

BAB III

ELABORASI TEMA

3.1 PENGERTIAN TEMA

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 [16].

Neuro-architecture dapat dibagi menjadi 4 prinsip sederhana, yaitu Sensasi dan Persepsi, Pembelajaran dan Daya Ingat, Pembuat Keputusan, Pengalaman Baru [16] :

1. Sensasi dan Persepsi

Hal ini 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. Pencahayaan dan penghawaan tersebut dapat membantu seseorang dalam memunculkan semangat saat beraktivitas, seperti cahaya terang alami dengan sirkulasi udara yang baik pada bangunan dapat menimbulkan semangat pada psikologis seseorang karena tubuh merasakan kesegaran dari cahaya dan udara tersebut.



Gambar 3.1 Sensasi dan Persepsi

Sumber : Keenleyside, 2018

2. Pembelajaran dan Daya Ingat

Hal ini merupakan pemicu yang akan berdampak setelah indera melihat/merasakan bentuk atau pergerakan, kemudian diproses oleh otak menjadi sebuah ingatan. Dengan memberikan kesan geometri lembut melalui furnitur adalah cara yang baik dalam membantu sirkulasi pada bangunan. Salah satu studi menemukan, bahwa dekorasi geometri lembut dapat mendorong aktivitas lebih banyak pada otak dibandingkan ruangan dengan furnitur yang berbentuk kaku. Dekorasi geometri lembut juga dianggap lebih ramah dalam pembentukan karakter yang positif, sedangkan furnitur yang berjajar membangkitkan perasaan negatif dan cenderung malas.



Gambar 3.2 Pembelajaran dan Daya Ingat

Sumber : Keenleyside, 2018

Furnitur melengkung juga merupakan salah satu pembentuk ruang sosiopetal, di mana bentuk ruangan tersebut dapat memperbanyak kemungkinan untuk orang-orang berkumpul dan menstimulasi orang tersebut untuk saling berinteraksi.

3. *Pembuat Keputusan*

Hal ini merupakan 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. Otak membuat keputusan mikro sepanjang hari, namun dapat dikurangi dengan penempatan furnitur atau posisi ruang yang baik sehingga tidak perlu untuk sering merubahnya atau merenovasinya.



Gambar 3.3 Pembuat Keputusan

Sumber : Keenleyside, 2018

Mengatur ruang dengan memperhatikan sirkulasi ruang, merupakan salah satu tujuan dari konsep ini. ruang dibuat seefektif mungkin, sehingga nyaman untuk ditempati dan untuk dilalui. Menentukan material yang pada bangunan juga merupakan salah satu contoh dalam membuat keputusan, setelah melihat dan memahami lingkungan sekitar.



Gambar 3.4 Penempatan objek

Sumber : Keenleyside, 2018

4. *Pembuat Keputusan*

Konsep dari neuro-arsitektur ini 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.



Gambar 3.5 Pengalaman Baru

Sumber : Keenleyside, 2018

3.2 INTERPRETASI TEMA

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 [16]. Sehingga tepat untuk kebutuhan rehabilitasi mental dan untuk membentuk kemandirian seperti pada “Panti Sosial Karya Wanita Pangandaran” yang diperuntukkan bagi eks Watunas. Panti ini merupakan fasilitas rehabilitasi yang berfokus pada pengembalian kepercayaan diri eks Watunas dan membentuk kemandirian eks Watunas, sehingga dapat melanjutkan kehidupannya di luar aktivitas prostitusi.

3.3 PENERAPAN TEMA “NEURO-ARCHITECTURE” PADA PANTI SOSIAL KARYA WANITA PANGANDARAN

Penerapan tema pada bangunan sangat penting dilakukan agar apa yang ditujukan melalui tema dapat dirasakan langsung oleh pengguna. Berikut penerapan tema neuro-arsitektur yang akan dilakukan :

1. Aksesibilitas

Pada aksesibilitas diutamakan kemudahan juga kenyamanan dalam mencapai tujuan [17]. Polusi udara dapat dikurangi dengan infrastuktur kota yang memadai [18]. Akses menuju area bangunan akan memiliki *buffer* tumbuhan *aroma therapy* di samping jalan. Ini berfungsi untuk memberikan Pengalaman Baru dari akses sebelumnya yaitu jalan raya [18].



Gambar 3.6 Aksesibilitas

Sumber : Keenleyside, 2018

2. Sirkulasi

Sirkulasi terpusat akan memperbanyak kemungkinan terjadinya interaksi [19], karena adanya *overlap* lalu-lalang dan pertemuan pengguna. Interaksi dapat memberikan pengetahuan baru, sehingga dapat mengintervensi dalam Pembuat Keputusan [18].



Gambar 3.7 Sirkulasi

Sumber : Keenleyside, 2018

3. Orientasi

Orientasi bangunan memusat akan mengarahkan pasien ke area berkumpul [19], untuk merangsang *neuro* membentuk Sensasi dan Persepsi bahwa hidup tidak sendiri dan banyak orang lain yang mendukung di luar sana [17].



Gambar 3.8 Orientasi

Sumber : Keenleyside, 2018

4. Main Entrance

Konsep entrance akan dibuat terpisah antara entrance menuju area panti dan main *entrance* area panti sendiri. Ini merupakan bentuk Pengalaman Baru, sehingga pasien akan merasa lebih aman dan dapat mendorong *neuro* agar tubuh dapat berekspresi dengan bebas [17].



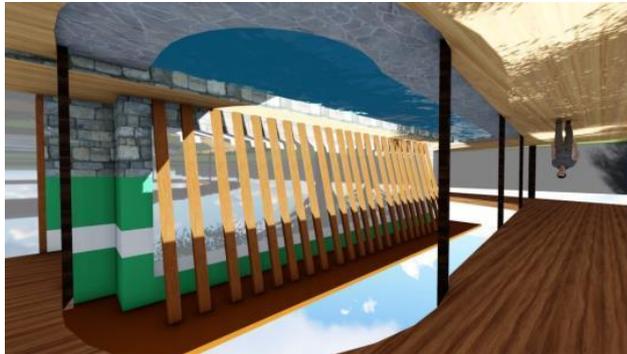
Gambar 3.9 Main Entrance

Sumber : Dokumen Pribadi

5. Façade

Façade yang mengadopsi dari lingkungan sekitar dan menggunakan material setempat merupakan upaya dalam menerapkan arsitektur berkelanjutan [20]. Fasad bangunan akan memiliki bukaan pada ruang interaksi yang merupakan tempat untuk mengasah Pembelajaran dan Daya Ingat untuk lebih aktif dalam menerima informasi yang kemudian diubah

menjadi aksi [18].



Gambar 3.10 Façade

Sumber : Keenleyside, 2018

6. Hirarki

Hirarki tertinggi dari panti ini adalah ruang-ruang pada zona kognitif, terutama ruang ibadah untuk membentuk Sensasi dan Persepsi bahwa segala sesuatu dapat dipelajari dan tidak untuk mudah menyerah karena segala sesuatu ada Tuhan yang menentukan [17].



Gambar 3.11 Hirarki

Sumber : Dokumen Pribadi

7. Zoning

Setiap zona pelatihan kognitif akan lebih difokuskan dan akan lebih mendominasi dalam hal kegiatan berbasis kognitif, seperti pembekalan kerohanian, bimbingan psikologi kognitif, vokasi. Ini berfungsi untuk mengubah Sensasi dan Persepsi menjadi segala sesuatu butuh proses,

sehingga akan lebih semangat dalam bekerja dan mandiri dalam hal berfikir, bekerja, dan berbuat [21].



Gambar 3.12 Zoning

Sumber : Dokumen Pribadi

8. Vegetasi

Sebagaimana yang telah dinyatakan sebelumnya, vegetasi pada area ini akan dibuat berbeda pada setiap zona. Ini berfungsi untuk mendorong *neuro* dalam Pembuat Keputusan ketika pasien hendak menuju ke zona yang akan dituju [18].



Gambar 3.13 Vegetasi

Sumber : Keenleyside, 2018

9. Material

Bangunan dengan menggunakan material setempat adalah usaha yang dilakukan untuk menerapkan arsitektur berkelanjutan [22]. Selain menyatu dengan alam, penggunaan material batu juga dapat menjadi media terapi fisik untuk mengasah Pembelajaran dan Daya Ingat menjadi lebih kuat [18].

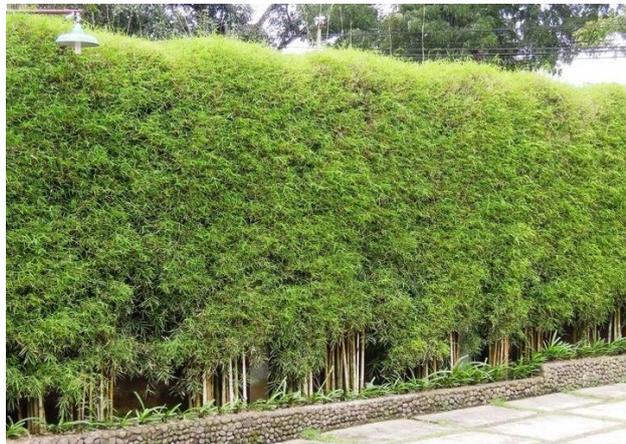


Gambar 3.14 Material

Sumber : Keenleyside, 2018

10. Kebisingan

Seperti dalam kriteria lokasi, kebisingan yang dihasilkan harus rendah. Kebisingan akan diredam dengan tumbuhan bambu jepang yang memiliki daun banyak dan lebat serta hijau, sehingga dapat berfungsi untuk menciptakan Sensasi dan Persepsi rileks dan tidak mengganggu proses rehabilitasi [18].



Gambar 3.15 Kebisingan

Sumber : Dokumen Pribadi

11. Bentuk Bangunan

Data menunjukkan bahwa Rumah vernakular di Jawa Barat adalah bangunan panggung, yang lantainya diangkat dari muka tanah setinggi ± 60

cm [23]. Bentuk bangunan merupakan perwujudan konsep Pembelajaran dan Daya Ingat pada pasien, bahwa mereka harus belajar dari masa lalu dan mengingatnya hanya sebagai perjalanan hidup [18].



Gambar 3.16 Bentuk Bangunan

Sumber : Dokumen Pribadi

12. Parkir

Tempat parkir akan memiliki tempat sendiri dengan letak bersinggungan dengan *entrance* bangunan dengan pembatas, karena dapat menimbulkan kebisingan. Selain itu, ini juga merupakan bentuk Pembelajaran dan Daya Ingat dengan penentuan letak [18].



Gambar 3.17 Parkir

Sumber : Dokumen Pribadi

13. Fasilitas

Fasilitas-fasilitas akan dibuat sesuai dengan tujuan, yaitu menekankan pada aspek kognitif pasien seperti ruang-ruang bimbingan rohani, psikologi kognitif, dan ruang-ruang yang dibuat *sociopetal*. Ini berfungsi untuk mendorong Pembelajaran dan Daya Ingat lebih aktif [18]. Selain itu, interaksi yang baik diharapkan menghasilkan dampak yang baik bagi perkembangan sosial baik pasien [24]



Gambar 3.18 Fasilitas

Sumber : Dokumen Pribadi

14. Pedestrian

Pemanfaatan lahan kota yang tumbuh akseleratif dalam membangun berbagai fasilitas perkotaan [25], menjadi pertimbangan dalam mendesain pedestrian.. Pedestrian akan dibuat lebar, namun tetap memperhatikan Ruang Terbuka Hijau. Pedestrian yang lebar akan memungkinkan pengguna untuk berpapasan dan berinteraksi. Ini akan merangsang *neuro* untuk lebih aktif dalam menerima informasi, sehingga dapat mengintervensi dalam Pembuat Keputusan [21].



Gambar 3.19 Pedestrian

Sumber : Dokumen Pribadi

15. Pencahayaan

Pencahayaan menurut studi neuro-arsitektur, adalah masalah menciptakan Sensasi dan Persepsi [18]. Bagaimana kita melihat, mendengar, merasakan, mencium bau-bauan. 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 3.20 Pencahayaan

Sumber : Keenleyside, 2018