

## BAB V

### KONSEP PERANCANGAN

#### 5.1 KONSEP DASAR

Panti Sosial Karya Wanita Pangandaran ini memiliki konsep dasar perancangan yang dapat terlihat dari tema yang digunakan yaitu *Neuro-architecture*. *Neuro-architecture* merupakan hubungan antara kesehatan dan pengelolaan ruang dengan melalui kontribusi yang dibuat oleh *neurosciences*, di mana proses otak dan lingkungan arsitektur dapat mempengaruhi kesehatan emosional dan fisik seseorang. Kemudian *neuro-arsitektur* dibagi ke dalam 4 prinsip sederhana, yaitu sensasi dan persepsi, pembelajaran dan daya ingat, pembuat keputusan, dan pengalaman baru. Konsep tersebut ditujukan untuk mengembalikan kepercayaan dirian dan mendorong kemandirian pada diri Watunas, sehingga dapat kembali ke masyarakat dengan kepribadian yang baru serta menjadi wanita seutuhnya.

Sensasi dan persepsi merupakan sebuah impuls yang didistribusikan oleh indera atas apa yang didapatkan dari lingkungan sekitar, kemudian diinterpretasikan oleh otak. Hal yang dapat merangsang tersebut terutama melalui pencahayaan dan penghawaan, di mana pencahayaan dan penghawaan merupakan sebuah pancaran dan terpaan yang dapat dirasakan oleh indera secara langsung. Penghawaan dan pencahayaan akan banyak digunakan di dalam bangunan, untuk memberikan nafas pada bangunan. Pada setiap bangunan di Panti Sosial Karya Wanita tentu menggunakan pencahayaan dan penghawaan, tapi ada beberapa bangunan yang menerapkannya dengan tujuan yang lebih spesifik.

Pembelajaran dan daya ingat merupakan pemicu yang akan berdampak setelah indera melihat/merasakan bentuk atau pergerakan. Konsep ini menjadi sebuah rangsangan yang dapat memberikan pembelajaran bagi pasien untuk beranjak dari

belunggu masa kini menuju masa depan yang lebih baik. Konsep ini diterapkan di semua *façade* bangunan, karena hal pertama yang dapat dirasakan seseorang dari sebuah bangunan adalah melalui *façade*-nya.

Pembuat keputusan pemicu yang akan berdampak melihat sesuatu yang tidak pas dalam hal penempatan dan cenderung pada efektifitas ruang. Objek dan tempat menyimpannya merupakan penentu dalam prinsip pengambilan keputusan. Konsep ini banyak diterapkan pada ruang dalam, karena otak sepanjang harinya dapat membuat keputusan mikro yang dimulai sejak bangun dari tidur.

Pengalaman baru adalah hal yang dapat mengubah pandangan terhadap pengalaman ruang, yang biasanya terlihat sama saja dengan yang lain di sekitarnya. Namun ditata atau dibuat berbeda dari yang ada di sekitar, sehingga perlahan merubah pandangan seseorang terhadap pengalaman ruangnya. Konsep ini banyak diterapkan pada ruang luar, karena pengalaman baru didapatkan dari sebuah perjalanan yang dilakukan dari satu tempat ke tempat lain.

## 5.2 RENCANA TAPAK

### 5.2.1 Pemintakatan



Gambar 5.1 Pemintakatan

Sumber: Dokumen Pribadi

### 5.2.2 Aksesibilitas

Polusi udara dapat dikurangi dengan infrastuktur kota yang memadai, seperti trotoar yang luas [18]. Akses trotoar yang cukup lebar juga menjadi aplikasi konsep Pengalaman Baru, di mana pengalaman akses baru yang beda degan sekitarnya [18].



Gambar 5.2 Aksesibilitas

Sumber: Dokumen Pribadi

### 5.2.3 Sirkulasi

Sirkulasi terpusat merupakan perwujudan dari Pembuat Keputusan, di mana sirkulasi tersebut memaksa otak untuk berpikir memilih jalur yang aka dilalui [18]. Sirkulasi terpusat akan memperbanyak kemungkinan terjadinya interaksi [19], sehingga proses terapi sosial pasien akan berjalan lebih masif.



Gambar 5.3 Sirkulasi

Sumber: Dokumen Pribadi

#### 5.2.4 Vegetasi

Vegetasi mengikuti lingkungan sekitar [22], di mana terdapat pohon endemik daerah pantai, yaitu pohon kelapa yang merupakan penjabaran dari konsep Pembuat Keputusan [18].



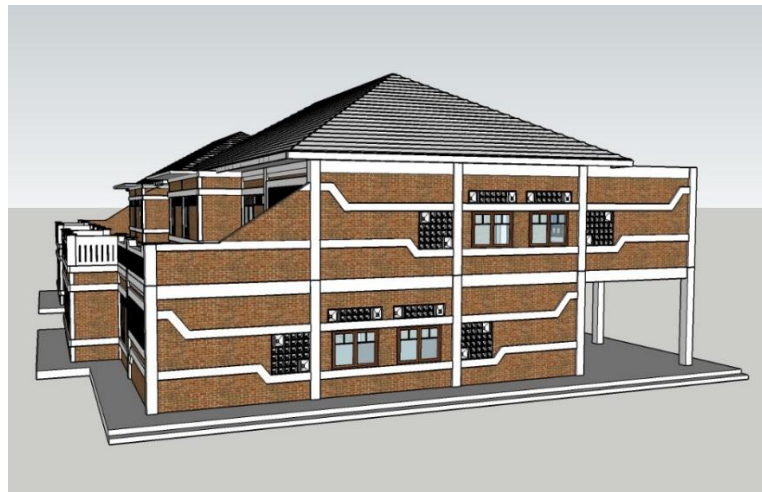
Gambar 5.4 Vegetasi

Sumber: Dokumen Pribadi

## 5.3 RENCANA BANGUNAN

### 5.3.1 Bentuk Bangunan

Bentuk bangunan mengadopsi bentuk bangunan sekitar sebagai simbol ramah dengan tapak [20] , yaitu rumah vernakular di Jawa Barat yang berupa bangunan panggung [23] yang lantainya diangkat dari muka tanah setinggi  $\pm 60$  cm [23]. Ini juga merupakan perwujudan konsep Pembelajaran dan Daya Ingat di mana bentuk bangunan dapat membentuk ingatan pada pasien, bahwa mereka masih berada di Pangandaran [18] dan belajar untuk hanya mengingat masa lalu dan tidak terbelenggu dalam masa lampau, tapi untuk berubah menuju yang lebih mandiri serta bertanggung jawab pada diri sendiri serta orang lain.



Gambar 5.5 Bentuk bangunan

Sumber: Dokumen Pribadi

### 5.3.2 Façade

Façade yang mengadopsi dari lingkungan sekitar dan menggunakan material setempat merupakan upaya dalam menerapkan arsitektur berkelanjutan [20]. Façade bangunan akan memiliki pola seperti tingkatan, yang mencerminkan perjalanan seorang manusia yang naik-turun. Ini juga merupakan penjabaran

konsep Pembelajaran dan Daya Ingat untuk lebih aktif dalam menerima informasi yang kemudian diubah menjadi aksi [18].



Gambar 5.6 Façade

Sumber: Dokumen Pribadi

### 5.3.3 Pencahayaan

Pencahayaan menurut studi neuro-arsitektur, adalah masalah menciptakan Sensasi dan Persepsi [18]. Misalnya memilih pencahayaan yang tepat untuk tempat berkumpul adalah dengan memilih pencahayaan yang terang agar saat berlangsungnya interaksi atau diskusi tidak lesu atau kurang bersemangat.



Gambar 5.7 Pencahayaan

Sumber: Dokumen Pribadi

### 5.3.4 Material

Bangunan dengan menggunakan material setempat adalah usaha yang dilakukan untuk menerapkan arsitektur berkelanjutan [22]. Penggunaan material batu bata sebagai material utama dan elemen estetika fasad merupakan penjabaran dari konsep Pembuat Keputusan, di mana material yang tidak diperlukan dan tidak terlalu esensial maka tidak perlu digunakan [18].



Gambar 5.8 Material

Sumber: Dokumen Pribadi