

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Pengertian Judul

Judul : **Perancangan Hunian Vertikal Untuk Komunitas Aktif dan Produktif**

Pengertian seperkata dari judul tersebut :

- Perancangan

Adalah awalan kata dari merancang menjadi sebuah kata perancangan yang artinya melakukan proses merancang (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa,2016).

- Hunian Vertikal

Hunian adalah tempat tinggal ; kediaman (yang dihuni), Vertikal adalah tegak lurus dari bawah ke atas atau kebalikannya. Jadi arti keseluruhannya adalah tempat tinggal yang disusun ke atas (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa,2016).

- Komunitas

Adalah kelompok organisme (orang dan sebagainya) yang hidup dan saling berinteraksi di dalam daerah tertentu; masyarakat; paguyuban (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa,2016).

- Aktif

Dari beberapa pengertian kata tersebut yang menggambarkan kegiatan manusia adalah dinamis atau bertenaga (sebagai lawan statis atau lembam) atau giat (bekerja, berusaha) (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa,2016).

- Produktif

Bersifat atau mampu menghasilkan (dalam jumlah besar) (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa,2016).

Judul tugas akhir ini adalah “*Perancangan Hunian Vertikal Untuk Komunitas Aktif dan Produktif*” ialah sesuatu perancangan hunian vertikal dengan desain arsitektur yang diharapkan dapat mendorong dan mewartahi sebuah komunitas

untuk beraktifitas lebih fisiknya serta bertujuan untuk meningkatkan semangat produktifitasnya bagi penghuninya.

1.2 Latar Belakang

Pada **era modern** saat ini, dengan seiringnya waktu, gaya hidup manusia sudah dipengaruhi oleh modernisasi. Salah satu aspek yang mengalami perubahan yaitu perilaku terhadap gaya hidup pada masyarakat.

Gaya hidup masyarakat sekarang ini paling signifikan mempengaruhi kesehatan adalah cara bekerja manusia modern saat ini. Semakin modern, semakin jauh pula manusia dari pekerjaan yang menggunakan aktivitas fisik. Terutama di kota-kota besar yaitu seperti Jakarta, Bandung dan Surabaya yang sudah merasakan pesatnya perkembangan manusia modern. Namun, kemajuan gaya hidup itu tidak hanya berdampak positif, ada dampak negatif yang secara tidak dialami oleh masyarakat. Salah satu dampak negatif yang disebabkan oleh gaya hidup modern adalah aspek kesehatan.



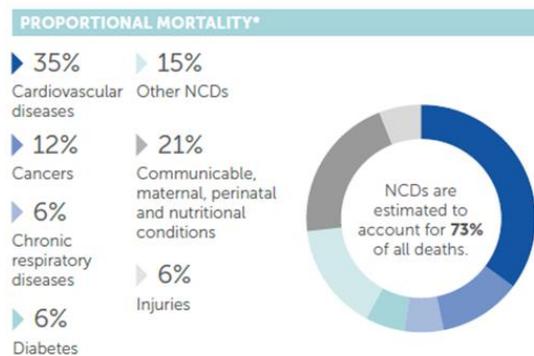
Gambar 1.1 Ilustrasi Mobilitas Tinggi Pada Masyarakat Modern

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022)

Munculnya suatu fenomena berdampak kepada kesehatan yang disebabkan oleh gaya hidup serba instan tersebut, yaitu fenomena **kurangnya aktifitas fisik harian pada masyarakat**. Kurangnya masyarakat melakukan aktivitas fisik, menyebabkan kualitas fisik yang rendah, sehingga mudah lelah dalam beraktivitas, mudah sakit, pegal – pegal hingga menjadi kurang produktif (P2PTM Kemenkes RI, 2018). Memang kesehatan merupakan salah satu hal yang sifatnya mendasar

dalam kehidupan seseorang. Namun, tidak banyak masyarakat yang menganggap isu kesehatan merupakan suatu isu yang penting dalam hidupnya.

Hasil riset dan data yang dilakukan Badan Pusat Statistik. Di Indonesia tentang rutinitas aktifitas masyarakat Indonesia untuk berolahraga pada 2016, hanya 27,61 persen masyarakat Indonesia yang melakukan olahraga secara rutin, dan sisahnya 72,39 persen tidak rutin melakukan olahraga.



Gambar 1.2 Grafik Penyebab Kematian Tertinggi di Indonesia WHO 2018

(Sumber : WHO, 2018)

Pada Akhirnya arsitektur merupakan salah satu unsur pembentuk gaya hidup manusia tersebut. **Arsitektur perilaku** seharusnya menjadi respon perilaku dari manusia tersebut sehingga dapat memaksa manusia untuk beraktivitas fisik lebih. Hubungan antara arsitektur dan perilaku manusia akan digunakan sebagai dasar untuk memecahkan isu. Arsitektur yang secara ilmu perilaku menjadi **behaviour setting** atau tempat terjadinya tentu memiliki peran yang besar dalam membentuk gaya hidup.

Konteks dalam perancangan meliputi perancangan obyek arsitektur yang diharapkan dapat menyelesaikan isu yang ada. Isu fenomena aktifitas fisik harian masyarakat yang tidak mencukupi dan arsitektur perilaku mencari obyek yang dapat menjadi penghubung kedua topik tersebut. Dari hasil analisa, obyek perancangan adalah obyek **hunian vertikal**, dengan pertimbangan hunian yang merupakan salah satu tempat terjadinya kegiatan manusia dengan durasi waktu yang paling banyak. Oleh karena itu, banyak terdapat pola-pola perilaku yang akan dibentuk oleh obyek arsitektur tersebut. Selain itu, hunian vertikal dipilih dengan

pertimbangan luasan dan formal aspek dari tipologi yang cukup fleksibel untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang ada. Hunian vertikal tersebut dirancang dengan pendekatan arsitektur *active design*, yang nantinya lebih fokus kepada sirkulasi manual atau pergerakan manual, sirkulasi juga harus didesain agar penggunaan transportasi manual lebih diutamakan. Didesain dengan desain yang menarik.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas tentunya ada permasalahan yang perlu diperhatikan yaitu :

1. Bagaimana Arsitektur dapat memunjang penggunaannya untuk lebih banyak melakukan aktifitas fisik harian?.
2. Bagaimanakah desain yang dapat menjadi alat rekayasa sekaligus pembentuk perilaku dalam aktivitas fisik sehari-hari tersebut?.

1.4 Tujuan Perancangan

Dari rumusan permasalahan di atas, penyelesaian permasalahan tersebut bertujuan untuk:

1. Merancang hunian vertikal diharapkan mampu mewedahi dan memicu untuk bisa lebih melakukan aktivitas terhadap fisiknya.
2. Menjadi sarana pendukung aktifitas hari – hari pada penggunaannya

1.5 Metodologi Pembahasan

Beberapa upaya metode yang akan mendukung desain perancangan kedepan, diantaranya yaitu;

1. Studi Literatur

Melakukan pengumpulan data literatur dari berbagai sumber, seperti Jurnal, dan buku serta perundang – undangan terkait dengan perencanaan dan perancangan hunian vertikal.

2. Observasi

Upaya yang dilakukan penelitian langsung mengunjungi tempat yang dijadikan objek perencanaan, peneliti mengumpulkan data kedaan lingkungan, dan perilaku

warga sekitar di daerah tersebut, untuk mendukung hal tersebut dilakukan; a. Wawancara, b. Dokumentasi, dimaksud untuk memperkaya data yang diperoleh agar mudah menganalisis kedepannya.

3. Kesimpulan

Apa yang sudah dilakukan sebelumnya kedepannya akan menghasilkan suatu kesimpulan berupa konsep perancangannya.

1.6 Sistematika Pembahasan

1. Bab I Pendahuluan

Bab yang sebagai acuan dasar untuk menyajikan, mengemukakan dan memecahkan masalah, deskripsi proyek, latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan sasaran perancangan, metodologi, sistematis, dan kerangka berpikir.

2. Bab II Tinjauan Khusus

Bab ini berisi pembahasan berdasarkan literatur terkait perancangan bersumber dari buku, jurnal, dan website terpercaya . Bab ini membahas hunian vertikal, serta *active design* arsitektur sebagai pendekatan yang digunakan dalam mendesain.

3. Bab III Studi Preseden

Bab ini berisikan hasil studi untuk pertimbangan dan referensi pada desain

4. Bab IV Analisis Data

Bab yang berisikan analisa dari data yang dikumpulkan seperti data makro hingga ke mikro

5. Bab V Konsep Perancangan

Bab yang berisi tentang rumusan dan Konsep Perancangan untuk menyelesaikan masalah, dari data dan Analisis yang menjadi pondasi perancangan, konsep perancangan seperti landsekap, utilitas, struktur.

6. Bab VI Konsep Skematik

Bab yang terdiri dari detail arsitektur yang disertakan dalam proyek sebagai strategi atau pemecahan masalah.

1.7 Kerangka Berfikir

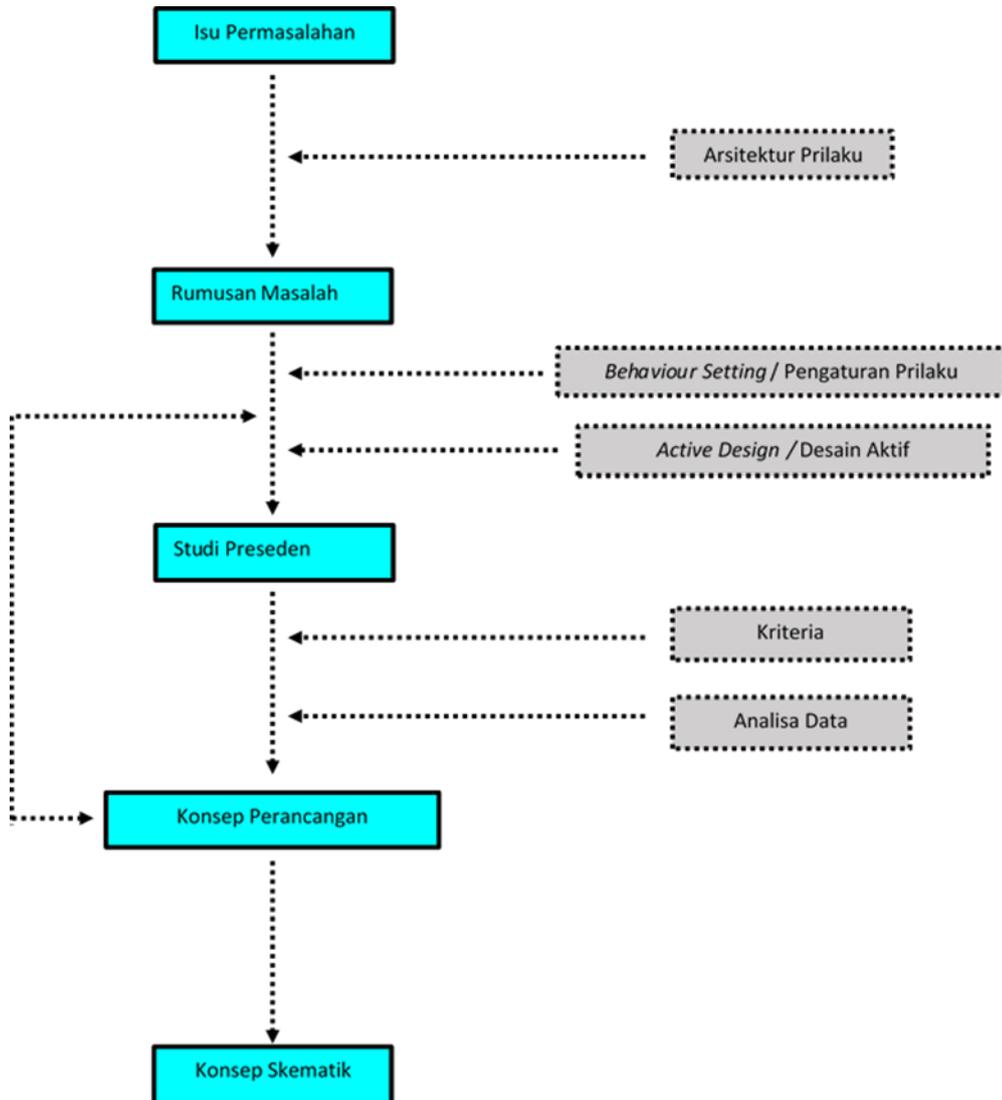


Diagram 1.1 Kerangka Berfikir

(Sumber : Data Pribadi, 2022)