutan lingkungan. Tantangan utama yang diselesaikan dalam perancangan ini meliputi optimalisasi lahan perkotaan yang terbatas, efisiensi sirkulasi pengguna, serta penciptaan ruang yang fleksibel untuk berbagai aktivitas olahraga dan rekreasi sehingga terdapat tipologi yang ingin dicapai pada perancangan ini..

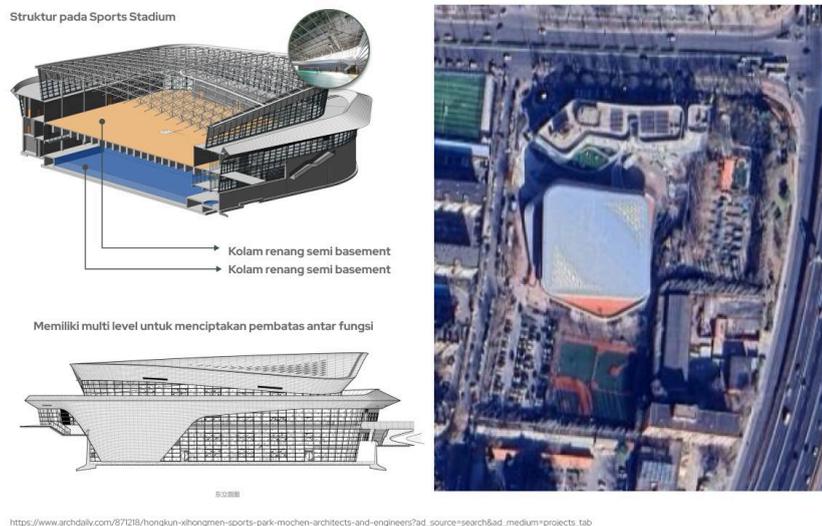
Tipologi desainnya mengadopsi pendekatan multifungsi dengan menggabungkan ruang olahraga indoor dan outdoor, sehingga memungkinkan pengguna dari berbagai kelompok usia dan tingkat kemampuan untuk berpartisipasi dalam aktivitas fisik. Konsep utama yang diterapkan berfokus pada keterbukaan dan keterhubungan dengan lingkungan sekitar, di mana elemen-elemen desain seperti jalur pedestrian, ruang hijau, serta integrasi antara struktur bangunan dan lanskap. Perancangan sirkulasi dalam bangunan ini dibuat untuk membedakan jalur bagi pengguna aktif dan pasif (Gambar 2.6).



https://www.archdaily.com/871218/hongkun-xihongmen-sports-park-mochen-architects-and-engineers?ad_source=search&ad_medium=projects_tab

Gambar 2.6 Informasi Umum Hongkun Xihongmen Sports Park
Sumber: Diagram Penulis, 2024

Hongkun Xihongmen Sports Park memiliki struktur dan bentuk yang dirancang secara modern dan dinamis, menyesuaikan dengan fungsinya sebagai ruang olahraga yang terbuka dan terintegrasi dengan lanskap sekitarnya. Struktur bangunannya menggunakan material ringan namun kokoh, seperti baja dan beton bertulang. Penggunaan struktur seperti bentang lebar digunakan agar menciptakan ruang yang luas tanpa banyak kolom penghalang, sehingga memberikan fleksibilitas bagi para pengguna. Bentang lebar pada beberapa area olahraga memungkinkan sirkulasi pergerakan dan aktivitas lainnya berlangsung lebih nyaman. Sirkulasi lain juga dimaksimalkan seperti fasad yang dirancang dengan banyak bukaan untuk memaksimalkan sirkulasi pencahayaan alami serta sirkulasi udara. Penggunaan kaca pada beberapa bagian juga membantu menciptakan hubungan visual antara ruang dalam dan luar, sehingga area olahraga terasa lebih terbuka dan menyatu dengan lingkungan sekitar (Gambar 2.7).



Gambar 2.7 Potongan Bangunan dan Struktur Hongkun Xihongmen Sports Park
 Sumber: Diagram Penulis, 2024

Dari segi bentuk, bangunan ini mengadopsi desain yang mengalir dengan elemen lengkung yang selaras dengan lanskap. Atap melengkungnya tidak hanya menambah nilai estetika, tetapi juga berfungsi sebagai pengatur pencahayaan alami dan membantu pengelolaan air hujan. Beberapa bagian atap bahkan difungsikan sebagai ruang hijau, yang tidak hanya menambah keindahan tetapi juga meningkatkan efisiensi termal bangunan. Dengan perpaduan antara struktur yang efisien dan bentuk yang menyatu dengan alam, Hongkun Xihongmen Sports Park tidak hanya berfungsi sebagai fasilitas olahraga, tetapi juga sebagai ikon arsitektur yang inovatif dan berkelanjutan di tengah kota.

2.3.2 Huilongguan Sports and Cultural Center

Huilongguan Sports and Cultural Center merupakan bangunan dengan tipologi pusat olahraga dan budaya yang dirancang untuk menampung berbagai aktivitas, seperti olahraga, seni, dan interaksi sosial. Bangunan ini berada di yang terletak di Huilongguan, Beijing. Bangunan ini hadir dengan tujuan untuk mengatasi keterbatasan fasilitas publik di area dengan kepadatan tinggi, sekaligus menciptakan lingkungan yang inklusif, fungsional, dan berkelanjutan. Perancangannya mengedepankan fleksibilitas ruang, pemanfaatan pencahayaan

alami, serta keterpaduan antara area dalam dan luar guna memperkuat koneksi dengan lingkungan sekitar.

Koneksi yang kuat dengan lingkungan sekitar juga diwujudkan dengan penerapan fasad transparan. Selain sebagai koneksi, fasad transparan yang didukung dengan penyediaan ruang terbuka hijau, serta konfigurasi massa, mendukung sirkulasi udara dan masuknya cahaya alami secara optimal. Bukaan memiliki berbagai bentuk salah satunya bukaan dengan bentangan yang lebar dan bentuk lingkaran (Gambar 2.8).

COMMUNITY AND SPORT CENTER

HUILONGGUAN SPORTS AND CULTURAL CENTER

Arsitek: DAQI ARCHITECTS, China Architecture Design & Research Group
Lokasi: China
Luas Seluruh Lantai: 95842 m²
Tahun Konstruksi: 2023
Kategori: Cultural Architecture, Sports Architecture, Public Architecture

Menjadi kompleks pusat olahraga dan kebugaran serta pusat budaya dan seni. Proyek ini bertujuan untuk **menciptakan ruang aktivitas dalam dan luar ruangan yang "terbuka dan inklusif"**.

Konsep lain yang digunakan:

- 1. Integrasi Olahraga & Budaya:**
 - Pusat olahraga (38.000 m²) dengan 11 fasilitas, termasuk lapangan bulu tangkis, arena seluncur es, gym panjat tebing, dan kolam renang.
 - Pusat budaya (25.000 m²) mencakup teater, perpustakaan, pusat budaya, toko buku, serta area makan dan hiburan.
- 2. Penyediaan Ruang Publik:**
 - Dirancang untuk melayani 400.000 warga dari 55 komunitas di kawasan padat penduduk.
 - Menjawab kebutuhan akan fasilitas olahraga dan budaya yang sebelumnya kurang tersedia.
- 3. Desain Terbuka & Inklusif:**
 - Menggabungkan ruang dalam dan luar ruangan untuk meningkatkan interaksi masyarakat.
 - Terintegrasi dengan taman olahraga di utara, menciptakan lingkungan yang harmonis dan fungsional.

Fasilitas ini dilengkapi dengan **area parkir bawah tanah yang mampu menampung sekitar 700 kendaraan**, memudahkan akses bagi pengunjung.

<https://www.archdaily.com/1024656/huilongguan-sports-and-cultural-center-daqi-architects-china-architecture-design-and-research-group>
https://english.beijing.gov.cn/latest/photos/202308/t20230830_3236491.html

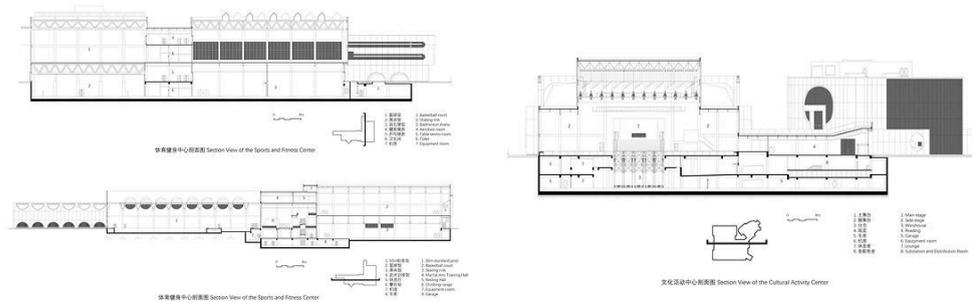
- **Kesederhanaan, Kepraktisan, & Ekonomis** – Sejalan dengan prinsip bangunan hijau modern.
- **Bangunan Hijau Pasif** – Mengadopsi metode desain yang memaksimalkan efisiensi energi.
- **Pencahayaan Alami** – Menggunakan skylight, jendela tinggi, dan jendela strip untuk mengoptimalkan cahaya alami.
- **Ventilasi Alami** – Memanfaatkan sistem ventilasi untuk musim transisi guna meningkatkan kualitas udara dalam ruangan.
- **Efisiensi Energi** – Mengurangi konsumsi energi dengan pencahayaan dan sirkulasi udara yang optimal.
- **Material Eksterior** – Panel beton abu-abu muda bertekstur kayu dipadukan dengan dinding tirai kaca untuk tampilan yang terbuka dan elegan.



Gambar 2.8 Informasi Umum Huilongguan Sports and Cultural Center
 Sumber: Diagram Penulis, 2024

Struktur bangunan ini dirancang dengan mempertimbangkan efisiensi dan keberlanjutan. Material yang digunakan terdiri dari kombinasi beton, baja, dan kaca untuk menciptakan kesan modern dan ringan. Penggunaan elemen struktur grid memungkinkan fleksibilitas jika terjadi perubahan fungsi ruang. Selain itu, sistem atap yang dinamis tidak hanya berfungsi sebagai peneduh tetapi juga

sebagai elemen arsitektural yang memperkuat identitas visual bangunan (Gambar 2.9).



1. Struktur Beton Bertulang (Reinforced Concrete Structure)

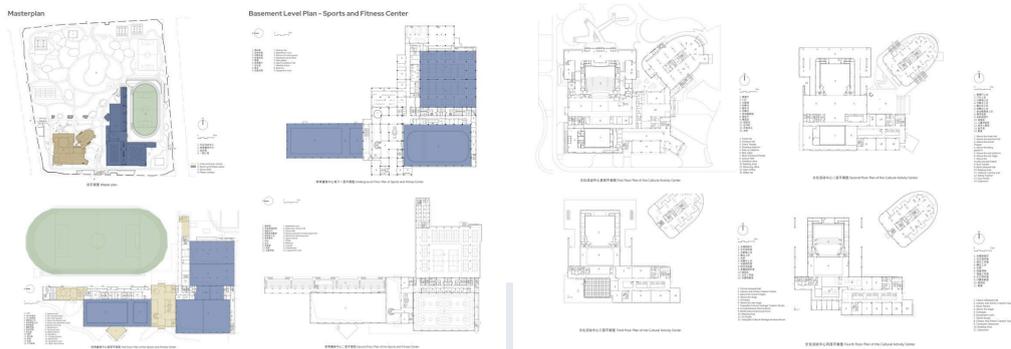
- Digunakan sebagai elemen utama terutama untuk menopang fasilitas olahraga seperti arena seluncur es, kolam renang, dan lapangan indoor.
- Memberikan stabilitas dan ketahanan terhadap gempa, yang penting mengingat Beijing berada di wilayah yang dapat mengalami aktivitas seismik.

2. Struktur Baja (Steel Structure) pada Bagian Atap dan Ruang Besar

- Untuk area dengan bentang lebar seperti stadion indoor dan teater, digunakan struktur baja karena lebih ringan dan dapat menciptakan ruang bebas kolom yang luas.
- Struktur baja memungkinkan desain yang lebih fleksibel dan modern, terutama dalam mengakomodasi berbagai fungsi ruang di dalam bangunan.

Gambar 2.9 Potongan Bangunan dan Struktur Huilongguan Sports and Cultural Center
Sumber: Diagram Penulis, 2024

Dari segi bentuk, perancangan Huilongguan Sports and Cultural Center mengadopsi pendekatan organik dengan massa yang terbagi menjadi beberapa zona fungsional, namun tetap terhubung dalam satu kesatuan desain yang kohesif. Bentuknya cenderung dinamis dengan elemen lengkung dan bukaan besar yang mencerminkan keterbukaan dan konektivitas. Area olahraga diletakkan di bagian yang lebih terbuka untuk memaksimalkan interaksi dengan ruang luar, sedangkan area budaya memiliki karakter yang lebih tertutup dan intim untuk mendukung aktivitas seni dan komunitas. Sirkulasi antar fungsi ruang mempertimbangkan kemudahan akses dan alur pergerakan yang efisien. Terdapat jalur utama yang menghubungkan setiap zona secara jelas, memisahkan area olahraga intensif dengan ruang budaya yang lebih tenang tanpa menghilangkan keterpaduan fungsi. Pemanfaatan koridor terbuka dan area transisi yang luas juga membantu menciptakan pengalaman ruang yang lebih nyaman dan fleksibel bagi penggunaannya (Gambar 2.10).



Gambar 2.10 Pembagian Ruang dan Zonasi Huilongguan Sports and Cultural Center
 Sumber: Diagram Penulis, 2024

2.3.3 LAND Community Center

LAND Community Center merupakan pusat komunitas di China yang dirancang untuk memfasilitasi interaksi sosial, aktivitas budaya, dan pemberdayaan masyarakat di lingkungan urban. Dengan tipologi bangunan yang mengusung konsep terbuka dan multifungsi, perancangannya bertujuan untuk menyediakan ruang publik yang fleksibel serta mampu menyesuaikan diri dengan berbagai kebutuhan komunitas. Konsep utama yang diterapkan mencakup konektivitas, keberlanjutan, dan fleksibilitas, di mana hubungan *seamless* antara ruang dalam dan luar menciptakan keterhubungan yang kuat, sementara strategi desain pasif seperti pencahayaan alami, ventilasi silang, serta penggunaan material ramah lingkungan mendukung aspek keberlanjutan. Fleksibilitas dalam tata ruang juga menjadi perhatian utama, memungkinkan bangunan untuk beradaptasi dengan beragam aktivitas komunitas tanpa mengorbankan kenyamanan penggunaannya (Gambar 2.11).

UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

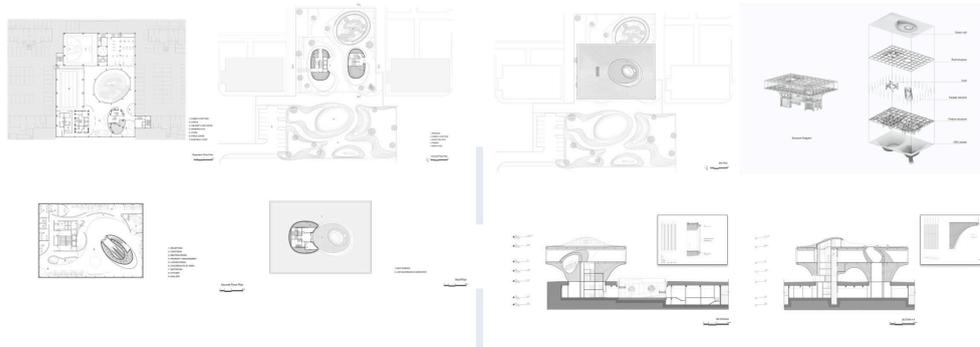


Gambar 2.11 Informasi Umum LAND Community Center
Sumber: Diagram Penulis, 2024

Struktur bangunan dirancang menggunakan sistem rangka baja atau beton bertulang dengan bentang yang luas untuk menciptakan ruang tanpa kolom di beberapa area utama, sehingga memaksimalkan fleksibilitas ruang. Sirkulasi dalam bangunan mempertimbangkan aksesibilitas universal, dengan jalur yang menghubungkan berbagai zona secara efisien. Terdapat transisi ruang yang jelas antara area publik, semi-publik, dan privat, memastikan kenyamanan dan kemudahan dalam navigasi bagi pengguna.

Bentuk bangunan LAND Community Center mencerminkan keterbukaan dan integrasi dengan lingkungan sekitar. Dengan pendekatan desain yang responsif terhadap konteks, bentuknya cenderung dinamis dengan permainan massa yang mengikuti fungsi ruang di dalamnya. Fasad bangunan mengutamakan transparansi melalui penggunaan material seperti kaca atau panel berlubang untuk mendukung pencahayaan alami sekaligus memberikan kesan ramah dan mengundang. Selain itu, penggunaan elemen hijau seperti *rooftop garden* dan

dinding vegetasi memperkuat konsep keberlanjutan dalam desainnya (Gambar 2.12).



Gambar 2.12 Pembagian Ruang, Potongan Bangunan, dan Struktur LAND Community Center
Sumber: Diagram Penulis, 2024

2.3.4 Komparasi/Perbandingan Objek Perancangan Hongkun Xihongmen Sports Park, Huilongguan Sports and Cultural Center, dan LAND Community Center

Ketiganya perancangan memiliki keterhubungan tipologi, yaitu berada dalam lingkup pusat olahraga, pusat komunitas, dan berhubungan dengan ruang terbuka hijau. Selain itu ketiganya memiliki tujuan sebagai ruang publik yang inklusif, memungkinkan berbagai aktivitas komunitas, baik dalam bentuk olahraga, budaya, maupun interaksi sosial. Dalam aspek sirkulasi dan aksesibilitas, ketiga bangunan mengutamakan konektivitas yang baik, memastikan kemudahan akses bagi seluruh pengguna, termasuk jalur pedestrian dan keterhubungan antar-zona. Semua proyek menerapkan prinsip ramah lingkungan, baik melalui pemanfaatan ruang hijau, efisiensi energi, maupun penggunaan material berkelanjutan sebagai upaya untuk mendukung keberlanjutan. Selain itu, masing-masing proyek memiliki peran penting dalam mendukung kehidupan sosial masyarakat, menyediakan fasilitas yang mendorong interaksi, rekreasi, dan pemberdayaan komunitas (Tabel 2.3).

Tabel 2.3 Tabel Komparasi Preseden

Aspek	Hongkun Xihongmen Sports Park	Huilongguan Sports and Cultural Center	LAND Community Center
Fungsi Utama	Pusat olahraga dengan konsep urban park	Pusat olahraga dan budaya berbasis komunitas	Pusat komunitas dengan berbagai fungsi sosial dan budaya
Tipologi Bangunan	Ruang terbuka hijau dengan fasilitas olahraga	Bangunan campuran (indoor & outdoor)	Bangunan fleksibel dengan integrasi ruang terbuka
Konsep Desain	Ruang hijau aktif sebagai pusat kegiatan olahraga	Fasilitas multi-fungsi untuk olahraga & budaya	Ruang sosial yang fleksibel dan adaptif
Sirkulasi & Aksesibilitas	Terbuka dengan jalur pedestrian & zona olahraga	Terhubung antar-zona dengan akses inklusif	Aksesibilitas universal dengan keterhubungan indoor-outdoor
Keberlanjutan & Lingkungan	Maksimalkan vegetasi dan ruang hijau	Bangunan ramah lingkungan dengan efisiensi energi	Integrasi elemen hijau & material berkelanjutan
Peran terhadap Komunitas	Tempat olahraga publik	Fasilitas olahraga & budaya untuk warga sekitar	Ruang sosial untuk interaksi & pemberdayaan masyarakat

Diolah oleh Penulis, 2025

Jika dibandingkan dengan perancangan Taman Menteng Community Center sebagai pendukung *third place*, ketiga perancangan yang menjadi preseden memiliki beberapa persamaan dan perbedaan. Persamaan atau perbedaan ini dapat menjadi pertimbangan dalam perancangan (Tabel 2.4).

Tabel 2.4 Tabel Persamaan Preseden

Preseden	Persamaan/ Bagian yang di Adaptasi dalam Perancangan	Perbedaan
Hongkun Xihongmen Sports Park	Menjadi pusat untuk kegiatan olahraga dan komunitas dengan mengadakan tipologi RTH, serta menjadi sarana publik.	Fokusnya sebagai pusat olahraga berbasis komunitas. Sedangkan perancangan Taman Menteng Plus berfokus pada pusat komunitas yang berbasis olahraga.
Huilongguan Sports and Cultural Center	Memiliki keterhubungan antara olahraga dan komunitas, menyediakan fasilitas multi-fungsi, serta terdapat bangunan indoor dan outdoor.	Konsep dan pendekatannya berfokus pada efisiensi energi
LAND Community Center	Pusat komunitas multi fungsi dengan pembagian ruang publik di area yang lebih terjangkau, memiliki aksesibilitas dengan keterhubungan indoor-outdoor.	Menjadi pusat kebudayaan.

Diolah oleh Penulis, 2025