

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Ruang, Waktu, dan Pengalaman Spasial

2.1.1 Ruang sebagai Pengalaman

Dalam kajian arsitektur, ruang tidak lagi dipahami semata sebagai entitas fisik yang dibatasi oleh elemen struktural, melainkan sebagai pengalaman yang terbentuk melalui interaksi antara tubuh, persepsi, dan konteks. Yi-Fu Tuan (1977) dalam *Space and Place* menjelaskan bahwa ruang menjadi bermakna ketika dialami, dan pengalaman tersebut membentuk hubungan emosional antara manusia dan lingkungannya. Dengan kata lain, ruang bukan sekadar wadah aktivitas, tetapi medium pembentuk pengalaman hidup.

Pendekatan fenomenologis dalam arsitektur memperkuat pandangan tersebut. Christian Norberg-Schulz (1980) menyatakan bahwa arsitektur harus dipahami sebagai pembentuk *sense of place*, yaitu pengalaman eksistensial manusia dalam ruang. Sementara itu, Juhani Pallasmaa (2005) menekankan bahwa pengalaman ruang bersifat multisensorik dan memengaruhi kondisi psikologis pengguna melalui cahaya, tekstur, suara, dan atmosfer. Perspektif ini menunjukkan bahwa kualitas ruang memiliki implikasi langsung terhadap kondisi mental individu.

Dalam konteks stres kerja generasi muda, pemahaman ruang sebagai pengalaman menjadi krusial. Apabila ruang diperlakukan hanya sebagai wadah produktivitas, maka pengalaman spasial yang terbentuk cenderung bersifat repetitif dan fungsional semata. Sebaliknya, apabila ruang dipahami sebagai pengalaman yang memengaruhi persepsi dan emosi, maka arsitektur memiliki potensi untuk berperan dalam membentuk kondisi mental pengguna secara lebih sadar.

2.1.2 Sekuens Ruang dan Pergerakan Tubuh

Pengalaman ruang tidak terjadi secara simultan, melainkan melalui rangkaian pergerakan dalam waktu. Konsep ini dikenal sebagai sekuens ruang, di mana kualitas arsitektur dipahami sebagai urutan pengalaman yang dialami pengguna saat berpindah dari satu ruang ke ruang lain. Le Corbusier memperkenalkan konsep *promenade architecturale*, yang menekankan bahwa arsitektur dirancang untuk dialami melalui perjalanan tubuh dalam ruang. Bernard Tschumi (1996) kemudian memperluas gagasan ini dengan menyatakan bahwa arsitektur merupakan hasil dari hubungan antara ruang dan peristiwa (*event*), di mana pengalaman terbentuk melalui interaksi antara gerak, aktivitas, dan konfigurasi ruang.

Francis D.K. Ching (2014) juga menekankan bahwa hubungan antar ruang, transisi, dan hirarki membentuk struktur pengalaman yang menentukan bagaimana pengguna memahami dan merasakan bangunan. Transisi antar ruang berperan penting dalam mempersiapkan perubahan kondisi aktivitas dan persepsi.

Dalam kaitannya dengan stres kerja, sekuens ruang menjadi signifikan karena aktivitas kerja berlangsung dalam ritme yang berulang. Apabila perpindahan antar aktivitas tidak disertai perubahan kualitas ruang yang memadai, maka pengalaman ruang cenderung terasa datar dan monoton. Sebaliknya, pengolahan sekuens ruang yang gradual memungkinkan terjadinya penyesuaian kondisi mental secara bertahap.

2.1.3 Ritme, Temporalitas, dan Kehidupan Sehari-hari

Selain bersifat sekuensial, pengalaman ruang juga berlangsung dalam struktur waktu yang berulang. Henri Lefebvre (2004) dalam *Rhythmanalysis* menjelaskan bahwa kehidupan sehari-hari manusia dibentuk oleh ritme yang terdiri dari pola berulang, baik yang bersifat biologis maupun institusional. Ritme biologis berkaitan dengan kebutuhan tubuh seperti istirahat dan pemulihan, sementara ritme institusional berkaitan dengan jadwal kerja dan sistem sosial.

Konflik antara ritme biologis dan ritme institusional dapat menimbulkan ketegangan fisik dan mental. Dalam konteks kerja kontemporer, ritme institusional sering kali mendominasi dan mengabaikan kebutuhan jeda alami tubuh. Ketika ruang tidak menyediakan momen transisi yang memungkinkan penyesuaian ritme, maka tekanan psikologis berpotensi terakumulasi.

Dalam arsitektur, ritme dapat diwujudkan melalui variasi sekuens ruang, perubahan atmosfer, dan pengaturan intensitas aktivitas. Ritme spasial tidak hanya tercermin dalam tata letak fisik, tetapi juga dalam bagaimana ruang memfasilitasi perubahan tempo pengalaman.

Landasan teoritis mengenai ritme ini menjadi kunci dalam memahami isu stres kerja generasi muda. Stres tidak selalu muncul karena aktivitas itu sendiri, tetapi karena absennya jeda dalam ritme aktivitas yang berulang. Oleh karena itu, arsitektur berpotensi berperan sebagai mediator ritme melalui pengaturan sekuens ruang dan ruang transisi.

2.2 Stres Kerja dan Lingkungan Binaan

2.2.1 Burnout dan Intensifikasi Ritme Produktivitas

Stres kerja dalam konteks kontemporer sering dikaitkan dengan fenomena burnout, yaitu kondisi kelelahan emosional, depersonalisasi, dan penurunan pencapaian personal akibat paparan tekanan kerja yang berkepanjangan. Maslach dan Leiter (1997) menjelaskan bahwa burnout bukan hanya akibat beban kerja yang tinggi, tetapi juga akibat ketidakseimbangan antara tuntutan lingkungan dan kapasitas individu untuk melakukan pemulihan.

Dalam kehidupan generasi muda perkotaan, ritme produktivitas tidak lagi terbatas pada jam kerja formal. Sistem kerja fleksibel, konektivitas digital, dan integrasi hidup-kerja menyebabkan aktivitas produktif berlangsung secara berkelanjutan. Ritme ini menciptakan kondisi overstimulation, di mana individu jarang

mengalami momen penurunan intensitas aktivitas secara alami.

Dalam konteks arsitektur, kondisi tersebut diperparah ketika lingkungan binaan tidak menyediakan ruang transisi yang memungkinkan terjadinya pergeseran tempo aktivitas. Bangunan yang dirancang dengan orientasi efisiensi dan kepadatan tinggi cenderung mempertahankan intensitas kerja, karena tidak memberikan sinyal spasial yang menandai perubahan kondisi aktivitas.

2.2.2 Stress Reduction Theory dan Respons Lingkungan Fisik

Roger Ulrich (1984) melalui Stress Reduction Theory menyatakan bahwa respons stres manusia dapat dipengaruhi secara langsung oleh karakter lingkungan fisik. Lingkungan dengan kualitas visual yang mendukung, seperti adanya variasi cahaya, kedalaman ruang, dan elemen alami, dapat menurunkan respons fisiologis terhadap stres dalam waktu relatif singkat.

Teori ini menunjukkan bahwa pemulihan dari stres tidak selalu membutuhkan intervensi psikologis aktif, tetapi dapat terjadi melalui paparan terhadap kondisi spasial tertentu. Dalam konteks arsitektur, kualitas ruang yang memungkinkan penurunan intensitas sensorik dan kognitif berperan dalam menciptakan kondisi pemulihan.

Implikasi spasial dari teori ini adalah bahwa ruang tidak netral terhadap kondisi mental pengguna. Intensitas visual, kepadatan ruang, repetisi elemen, dan kurangnya variasi atmosfer dapat mempertahankan kondisi tegang. Sebaliknya, ruang yang menyediakan variasi pengalaman dan jeda visual dapat memfasilitasi proses penurunan stres.

2.2.3 Attention Restoration Theory dan Pemulihan Kognitif

Kaplan dan Kaplan (1989) melalui Attention Restoration Theory menjelaskan bahwa kelelahan mental terjadi akibat penggunaan perhatian terarah (directed attention) secara terus-menerus. Aktivitas kerja modern, terutama yang bersifat kognitif dan digital, menuntut fokus tinggi dalam waktu lama, sehingga menyebabkan kelelahan perhatian.

Teori ini menyatakan bahwa pemulihan kognitif dapat terjadi ketika individu berada dalam lingkungan yang memungkinkan perhatian bersifat lebih pasif atau tidak terarah (soft fascination). Lingkungan dengan variasi visual yang tidak menuntut fokus intensif, seperti perubahan cahaya alami atau tekstur yang lembut, dapat membantu memulihkan kapasitas perhatian.

Dalam konteks arsitektur hidup dan kerja, ruang yang terus mempertahankan intensitas visual dan fungsional tinggi berpotensi memperpanjang kelelahan kognitif. Apabila tidak terdapat ruang dengan kualitas atmosfer yang berbeda dalam alur aktivitas harian, maka pengguna tidak memiliki kesempatan untuk mengalami pemulihan atensi secara alami.

Implikasi spasial dari teori ini mendukung gagasan bahwa Pause Space perlu dirancang dengan karakter atmosfer yang berbeda dari ruang produktif utama. Perbedaan tersebut bukan dalam bentuk pemisahan total, tetapi melalui perubahan intensitas, cahaya, skala, dan tempo pengalaman ruang.

2.2.4 Simulasi Implikasi Spasial terhadap Perancangan

Berdasarkan kajian burnout, Stress Reduction Theory, dan Attention Restoration Theory, dapat disimpulkan bahwa stres kerja berkaitan dengan intensifikasi ritme aktivitas dan kurangnya momen pemulihan dalam lingkungan sehari-hari.

Dalam arsitektur hidup dan kerja terintegrasi, ruang sering kali dirancang untuk mendukung kontinuitas aktivitas produktif. Hal ini menyebabkan pengalaman ruang menjadi homogen dan minim variasi intensitas. Tanpa adanya transisi yang jelas atau jeda yang terintegrasi, individu tetap berada dalam kondisi perhatian terarah dan stimulasi tinggi secara berkelanjutan.

Oleh karena itu, pendekatan perancangan dalam proyek ini tidak bertujuan menghilangkan produktivitas, tetapi mengatur ritme dan intensitas pengalaman ruang melalui integrasi Pause Space dalam sekuens aktivitas harian. Intervensi ini bersifat preventif, bekerja melalui perubahan atmosfer dan tempo spasial, serta memungkinkan terjadinya pemulihan kognitif secara alami di dalam sistem ruang produktif.

2.3 Ruang Transisi dan Mediasi dalam Arsitektur

2.3.1 Ruang Transisi sebagai Ambang dan Negosiasi

Dalam praktik arsitektur, ruang transisi sering kali dipahami sebagai elemen penghubung antar ruang utama. Namun dalam kajian teoritis, ruang transisi memiliki peran yang lebih dari sekadar sirkulasi. Herman Hertzberger (1991) menyatakan bahwa ruang antara (*in-between space*) merupakan area negosiasi yang memungkinkan interaksi, penyesuaian, dan perubahan kondisi aktivitas. Ruang tersebut bukan sekadar koridor atau batas fisik, melainkan ruang yang mengandung potensi pergeseran fungsi dan pengalaman.

Konsep ambang (*threshold*) juga menjadi penting dalam memahami ruang transisi. Ambang bukan hanya batas material antara dua ruang, tetapi titik perubahan kondisi spasial dan psikologis. Dalam arsitektur tradisional Jepang, misalnya, ruang *engawa* berfungsi sebagai perantara antara interior dan eksterior, memungkinkan perubahan intensitas cahaya, suara, dan suasana secara bertahap. Ruang semacam ini tidak memutuskan aktivitas, tetapi mengatur tempo peralihan.

Secara spasial, ruang transisi memiliki kapasitas untuk mengubah persepsi pengguna terhadap ruang berikutnya. Perubahan skala, pencahayaan, tekstur, dan keterbukaan dapat mempersiapkan tubuh dan pikiran untuk memasuki kondisi aktivitas yang berbeda. Dalam konteks hidup dan kerja, fungsi ini menjadi signifikan karena aktivitas produktif membutuhkan kondisi mental yang berbeda dari aktivitas

yang lebih adaptif terhadap kebutuhan psikologis pengguna.

2.3.4 Mediasi sebagai Pendekatan Arsitektural

Dalam proyek ini, mediasi dipahami sebagai proses pengaturan hubungan antara dua kondisi yang berpotensi bertentangan, yaitu tuntutan produktivitas dan kebutuhan pemulihan mental. Arsitektur tidak menghilangkan salah satu kondisi tersebut, tetapi menyusun hubungan di antara keduanya melalui struktur ruang dan waktu.

Pendekatan mediasi berbeda dari pendekatan eskapistik yang memisahkan ruang kerja dan ruang relaksasi secara ekstrem. Mediasi bekerja melalui integrasi dan pengaturan tempo dalam satu sistem ruang yang kontinu. Dengan kata lain, arsitektur bertindak sebagai pengatur ritme, bukan sebagai penghapus aktivitas.

Konsep mediasi ini menjadi landasan bagi penerapan Pause Space dalam konteks Hybrid Living Centre. Lingkungan hidup dan kerja terintegrasi dipahami sebagai kondisi di mana konflik ritme paling terlihat, sehingga membutuhkan strategi spasial yang mampu bekerja dari dalam sistem tersebut.

2.4 Atmosfer, Warna, dan Intensitas Spasial

2.4.1 Atmosfer sebagai Dimensi Afektif Arsitektur

Dalam pendekatan fenomenologis, arsitektur tidak hanya membentuk ruang secara fisik, tetapi juga menciptakan atmosfer yang memengaruhi kondisi emosional dan psikologis pengguna. Peter Zumthor (2006) dalam *Atmospheres* menyatakan bahwa kualitas arsitektur terletak pada kemampuannya membangun suasana yang dirasakan secara intuitif sebelum dipahami secara rasional. Atmosfer bekerja melalui kombinasi cahaya, material, tekstur, skala, dan proporsi ruang.

Juhani Pallasmaa (2005) juga menekankan bahwa pengalaman ruang bersifat multisensorik. Arsitektur yang baik tidak hanya terlihat, tetapi juga dirasakan melalui tubuh. Intensitas cahaya, resonansi suara, dan karakter permukaan material membentuk pengalaman yang memengaruhi keadaan batin pengguna. Atmosfer memiliki peran signifikan karena kondisi mental sering kali dipengaruhi oleh stimulasi sensorik yang terus-menerus. Lingkungan kerja yang homogen, terang berlebihan, dan padat secara visual dapat mempertahankan kondisi kewaspadaan tinggi dalam waktu lama. Sebaliknya, variasi atmosfer yang terkontrol dapat membantu menurunkan intensitas stimulasi dan menciptakan momen penyesuaian mental.

2.4.2 Intensitas Spasial dan Regulasi Sensorik

Intensitas spasial merujuk pada tingkat stimulasi visual, akustik, dan taktil yang dihasilkan oleh suatu ruang. Dalam psikologi lingkungan, overstimulation dapat menyebabkan kelelahan kognitif dan meningkatkan respons stres. Lingkungan dengan tingkat kompleksitas visual tinggi, kontras tajam, dan repetisi elemen yang dominan dapat mempertahankan kondisi perhatian terarah secara terus-menerus.

Kaplan dan Kaplan (1989) melalui Attention Restoration Theory menunjukkan bahwa pemulihan kognitif terjadi ketika individu berada dalam lingkungan yang memungkinkan perhatian tidak terarah (soft fascination). Lingkungan dengan intensitas moderat dan variasi yang tidak memaksa fokus tinggi membantu mengurangi kelelahan mental.

Dalam arsitektur, regulasi intensitas dapat dilakukan melalui:

- pengendalian pencahayaan alami dan buatan
- variasi skala ruang
- pengaturan transparansi dan kedalaman visual
- penggunaan material dengan reflektansi berbeda

Perubahan intensitas ini menjadi penting dalam konteks Pause Space, karena fungsi utamanya bukan menghentikan aktivitas, melainkan menurunkan tempo pengalaman secara bertahap.

2.4.3 Warna dan Respon Psikologis

Warna merupakan elemen visual yang secara langsung memengaruhi persepsi dan respons emosional pengguna. Dalam teori warna, aspek hue (jenis warna), saturation (kejenuhan), dan brightness (kecerahan) berkontribusi terhadap persepsi suasana ruang.

Penelitian dalam psikologi warna menunjukkan bahwa warna dengan saturasi tinggi dan kontras kuat cenderung meningkatkan kewaspadaan dan stimulasi, sementara warna dengan saturasi rendah dan tonalitas dingin cenderung menimbulkan efek menenangkan. Warna biru, misalnya, sering diasosiasikan dengan ketenangan dan stabilitas, meskipun efeknya sangat bergantung pada konteks pencahayaan dan komposisi ruang.

Namun, warna tidak dapat dipahami secara terpisah dari atmosfer dan konteks spasialnya. Warna yang sama dapat menghasilkan pengalaman berbeda ketika dipadukan dengan intensitas cahaya atau tekstur material yang berbeda. Oleh karena itu, pengolahan warna dalam arsitektur harus dilihat sebagai bagian dari sistem atmosfer yang menyeluruh.

Dalam proyek ini, warna dipahami sebagai instrumen untuk mengatur ritme pengalaman ruang. Perubahan palet warna dalam sekuens ruang dapat menjadi sinyal transisi antaraktivitas, membantu pengguna merasakan pergeseran tempo tanpa instruksi verbal.

2.4.4 Atmosfer sebagai Pengatur Ritme

Atmosfer ruang dapat dipahami sebagai perangkat yang memengaruhi tempo pengalaman spasial. Melalui pengaturan intensitas cahaya, kontras visual, tekstur material, dan kedalaman ruang, arsitektur dapat menciptakan kondisi yang

mempercepat atau memperlambat persepsi pengguna terhadap suatu aktivitas. Ruang dengan intensitas tinggi dan kontras kuat cenderung mempertahankan kewaspadaan dan fokus, sedangkan ruang dengan pencahayaan lembut, transisi halus, dan tekstur yang lebih tenang memungkinkan terjadinya penurunan intensitas perhatian secara bertahap.

Dalam lingkungan hidup dan kerja yang terintegrasi, keberagaman atmosfer menjadi penting untuk menghindari homogenitas pengalaman. Ketika seluruh ruang memiliki tingkat stimulasi yang seragam, aktivitas berlangsung dalam intensitas yang relatif konstan, sehingga pengguna berada dalam kondisi perhatian terarah secara berkelanjutan. Kondisi ini berpotensi memperpanjang kelelahan kognitif dan memperkuat tekanan psikologis.

Sebaliknya, variasi atmosfer yang terstruktur memungkinkan terjadinya perubahan tempo dalam pengalaman ruang. Perubahan tersebut tidak harus bersifat drastis atau memisahkan secara ekstrem antara ruang produktif dan ruang relaksasi. Melalui pergeseran intensitas yang gradual, arsitektur dapat menyediakan momen penyesuaian yang membantu pengguna beralih dari satu fase aktivitas ke fase berikutnya.

2.5 Game sebagai Sistem Ritme dan Atmosfer

2.5.1 Game sebagai Sistem Spasial Temporal

Dalam kajian lintas disiplin, game tidak hanya dipahami sebagai media hiburan, tetapi sebagai sistem ruang dan waktu yang membentuk pengalaman pengguna melalui aturan, batasan, dan urutan peristiwa. **Henry Jenkins (2004)** memperkenalkan konsep *narrative architecture*, yang menjelaskan bahwa dalam game, cerita tidak disampaikan secara linear seperti dalam film atau novel, melainkan dialami melalui eksplorasi ruang dan interaksi dengan sistem yang telah dirancang.

Game membangun pengalaman melalui pengaturan ruang, ritme aktivitas, serta pembatasan waktu yang memengaruhi keputusan dan pergerakan pemain. Dengan demikian, pengalaman dalam game bersifat sekuensial dan temporal, di mana ruang dan waktu saling terkait dalam membentuk kondisi emosional dan psikologis pengguna.

Pendekatan ini relevan dalam konteks arsitektur karena keduanya sama-sama membentuk pengalaman melalui pengaturan ruang dan urutan aktivitas. Arsitektur, seperti halnya game, dapat dipahami sebagai sistem yang mengatur bagaimana seseorang bergerak, berhenti, dan mengalami perubahan kondisi dalam suatu rangkaian ruang.

2.5.2 Struktur Ritme Harian dalam Sistem Game

Beberapa game mengadopsi struktur waktu harian yang membatasi jumlah

aktivitas dalam satu siklus tertentu. Struktur ini menciptakan ritme yang jelas antara fase aktivitas intensif dan fase transisi. Pemain tidak dapat melakukan seluruh aktivitas secara simultan, melainkan harus mengikuti pembagian waktu yang telah ditentukan oleh sistem.



Gambar 2.1 Contoh Aktivitas Harian pada Game Persona 3 Reload

Sumber: Video Game “*Persona 3 Reload*” (2024)

Permainan Persona 3 Reload menggunakan struktur waktu harian yang membagi aktivitas ke dalam fase-fase tertentu, seperti periode siang, sore, dan malam. Setiap fase memiliki karakter aktivitas dan atmosfer ruang yang berbeda. Perubahan fase tersebut tidak hanya bersifat naratif, tetapi juga diwujudkan melalui perubahan visual, pencahayaan, dan suasana ruang.

Struktur ini memperlihatkan bagaimana ritme aktivitas dapat diatur melalui sistem ruang dan waktu. Intensitas pengalaman tidak bersifat konstan, melainkan berubah sesuai fase yang sedang berlangsung. Dalam konteks ini, game menghadirkan contoh bagaimana sistem spasial-temporal dapat membentuk pengalaman psikologis pengguna melalui pengaturan ritme yang terstruktur.

Pendekatan ini tidak dimaksudkan sebagai model literal untuk diterapkan dalam arsitektur, melainkan sebagai alat baca untuk memahami bagaimana ritme dan sekuens dapat dirancang secara sadar.

2.5.3 Atmosfer dan Perubahan Tone Emosional

Selain struktur waktu, game juga membangun pengalaman melalui atmosfer yang konsisten dan terkontrol. Perubahan tone warna, intensitas cahaya, dan komposisi visual digunakan untuk menandai perubahan kondisi emosional dan fase aktivitas.

Dalam *Persona 3 Reload*, palet warna dan pencahayaan berperan dalam membedakan fase aktivitas dan suasana yang menyertainya. Variasi atmosfer ini berfungsi sebagai sinyal perubahan ritme dan membantu pemain memahami pergeseran kondisi tanpa penjelasan verbal eksplisit.

Pendekatan ini dimaksudkan untuk menunjukkan bahwa atmosfer bukan sekadar elemen visual, tetapi perangkat untuk mengatur persepsi waktu dan intensitas pengalaman. Prinsip ini sejalan dengan pembahasan mengenai atmosfer sebagai regulator tempo spasial dalam arsitektur.

2.5.4 Relevansi terhadap Pendekatan Perancangan

Pembacaan terhadap sistem ritme dan atmosfer dalam game digunakan sebagai kerangka konseptual untuk memahami bagaimana pengalaman dapat diatur melalui pengolahan ruang dan waktu secara terintegrasi. Dalam konteks proyek ini, game tidak diperlakukan sebagai referensi bentuk atau estetika, melainkan sebagai contoh sistem yang mengatur pengalaman melalui pembagian fase, transisi, dan perubahan atmosfer.

Pendekatan ini memperkuat gagasan bahwa *Pause Space* dapat diposisikan sebagai elemen yang bekerja dalam sistem ritme aktivitas, bukan sebagai ruang terpisah yang memutus alur. Seperti halnya sistem waktu dalam game yang membatasi dan mengatur aktivitas pemain, arsitektur dapat mengatur tempo pengalaman melalui penyusunan sekuens ruang dan variasi atmosfer.

Game *Persona 3 Reload*, difungsikan sebagai alat reflektif untuk membaca hubungan antara ritme, ruang, dan kondisi psikologis, yang kemudian diterjemahkan ke dalam konteks arsitektur hidup dan kerja kontemporer.

2.6 Sintesis Teoretis terhadap Pendekatan Perancangan

2.6.1 Integrasi Hidup dan Kerja dalam Konteks Kontemporer

Kemunculan tipologi bangunan hidup dan kerja terintegrasi tidak terjadi begitu saja, tetapi muncul sebagai respons terhadap perubahan cara generasi sekarang bekerja dan menjalani keseharian. Pola kerja yang semakin fleksibel, mobilitas yang tinggi, serta tuntutan efisiensi di kawasan perkotaan mendorong munculnya ruang-ruang yang tidak lagi memisahkan secara tegas antara tempat tinggal dan tempat bekerja. Dalam konsep ini, fungsi hunian dan aktivitas produktif digabungkan dalam satu sistem ruang yang saling terhubung dan dapat digunakan secara lebih fleksibel.

Di satu sisi, integrasi ini memang menawarkan kemudahan. Akses menjadi lebih cepat, waktu tempuh berkurang, dan aktivitas dapat berpindah dengan lebih efisien. Namun di sisi lain, penyatuan tersebut juga membawa konsekuensi yang tidak selalu terlihat secara langsung. Ketika ruang hidup dan ruang kerja berada dalam satu sistem yang sama, batas waktu dan batas psikologis antara bekerja dan beristirahat menjadi semakin kabur. Individu tidak lagi benar-benar “keluar” dari ruang produktif, karena

aktivitas kerja dapat berlangsung kapan saja dan di mana saja, terlebih dengan dukungan teknologi digital yang selalu terhubung.

Dalam kondisi seperti ini, tipologi hidup—kerja terintegrasi bukan sekadar bentuk arsitektur baru, tetapi mencerminkan perubahan ritme kehidupan kontemporer. Aktivitas yang sebelumnya memiliki jeda kini cenderung berlangsung secara berkelanjutan. Kontinuitas menjadi sesuatu yang normal, sementara pemisahan yang jelas antara fase bekerja dan fase pemulihan semakin jarang dialami secara nyata dalam ruang sehari-hari.

2.6.2 Produktivitas Tanpa Jeda dan Intensifikasi Ritme

Dalam sistem hidup - kerja yang terintegrasi, produktivitas perlahan tidak lagi terikat pada ruang atau jam tertentu. Aktivitas bisa terjadi hampir di mana saja dan kapan saja. Ritme keseharian pun menjadi semakin padat dan berulang, tetapi tidak selalu disertai momen transisi yang jelas. Perpindahan dari satu aktivitas ke aktivitas lain sering terjadi begitu saja, tanpa jeda yang benar-benar terasa.

Situasi ini memperlihatkan bagaimana tuntutan produktivitas sering kali lebih dominan dibanding kebutuhan tubuh untuk beristirahat atau menyesuaikan diri. Ritme institusional—jadwal, target, sistem kerja—cenderung mengatur tempo keseharian, sementara ritme biologis yang membutuhkan pemulihan justru kurang mendapat ruang. Ketika kondisi ini berlangsung terus-menerus, tekanan tidak selalu terasa secara drastis, tetapi terakumulasi secara perlahan.

Dari sisi arsitektur, lingkungan binaan yang dirancang untuk menjaga kontinuitas aktivitas—tanpa variasi atmosfer atau perubahan sekuens yang jelas—secara tidak langsung mempertahankan intensitas tersebut. Ruang menjadi latar yang konstan, dengan tingkat stimulasi yang relatif sama dari satu aktivitas ke aktivitas berikutnya. Dalam kondisi seperti ini, ruang tidak lagi membantu mengatur ritme, tetapi justru memperkuat tempo yang sudah padat.

Dalam konteks ini, hybrid living bukan penyebab langsung stres kerja. Namun, ia memperlihatkan dengan cukup jelas bagaimana produktivitas bisa berlangsung hampir tanpa jeda yang terstruktur. Jika tidak ada intervensi spasial yang secara sadar mengatur ritme pengalaman, sistem ruang semacam ini berpotensi memperpanjang kelelahan kognitif dan tekanan psikologis yang sebenarnya muncul secara bertahap dalam keseharian.

2.6.3 Kebutuhan Mediasi dalam Sistem Produktif

Daripada memisahkan secara tegas antara ruang kerja dan ruang relaksasi, seolah keduanya harus berada di dua dunia yang berbeda, pendekatan yang terasa lebih relevan dalam konteks hidup dan kerja terintegrasi justru adalah menghadirkan mediasi dari dalam sistem itu sendiri. Mediasi di sini bukan berarti menambah ruang istirahat yang berdiri terpisah, melainkan mengatur hubungan antara intensitas

produktif dan kebutuhan pemulihan melalui penyusunan sekuens dan atmosfer ruang.

Dalam kerangka ini, Pause Space dipahami sebagai bentuk intervensi arsitektural yang bekerja di dalam sistem produktif, bukan di luar atau sebagai pelarian darinya. Tujuannya bukan untuk menghentikan aktivitas atau mengajak pengguna keluar dari ritme kerja, tetapi untuk menurunkan intensitasnya secara bertahap dan tetap terhubung dengan alur harian. Dengan cara ini, penyesuaian kondisi mental dapat terjadi tanpa harus memutus aktivitas secara drastis.

Karena itu, kritik terhadap produktivitas tanpa jeda tidak ditujukan pada aktivitas kerja itu sendiri, melainkan pada tidak adanya struktur spasial yang membantu mengatur tempo pengalaman. Hybrid Living dalam konteks ini menjadi ruang uji yang memperlihatkan bagaimana ritme yang terlalu kontinu membutuhkan pengaturan yang lebih sadar melalui desain arsitektur.

2.7 Kerangka Konseptual Perancangan

Ruang dalam konteks perancangan ini dipahami bukan sekadar sebagai wadah aktivitas, tetapi sebagai pengalaman yang berlangsung secara bertahap dalam waktu. Cara seseorang bergerak, berhenti, dan berpindah dari satu kondisi ke kondisi lain membentuk ritme keseharian yang tidak selalu disadari. Ketika ritme tersebut berjalan terus tanpa struktur jeda yang jelas, tekanan cenderung terakumulasi secara perlahan melalui pengulangan aktivitas yang serupa, terutama dalam sistem hidup dan kerja yang terintegrasi.

Stres kerja dalam kondisi seperti ini tidak semata disebabkan oleh banyaknya pekerjaan, tetapi oleh tidak adanya pengaturan tempo pengalaman ruang. Lingkungan yang mempertahankan intensitas secara konstan membuat pengguna berada dalam kondisi perhatian terarah yang berkepanjangan. Sebaliknya, perubahan kualitas ruang, baik melalui cahaya, skala, material, maupun suasana, dapat membantu menurunkan intensitas tersebut secara bertahap dan memungkinkan terjadinya penyesuaian mental.

Ruang transisi dan ambang menjadi elemen penting karena di sanalah pergeseran kondisi berlangsung. Perubahan atmosfer tidak hanya berdampak visual, tetapi turut memengaruhi respons tubuh dan pikiran terhadap aktivitas berikutnya. Dalam banyak sistem hidup–kerja, momen peralihan semacam ini jarang dirancang secara sadar, sehingga pengalaman ruang terasa kontinu dan minim variasi tempo.

Pembacaan terhadap sistem ritme dan atmosfer dalam Persona 3 Reload menunjukkan bahwa pengalaman dapat diatur melalui pembagian fase, perubahan tone visual, dan struktur waktu yang terkontrol. Intensitas tidak dihentikan secara drastis, tetapi diatur naik dan turunnya melalui sistem yang konsisten. Pendekatan ini membuka kemungkinan bahwa ritme dapat dirancang secara sadar melalui pengolahan ruang dan waktu.

Dalam perancangan ini, Hybrid Living dipahami sebagai kondisi yang memperlihatkan kontinuitas produktivitas secara nyata. Alih-alih memisahkan secara

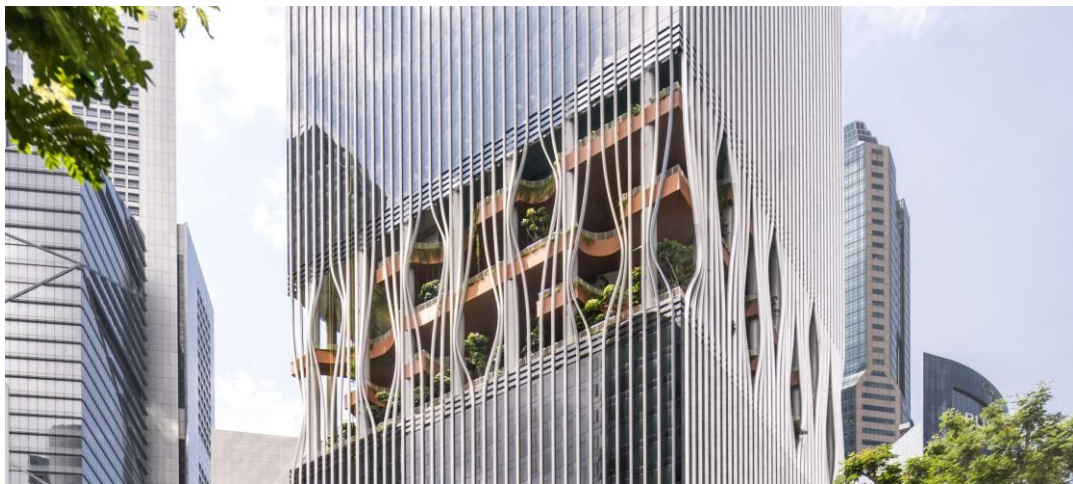
ekstrem antara ruang kerja dan ruang pemulihan, pendekatan yang diambil adalah menghadirkan Pause Space sebagai elemen mediasi yang terintegrasi dalam sekuens ruang. Pause Space dirancang untuk menurunkan intensitas pengalaman secara bertahap melalui perubahan atmosfer dan tempo ruang, tanpa memutus alur aktivitas secara total.

Kerangka konseptual ini menempatkan arsitektur sebagai pengatur ritme pengalaman, bukan hanya penyedia fungsi. Melalui penyusunan sekuens dan variasi atmosfer, bangunan diharapkan mampu menghadirkan momen transisi yang memungkinkan pengguna menyesuaikan kondisi mentalnya dalam keseharian yang produktif.

2.8 Studi Preseden

Studi preseden dilakukan untuk memahami bagaimana tipologi bangunan mixed-use vertikal yang mengintegrasikan fungsi kerja, hunian, dan ruang komunal telah diwujudkan dalam proyek-proyek yang sudah berdiri. Pemilihan preseden didasarkan pada kesesuaian tipologi, intensitas kawasan CBD yang sebanding, dan relevansi pendekatan ruang jeda serta transitional space terhadap konsep Hybrid Living Centre. Tiga proyek yang dikaji adalah CapitaSpring di Singapura (2021), Marina One di Singapura (2017), dan Roppongi Hills Mori Tower di Tokyo (2003).

2.8.1 Capita Spring, Singapura



Gambar 2.2 Capita Spring, Singapura

Sumber: <https://www.architecturaldigest.com/>

CapitaSpring adalah bangunan setinggi 51 lantai yang selesai dibangun pada 2021 di jantung CBD Singapura, dirancang oleh Bjarke Ingels Group (BIG) bersama Carlo Ratti Associati. Bangunan ini mengintegrasikan perkantoran kelas A, 299 unit serviced residence, retail, dan dua zona ruang komunal vertikal dalam satu massa. GFA keseluruhan mencapai sekitar 93.000 m² dengan efisiensi core sekitar 15% dari

GFA, menghasilkan efisiensi netto 65 s.d. 70%.

Elemen paling signifikan dari CapitaSpring dalam konteks studi ini adalah Sky Forest di lantai 17, seluas lebih dari satu hektare, yang ditempatkan bukan sebagai fasilitas tambahan di atap atau pinggir, melainkan sebagai transfer floor wajib dalam sekuens vertikal bangunan. Pengguna yang naik dari lantai perkantoran ke lantai atas secara fisik melewati zona hijau ini. Sky Garden serupa hadir lagi di lantai 51 sebagai Sky Terrace. Pendekatan ini menunjukkan bahwa ruang jeda bisa dan seharusnya menjadi bagian dari rute, bukan pilihan yang ditambahkan di tepi.

Sistem transitional liftnya menggunakan kabin double-deck panoramic berukuran sekitar 16 m², jauh lebih besar dari standar 2x2 m yang umum digunakan. Setiap lift lobby di tiap lantai dilengkapi elemen biofilia dan pencahayaan yang berbeda dari koridor kerja, memperkuat pengalaman bahwa perjalanan vertikal bukan sekadar mobilitas tetapi bagian dari sekuens pengalaman. Strategi parkir menggunakan podium multi-deck delapan lantai dengan kapasitas lebih dari 1.500 SRP, tanpa sepenuhnya mengandalkan basement.

Aspek	Keterangan
Nama Proyek	CapitaSpring
Lokasi	Jl. Market Street 88, CBD Singapura
Tahun Selesai	2021
Arsitek	Bjarke Ingels Group (BIG) dan Carlo Ratti Associati
Jumlah Lantai	51 lantai
Total GFA	±93.000 m ²
Fungsi	Perkantoran kelas A, Serviced Residence (299 unit), Retail, Sky Garden, Sky Terrace
Efisiensi Tower	Core 15% dari GFA; efisiensi netto 65 s.d. 70% dari GFA
Parkir	Podium multi-deck 8 lantai; kapasitas 1.500 SRP ke atas; tidak sepenuhnya basement;

	akses langsung dari jalan
Ruang Jeda Vertikal	Sky Forest ±1 hektare di lantai 17; Sky Terrace di lantai 51; lift lobby biofilia per lantai; double-deck panoramic lift kabin ±16 m ²
Sertifikasi Hijau	Green Mark Platinum (BCA Singapura)
Relevansi untuk HLC	Strategi ruang jeda vertikal yang terintegrasi dalam sekuens aktivitas; konsep transitional lift oversized; efisiensi core yang terukur

Tabel 2.1 Data Teknis CapitaSpring, Singapura (2021)

2.8.2 Marina One, Singapura



Gambar 2.3 Marina One, Singapura

Sumber: <https://www.marinaone.com.sg/>

Marina One selesai dibangun pada 2017 di kawasan Marina Bay, Singapura, dirancang oleh Ingenhoven Architects dari Jerman bersama Architects 61. Proyek ini terdiri dari empat tower yang berdiri di atas podium bersama: dua office tower setinggi 34 lantai dan dua residential tower setinggi 46 lantai, dengan total 1.042 unit residensial. GFA keseluruhan kawasan mencapai sekitar 400.000 m² dengan efisiensi core 16% dan efisiensi netto 68% dari GFA.

Elemen paling khas dari Marina One adalah Rain Vortex Garden setinggi sekitar 35 m yang ditempatkan di jantung kawasan, di antara keempat tower. Taman ini bukan

sekadar elemen hijau dekoratif; ia adalah ruang yang didesain untuk dituju secara aktif. Pengguna dari berbagai tower tertarik secara alami ke arah pusat ini saat berpindah antar zona, menciptakan komunal pause yang terjadi secara organik. Lift lobby per lantai di Marina One berukuran sekitar 30 m² dan dilengkapi elemen biofilia, sementara sky bridge menghubungkan antar tower pada ketinggian tertentu sebagai pause floor horizontal.

Strategi parkir Marina One mengombinasikan podium deck empat lantai dengan beberapa lantai underground, total kapasitas sekitar 1.200 SRP. Konfigurasi ini menunjukkan bahwa pendekatan mixed deck plus basement dapat disesuaikan dengan kondisi lahan dan target kapasitas. Sertifikasi LEED Platinum dicapai melalui kombinasi sistem HVAC efisien, penggunaan material lokal, dan pengelolaan air yang terintegrasi dengan taman.

Aspek		Keterangan
Nama Proyek		Marina One
Lokasi		Marina Boulevard 21, Central Business District, Singapura
Tahun Selesai		2017
Arsitek		Ingenhoven Architects (Jerman) bersama Architects 61 (Singapura)
Konfigurasi		4 tower (2 office tower 34 lantai; 2 residential tower 46 lantai) di atas podium bersama
Unit Hunian		1.042 unit residensial (Marina One Residences)
Total GFA		±400.000 m ² (keseluruhan kawasan)
Efisiensi Tower		Core 16% dari GFA; efisiensi netto 68% dari GFA
Parkir		Podium deck 4 lantai ditambah underground; kapasitas ±1.200 SRP; EV zone khusus
Ruang Vertikal	Jeda	Rain Vortex Garden tinggi ±35 m sebagai pusat orientasi visual; panoramic lift kabin 12 s.d. 15 m ² ; sky bridge antar tower; lift lobby biofilia 30 m ² /lantai

Sertifikasi Hijau	LEED Platinum
Relevansi untuk HLC	Integrasi ruang komunal di jantung kawasan; elemen alam sebagai anchor visual; strategi sky bridge sebagai pause floor horizontal

Tabel 2.2 Data Teknis Marina One, Singapura (2017)

2.8.3 Roppongi Hills Mori Tower, Tokyo



Roppongi Hills Mori Tower selesai dibangun pada 2003 di kawasan Minato, Tokyo, dirancang oleh KPF (Kohn Pedersen Fox Associates). Ini adalah proyek paling ambisius dari ketiga preseden: kawasan urban seluas lebih dari 11 hektare yang menggabungkan Mori Tower 54 lantai setinggi 238 m, 840 unit residensial, Grand Hyatt Tokyo, lebih dari 200 tenant retail, museum, bioskop, klinik, dan Mori Garden seluas sekitar 4.300 m². Konsep yang mendasarinya adalah city within a city: semua yang dibutuhkan dalam satu hari kerja dapat dipenuhi dalam radius berjalan kaki.

Efisiensi core Mori Tower sekitar 17% dari GFA, sedikit lebih tinggi dibanding dua preseden sebelumnya, dengan efisiensi netto 65%. Strategi parkir menggunakan kombinasi underground 800 SRP ditambah podium deck, dengan 20% slot untuk kendaraan listrik dan layanan valet tersedia. Mori Garden di level podium berfungsi sebagai ruang hijau pemulihan yang terasa seperti taman kota di dalam kawasan padat, bukan seperti fasilitas gedung biasa. Sky Terrace di lantai 49 memberi akses ke ruang terbuka vertikal bagi pengguna tower.

Yang paling relevan dari Roppongi Hills untuk proyek ini adalah cara ia memperlakukan rutinitas harian sebagai sesuatu yang harus diakomodasi secara penuh, mulai dari pergi kerja pagi, makan siang, berolahraga sore, menonton film malam, hingga pulang ke unit hunian, semua tanpa harus meninggalkan kawasan. Konsep ini bukan tentang menutup pengguna dari dunia luar, tetapi tentang mengurangi gesekan antara satu aktivitas dan aktivitas berikutnya. Sertifikasi CASBEE S mencerminkan komitmen terhadap performa lingkungan yang terukur.

Aspek		Keterangan
Nama Proyek		Roppongi Hills Mori Tower
Lokasi		6-10-1 Roppongi, Minato, Tokyo, Jepang
Tahun Selesai		2003
Arsitek		KPF (Kohn Pedersen Fox Associates) untuk Mori Tower; Conran & Partners untuk interior
Jumlah Lantai		54 lantai (Mori Tower); ketinggian ±238 m
Luas Kawasan		±11 hektare (kompleks keseluruhan Roppongi Hills)
Fungsi		Perkantoran kelas A, Residensial (840 unit), Hotel Grand Hyatt, Retail (200 tenant), Museum, Bioskop, Mori Garden
Efisiensi Tower		Core 17% dari GFA; efisiensi netto 65% dari GFA
Parkir		Underground 800 SRP ditambah podium deck; EV 20%; layanan valet tersedia
Ruang Vertikal	Jeda	Mori Garden ±4.300 m ² di level podium; Keyakizaka Plaza; Sky Terrace lantai 49; lift kaca kabin 12 s.d. 14 m ² ; lift lobby premium per lantai
Sertifikasi Hijau		CASBEE S (Comprehensive Assessment System for Built Environment Efficiency)

Relevansi HLC	untuk	Konsep city within a city dalam skala kawasan; Mori Garden sebagai ruang pemulihan di tengah kepadatan; integrasi semua fungsi dalam jangkauan berjalan kaki
----------------------	--------------	--

Tabel 2.3 Data Teknis Roppongi Hills Mori Tower, Tokyo (2003)

2.8.4 Perbandingan Antar Preseden

Ketiga preseden berangkat dari skala dan konteks yang berbeda: CapitaSpring adalah single tower intensitas tinggi, Marina One adalah kawasan empat tower terhubung, dan Roppongi Hills adalah urban district yang paling komprehensif. Namun ketiganya berbagi pendekatan yang sama terhadap ruang jeda: bukan menempatkannya sebagai opsi di sudut bangunan, melainkan sebagai bagian yang terstruktur dalam pola penggunaan bangunan.

Dari sisi efisiensi tower, core ketiga preseden berkisar antara 15 s.d. 17% dari GFA, menghasilkan efisiensi netto 65 s.d. 70%. Angka ini penting karena menunjukkan bahwa bangunan dengan kualitas ruang jeda yang tinggi tidak harus mengorbankan efisiensi secara berlebihan; keduanya bisa berjalan beriringan jika direncanakan dengan baik. Perbedaan paling mencolok antara ketiganya ada pada cara ruang jeda vertikal diposisikan: CapitaSpring menyisipkannya di tengah sekuens vertikal sebagai transfer floor wajib, Marina One memusatkannya di pusat kawasan sebagai gravitasi visual, dan Roppongi Hills menyebarkannya di berbagai level dan program sebagai jaringan ruang pemulihan yang saling terhubung.

Aspek	CapitaSpring (2021)	Marina One (2017)	Roppongi Hills (2003)
Skala	1 massa tower; 51 lantai; GFA ±93.000 m ²	4 tower di atas podium; GFA ±400.000 m ²	Kawasan 11 ha; Mori Tower 54 lantai
Integrasi Fungsi	Office, serviced residence, retail, sky garden dalam 1 massa	Office, hunian, retail, komunal dalam 4 tower terhubung	Office, hunian, hotel, retail, museum, taman dalam 1 kawasan
Ruang Jeda Utama	Sky Forest 1 ha di Lt 17 (vertical transfer floor)	Rain Vortex Garden H=35 m (pusat orientasi kawasan)	Mori Garden 4.300 m ² (ruang terbuka kawasan)
Posisi Ruang Jeda	Di tengah sekuens vertikal; sengaja disisipkan antar lantai produktif	Di jantung kawasan; diakses dari seluruh tower	Di level podium dan sky terrace; melingkupi kawasan
Transitional	Double-deck panoramic; kabin ±16 m ² ; sky lobby Lt 17	Panoramic; kabin 12 s.d. 15 m ² ; sky bridge; lift lobby 30	Lift kaca; kabin 12 s.d. 14 m ² ; sky terrace Lt 49; lift lobby

Lift	dan Lt 51	m ² /lantai	premium
Core Tower	15% dari GFA	16% dari GFA	17% dari GFA
Efisiensi Netto	65 s.d. 70% dari GFA	68% dari GFA	65% dari GFA
Strategi Parkir	Podium deck 8 lantai; 1.500 SRP ke atas; non-basement	Podium deck 4 lantai ditambah underground; 1.200 SRP	Underground 800 SRP ditambah podium deck; EV 20%
Konteks Kota	CBD Singapura; setara intensitas CBD Kuningan Jakarta	CBD campuran Singapura; mixed-use intensitas tinggi	Pusat hiburan dan bisnis premium Tokyo
Sertifikasi	Green Mark Platinum	LEED Platinum	CASBEE S

Tabel 2.4 Perbandingan Antar Preseden

2.8.5 Kelebihan dan Kekurangan

Masing-masing preseden memiliki kelebihan yang spesifik dan keterbatasan yang perlu disadari sebelum diadaptasi. CapitaSpring unggul dalam konsep transitional lift dan pause floor vertikal yang terintegrasi secara fisik dalam rute, bukan sebagai opsi. Kelemahannya ada pada biaya dan kompleksitas konstruksi yang sangat tinggi, serta fakta bahwa Sky Forest hanya bisa diakses dengan lift sehingga tidak sekuensial bagi pengguna tangga.

Marina One unggul dalam cara Rain Vortex Garden bekerja sebagai anchor visual yang menarik pengguna tanpa instruksi, dan konektivitas antar tower yang kaya. Kelemahannya adalah skala kawasan yang terlalu besar untuk dijadikan referensi konfigurasi tunggal, dan pengelolaan multi-tower yang kompleks. Roppongi Hills unggul dalam kelengkapan program yang paling mendekati konsep kehidupan satu siklus penuh. Kelemahannya adalah skalanya yang tidak memungkinkan adaptasi langsung untuk satu kavling vertikal, dan konteks kota Tokyo yang berbeda signifikan dari kawasan Kuningan Jakarta.

CapitaSpring

Marina One

Roppongi Hills

Kelebihan	Sky Forest sebagai pause floor yang terintegrasi secara fisik dalam rute vertikal, bukan sekadar fasilitas tambahan. Transitional lift oversized menjadikan perjalanan antar lantai sebagai pengalaman, bukan sekadar mobilitas. Efisiensi core yang terukur dan dapat diadaptasi untuk konteks Jakarta.	Rain Vortex Garden menjadi pusat gravitasi visual yang menarik pengguna dari berbagai tower tanpa instruksi. Koneksi antar tower melalui sky bridge menciptakan jaringan sirkulasi komunal yang kaya. Strategi parkir deck memudahkan konstruksi bertahap.	Skala kawasan yang memungkinkan semua kebutuhan harian terpenuhi dalam radius berjalan kaki. Mori Garden bukan dekorasi, ia adalah ruang pulih yang berfungsi nyata di tengah kepadatan. Integrasi program yang paling lengkap dari ketiga preseden.
Kekurangan	Skala dan biaya konstruksi sangat tinggi; sulit direplikasi secara langsung untuk konteks bangunan mixed-use skala menengah. Sky Forest di lantai 17 hanya bisa diakses dengan lift, sehingga tidak bersifat sekuensial bagi pengguna yang menggunakan tangga.	Skala kawasan sangat besar; tidak relevan sebagai referensi konfigurasi tunggal. Konektivitas antar tower membutuhkan pengelolaan kompleks. Ruang komunal di podium bawah rentan terhadap intensitas panas tropis yang berbeda dari Singapura.	Konfigurasi kawasan tidak dapat diadaptasi langsung untuk satu kavling vertikal. Konteks kota Tokyo berbeda signifikan dari kawasan Kuningan Jakarta, baik dari sisi iklim, regulasi, maupun pola komuter.
Adaptasi untuk HLC	Prinsip pause floor vertikal diadopsi: Pause Space disisipkan secara intentional pada setiap peralihan zona tower, bukan diletakkan di ujung atau sebagai opsi. Konsep lift oversized dengan ambience adaptif langsung diadaptasi.	Prinsip Rain Vortex sebagai anchor visual diadopsi melalui void atrium 3 lantai di Pause Space podium. Sky Bridge tidak diadaptasi karena HLC menggunakan konfigurasi single-tower.	Prinsip city within a city diadaptasi dalam skala massa tunggal: semua kebutuhan harian dapat dipenuhi di dalam satu bangunan. Mori Garden diadaptasi menjadi Sky Garden Lt 4 dan Communal Sky Deck di lantai hunian.

Tabel 2.5 Kelebihan dan Kekurangan Tiap Preseden serta Adaptasi untuk HLC

2.8.6 Rangkuman Studi Preseden

2.8.5 Kelebihan dan Kekurangan

Masing-masing preseden memiliki kelebihan yang spesifik dan keterbatasan yang perlu disadari sebelum diadaptasi. CapitaSpring unggul dalam konsep transitional lift dan pause floor vertikal yang terintegrasi secara fisik dalam rute, bukan sebagai opsi. Kelemahannya ada pada biaya dan kompleksitas konstruksi yang sangat tinggi, serta fakta bahwa Sky Forest hanya bisa diakses dengan lift sehingga tidak sekuensial bagi pengguna tangga.

Marina One unggul dalam cara Rain Vortex Garden bekerja sebagai anchor visual yang menarik pengguna tanpa instruksi, dan konektivitas antar tower yang kaya. Kelemahannya adalah skala kawasan yang terlalu besar untuk dijadikan referensi konfigurasi tunggal, dan pengelolaan multi-tower yang kompleks. Roppongi Hills

unggul dalam kelengkapan program yang paling mendekati konsep kehidupan satu siklus penuh. Kelemahannya adalah skalanya yang tidak memungkinkan adaptasi langsung untuk satu kavling vertikal, dan konteks kota Tokyo yang berbeda signifikan dari kawasan Kuningan Jakarta.

Temuan-temuan tersebut dan penerapannya pada Hybrid Living Centre dirangkum pada tabel berikut:

Temuan	Penjelasan	Penerapan pada HLC
Ruang Jeda Vertikal sebagai Elemen Struktural	Ketiga preseden menempatkan ruang jeda bukan sebagai pelengkap, melainkan sebagai bagian dari struktur bangunan yang menentukan bagaimana pengguna berpindah antar zona. Sky Forest CapitaSpring adalah transfer floor; Rain Vortex Marina One adalah pusat orientasi; Mori Garden adalah jantung kawasan.	Pause Space ditempatkan secara struktural di setiap peralihan zona vertikal: Public ke Work, Work ke Wellness, Wellness ke Living, Living ke Rooftop. Ia bukan ruang tambahan, ia adalah bagian dari sekuens.
Transitional Lift sebagai Pengalaman	Ketiga preseden menggunakan kabin lift yang lebih besar dari standar, dengan interior yang dirancang untuk menciptakan pengalaman, bukan sekadar transportasi vertikal. Lift lobby per lantai di ketiga preseden dilengkapi elemen biofilia dan pencahayaan yang berbeda dari koridor.	Transitional Lift HLC menggunakan kabin 4x5 m (20 m ²), 5 kali lebih besar dari standar 2x2 m. Interior berganti ambience per zona: biru di office, biru muda di transisi, hangat di residensial. Lift Lobby 35 m ² /lantai di seluruh 24 lantai.
Efisiensi Core yang Terukur	Core tower ketiga preseden berkisar 15 s.d. 17% dari GFA, menghasilkan efisiensi netto 65 s.d. 70%. Angka ini bukan sekadar data teknis; ia mencerminkan pilihan desain yang mengorbankan sebagian efisiensi lantai produktif untuk kualitas sirkulasi dan ruang komunal.	HLC menggunakan core 16% untuk office tower dan 17% untuk residential tower, konservatif dibanding preseden. Sirkulasi horizontal 25% dari NFA menghasilkan efisiensi netto 63% office dan 62% residential.
Strategi Parkir Deck di atas Podium	CapitaSpring dan Marina One keduanya menggunakan strategi parkir deck di podium, bukan sepenuhnya basement. Strategi ini tidak hanya menyederhanakan konstruksi, tetapi juga memungkinkan podium berfungsi sebagai platform transisi yang lebih kaya secara spasial.	HLC mengadopsi strategi Podium Deck di lantai 2-3. Keputusan ini menghasilkan 843 SRP dengan konstruksi yang lebih mudah dibanding basement, dan membebaskan lantai podium bawah untuk program publik yang lebih aktif.

Biofilia sebagai Fungsi, Bukan Dekorasi	Vegetasi dan elemen alam pada ketiga preseden bukan elemen estetik semata. Sky Forest, Rain Vortex Garden, dan Mori Garden semuanya dirancang sebagai ruang yang secara aktif digunakan, bukan hanya dilihat. Ini konsisten dengan Attention Restoration Theory yang mendasari proyek ini.	Elemen vegetasi pada Sky Garden Lt 4, Pause Space Atrium void, dan Communal Deck residential HLC ditempatkan sebagai ruang aktif, bukan sebagai latar belakang visual. Pengguna diharapkan benar-benar berhenti dan berada di sana.
--	--	---

Tabel 2.6 Rangkuman Studi Preseden dan Penerapannya pada Hybrid Living Centre

Secara keseluruhan, studi preseden ini menegaskan bahwa prinsip-prinsip yang mendasari konsep Hybrid Living Centre, yaitu ruang jeda terstruktur, sekuens vertikal yang bermakna, dan integrasi fungsi yang mendukung ritme harian, bukan ide baru yang belum teruji. Ketiga proyek tersebut telah membuktikan bahwa prinsip tersebut dapat diwujudkan secara teknis dan programatik, meskipun dengan skala dan konteks kota yang berbeda. Yang perlu dilakukan dalam perancangan ini adalah mengadaptasinya secara cermat ke dalam konteks sub-zona K-1 di kawasan Kuningan Timur, Jakarta Selatan, dengan mempertimbangkan keterbatasan tapak, regulasi lokal, dan karakter pengguna yang dituju.