

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia ini terus berubah, perubahan-perubahan yang dialami baik menambah atau menghambat relasi manusia tentu saja berpengaruh langsung pada arsitektur dan ruang lingkup hidup manusia. Pada era ini, arsitek dihadapkan pada perubahan-perubahan tersebut dan mempersiapkan diri untuk merespon pada masa depan yang akan datang. Wabah COVID-19 adalah salah satu perubahan menghambat yang menciptakan waktu jeda pada seluruh aktivitas masyarakat di dunia, dan juga tentunya di Indonesia sebagai salah satu negara dengan persentase pasien positif 12.3% dibandingkan dengan persentase positif standar WHO yaitu 5%. Era pandemik ini membatasi seluruh orang dan menciptakan gaya hidup baru yang disebut "*the new normal*" lewat berbagai macam kebiasaan seperti *Social Distancing* yang membatasi interaksi sehingga sebagian besar orang menghabiskan waktu mereka terisolasi di rumah dan menghabiskan waktu mereka menjaga sanitasi rumah dan mengurangi kontak sosial dan fisik seminim mungkin. Namun, pada dasarnya manusia adalah makhluk sosial, dan kita perlu berkomunikasi dengan orang lain. Dapat dilihat dari berbagai kasus seperti misalnya orang berkomunikasi lewat cahaya lampu maupun musik. Faktanya adalah bahwa kita sebagai makhluk sosial memiliki batasan tertentu dalam kehidupan sosial, aktivitas fisik, pekerjaan, dan menghabiskan waktu luang yang harus dipertahankan, dengan cara baru.

Adaptasi arsitektur dalam kasus ini menciptakan parameter-parameter baru dalam mendesain seperti contohnya pendekatan desain yang berfokus pada orientasi kesehatan maupun keserbagunaan bangunan. Arsitek akan terus memikirkan konfigurasi ruang dengan memperhatikan aspek *Social Distancing* lewat teknologi yang telah ada seperti desain modular, elemen prefab, pratisi fleksibel, dan struktur ringan. Rutinitas yang dijalani dengan berbagai macam batasan pada waktu pandemik ini akan terasa hambar, sehingga harapannya lewat judul tugas akhir ini akan tercipta sebuah solusi desain berupa *Community Center* dengan fungsi utama sebagai ruang kumpul masyarakat dengan berbagai macam kebutuhan. Ruang-ruang komunal yang tersedia menjadi jawaban dalam aktivitas yang memerlukan suatu titik temu, selain menghemat biaya transportasi, *Community Center* ini juga merupakan suatu fasilitas yang dimana kontrol sanitasi akan dilakukan secara berkala sehingga seluruh pengguna dapat merasa nyaman.

Tujuan utama dari desain ini adalah menghadirkan suatu ruang antara yang menjadi pusat interaksi masyarakat dengan memanfaatkan kreativitas individu yang meningkat pada fase isolasi ini. Objek desain ini menyediakan pengalaman komunal baik dari skala kecil maupun besar sebagai fasilitas untuk keluar dari rutinitas sehari-hari yang menjenuhkan, dan lewat hal tersebut membuat seseorang lebih mengapresiasi hal-hal kecil yang terletak di alam relung mereka sebelum era pandemi terjadi.

1.2 Tujuan dan Sasaran

Tujuan yang ingin dicapai adalah untuk menghasilkan suatu proposal desain *sustainable* yang dapat mencerminkan “*the new normal*” pada era pandemic ini. Pusat komunitas ini ditujukan agar memenuhi kebutuhan masyarakat dari berbagai kalangan akan adanya ruang komunal temu yang netral dan tidak berpihak pada salah satu sisi pengguna. Ruang komunal yang tercipta ini akan mendorong aspek kreativitas masyarakat sekitar dan menghadirkan pengalaman komunal dalam berbagai skala yang semakin jarang dilihat pada era pandemik ini.

Adapun sasaran yang ingin dicapai adalah tersusunnya langkah-langkah kegiatan penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) dengan judul “Semarang Community Center” berdasarkan aspek-aspek panduan perancangan maupun materi-materi yang telah dipelajari sampai dengan semester 8.

1.3 Manfaat

Manfaat disusunnya laporan ini bagi penyusun dan pembaca adalah untuk memahami dasar-dasar atau landasan dalam merancang sebuah *community center* dengan berbagai elemen didalamnya.

1.4 Lingkup Pembahasan

Secara garis besar berupa pembuatan objek desain pengembangan yang sesuai dengan kebutuhan dan perilaku konsumen guna menghadirkan desain yang kontekstual yang mencerminkan “*the new normal*”.

1.5 Metode Pembahasan

Metode yang digunakan adalah metode analisis data kualitatif maupun kuantitatif serta metode deskriptif tentang topik yang diangkat pada masa sekarang dan lampau, serta menyertakan solusi desain kedepannya.

1.6 Sistematika Pembahasan

Penyusunan laporan perencanaan dan perancangan arsitektur ini menggunakan sistematika sebagai berikut:

Bab I : Pendahuluan

Menguraikan garis besar tema utama yang di dalamnya berisi latar belakang, tujuan dan sasaran pembahasan, manfaat, lingkup pembahasan yang digunakan, serta sistematika pembahasan yang mengandung pokok – pokok pikiran dalam tiap bab.

Bab II : Tinjauan Pustaka

Menguraikan pengertian, fungsi, dan teori mengenai komunitas dan *community center* serta segala elemen didalamnya.

Bab III : Data Hasil Studi Banding

Memuat data - data fisik dan non-fisik dari beberapa bentuk produk desain dengan tipologi sama yang telah ada

Bab IV : Analisis Ruang, Program Ruang, dan Tapak

Penjabaran analisa ruang termasuk aktivitas, kebutuhan ruang, besaran ruang, dan persyaratan ruang serta penjabaran tentang tapak serta analisisnya.

Bab V : Penutup

Memuat kesimpulan yang diperoleh dari data-data yang telah disusun dalam laporan.

1.7 Alur Pikir

