

Implementasi Konsep ‘*Reversion*’ pada Perancangan Interior *Organic Living Center* di Semarang

Christina Vania, Ronald Hasudungan Irianto Sitindjak, dan Linggajaya Suryanata

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: gachristinavania@gmail.com; ronald_his@petra.ac.id; linggaholistic@yahoo.co.id

Abstrak— Degradasi kondisi lingkungan maupun kesehatan manusia di zaman saat ini semakin memprihatinkan. Hal ini disebabkan oleh gaya hidup serba instan yang tanpa disadari membuat masyarakat terbiasa menggunakan produk berbahan kimia dan tak ramah lingkungan dalam keseharian. Oleh karena itu, produk organik menjadi salah satu solusi yang bermanfaat tak hanya bagi peningkatan kualitas hidup manusia, namun juga lingkungan. Belakangan, kesadaran masyarakat akan pentingnya gaya hidup sehat mulai meningkat, namun hal ini tidak diimbangi dengan kemudahan memperoleh informasi maupun menjangkau produk organik. Berdasarkan fenomena tersebut, maka diperlukan sebuah fasilitas wisata edukasi yang mampu memberi informasi dan mengedukasi masyarakat secara menyenangkan, sekaligus memperkenalkan berbagai produk organik dan manfaatnya melalui pengalaman yang merangsang panca indera. Untuk itu, Penulis menghadirkan *Organic Living Center* di Semarang, dimana edukasi dan informasi dihadirkan secara interaktif dengan sistem *hands-on activities*. Metode perancangan berupa design thinking meliputi 7 tahapan yaitu *Understand, Observe, Define, Ideate, Evaluate, Prototype, Test & Implementation*. Hasil Perancangan mengusung konsep ‘*Reversion*’ dengan menerapkan karakteristik alam, serta memperhatikan relasi dengan alam (*Biophilic Design*). Dengan demikian, Perancangan ini diharapkan dapat memberi dampak positif tak hanya bagi peningkatan kualitas hidup masyarakat sebagai konsumen, namun juga bagi produsen dan artisan lokal, serta menyelamatkan kondisi lingkungan demi keberlanjutan kehidupan di masa depan.

Kata kunci—*Biophilic, Interior, Multisensori, Organik, Organic Center*

Abstract— The degradation of environmental conditions and human health nowadays are getting worse, because of an instant lifestyle that leads people to keep using dangerous chemicals and not eco-friendly products. Therefore, organic products become the beneficial solution to enhance both people’s quality of life as well as the environment. People’s awareness towards a healthy and eco-friendlier lifestyle have also been increasing lately, but unfortunately this is not followed with the accessible source of information and organic products. Based on these phenomena, an educative recreational facility is needed to provide education in a fun way, as well as to introduce the variants and benefits of organic products in the market through multisensory experiences. Thus, designer initiated the *Organic Living Center* in Semarang, where education and information will be delivered through various interactive hands-on activities. The design method stages are: *Observe, Define, Ideate, Evaluate, Prototype, Test & Implementation*. The design concept called ‘*Reversion*’ applied by

mimicking the characteristics of nature and also focusing on the connection with nature as the implementation of biophilic concept. Moreover, this project aims to generate positive impacts not only for people as consumer, but also support the local producers as a community, and the environment for the sustainability of life in the future.

Keywords—*Biophilic, Interior, Multisensory, Organic, Organic Center*

I. PENDAHULUAN

PADA era modern seperti saat ini, kehidupan kita terus dihadapkan dengan berbagai ancaman penyakit degeneratif akibat polusi, stres akibat tekanan pekerjaan, hingga gaya hidup yang serba instan dan tak sehat. Tanpa kita sadari tubuh kita telah terkontaminasi berbagai polutan dan zat-zat kimia mulai dari makanan yang mengandung pestisida, hingga obat-obatan dan produk perawatan yang biasa digunakan sehari-haripun tak luput dari kandungan zat-zat berbahaya. Nyatanya, tak hanya manusia yang terancam kesehatannya, namun lebih lanjut zat-zat tersebut juga mengancam kelestarian bumi, sumber kehidupan kita.

Beberapa tahun belakangan ini kesadaran masyarakat kota besar di Indonesia akan pentingnya gaya hidup yang sehat semakin meningkat. Gaya hidup yang bertanggung jawab, bermanfaat, dan beretika (*conscious living*) mulai diperkenalkan untuk mendorong masyarakat agar melihat kehidupan secara lebih luas, bukan hanya tentang diri sendiri melainkan lebih daripada itu adalah bagaimana kehidupan kita dapat berdampak positif bagi masyarakat dan lingkungan sekitar pula. Alhasil, produk-produk organik pun menjadi solusi yang tepat dan bermanfaat bagi berbagai pihak, sehingga mulai diminati masyarakat.

Saat ini variasi produk organik pun telah makin berkembang tak hanya sebatas makanan saja melainkan telah merambah ke berbagai sektor seperti produk *health & beauty care, cosmetics, home cleaning*, hingga *clothing*. Sayangnya, masih banyak dari kita yang belum mengetahui hal tersebut karena informasi mengenai produk-produk organik masih sangat minim dan kurang terjangkau di Indonesia. Belum banyak orang yang menyadari manfaat dan kebaikan dari penggunaan bahan organik dalam keseharian, sehingga perlu suatu tempat

yang mampu menjadi wadah agar produk organik dapat lebih dikenal, terjangkau, dan makin diminati banyak kalangan.

Berdasarkan fenomena yang diatas, maka adanya *Organic Living Center* diharapkan dapat menjadi solusi yang tepat untuk memperkenalkan beragam produk organik penuh manfaat secara lebih menarik kepada masyarakat. Kota Semarang sebagai salah satu kota besar di Indonesia dinilai sangat berpotensi dan sesuai, karena banyak masyarakat di daerah Kabupaten Semarang dan sekitarnya merupakan petani organik, yang bahkan telah mengekspor hasil pertanian mereka hingga luar negeri. Perancangan pusat wisata edukasi organik di Semarang ini selain menjadi sarana informasi yang menyenangkan, sekaligus menjadi wadah bagi produsen (petani dan pengusaha produk organik lokal) untuk mampu memperkenalkan produk mereka secara langsung (*one stop organic market*). Diharapkan perancangan *Organic Living Center* dapat mengedukasi masyarakat secara interaktif dan rekreatif sehingga semakin meningkatkan kesadaran masyarakat akan manfaat produk- produk organik.

II. METODE PERANCANGAN



Gambar 1. Bagan metode *Design Thinking*

Metode yang akan digunakan dalam perancangan interior ini adalah *design thinking*, yang meliputi beberapa tahap yaitu:

- *Understand*:

Pada tahap awal ini, penulis melakukan pengamatan terhadap fenomena sekitar yang dinilai menarik dan relevan, kemudian dilanjutkan dengan melakukan studi dan mengumpulkan data literatur terkait dengan topik perancangan, yakni seputar permasalahan lingkungan dan produk organik.

- *Observe*:

Tahap selanjutnya penulis melakukan pengamatan/ *survey* di lapangan sebagai salah satu metode memperoleh data fisik. Penulis mencari layout bangunan yang sesuai dengan ketentuan objek dan berpotensi untuk memenuhi kebutuhan perancangan. Selama observasi, dilakukan pula dokumentasi dan pengukuran *site* di lapangan, sehingga memperoleh gambaran jelas mengenai kondisi objek dan sekitarnya.

- *Define*:

Pada tahap ini penulis menjabarkan kebutuhan para pengguna fasilitas, baik konsumen maupun produsen. Selain itu juga menjabarkan mengenai permasalahan yang dialami masyarakat saat ini, kemudian menganalisa pola aktivitasnya

di masa depan. Penentuan masalah, kebutuhan, dan aktivitas tersebut didasarkan pada data hasil observasi lapangan dan pasar baik secara langsung maupun melalui internet dengan metode komparatif.

- *Ideate*:

Melakukan *brainstorming* untuk menentukan konsep yang sesuai. Pembuatan konsep menggunakan metode *mindmapping*, dimana hasil konsep tersebut akan diimplementasikan pada organisasi ruang, suasana, elemen interior, dll. Pada tahap ini penulis akan menghasilkan produk hasil *brainstorming* berupa alternatif layout, skematik desain, dan visualisasi 3D.

- *Evaluate*:

Setelah menghasilkan alternatif-alternatif desain, penulis akan memperoleh feedback dan masukan dari pembimbing maupun rekan-rekan. Berdasarkan evaluasi yang diberikan tersebut, penulis melakukan revisi dan pengembangan desain kembali.

- *Prototype*:

Pada tahap ini desain yang dihasilkan merupakan desain akhir. Produk desain berupa render 3d, maket presentasi, gambar kerja, dan presentation board dari ruang-ruang yang telah didesain.

- *Test & Implementation*:

Presentasi karya berupa penjelasan latar belakang proyek, problem statement, konsep desain, dan final design kepada pembimbing dan penguji. Selanjutnya penulis akan diberikan kritik dan penilaian Selanjutnya penulis juga akan membuat buku tugas akhir yang berisi keseluruhan proses desain dari awal hingga akhir serta membuat jurnal ilmiah yang dipublikasikan.

III. KAJIAN PUSTAKA

A. *Organik*

Istilah produk atau makanan organik tentu sudah tidak asing lagi di telinga masyarakat masa kini. Secara sederhana produk organik adalah produk-produk yang dihasilkan tanpa campuran bahan-bahan kimia dan buatan yang dihasilkan oleh peternakan/pertanian organik, misalnya sayuran organik, beras organik, pakan organik dan sebagainya. Produk organik yang paling populer di masyarakat saat ini berupa makanan, namun sebenarnya produk berbahan organik sangatlah beragam jenis dan variannya.

Suatu produk dapat dikatakan organik apabila telah memenuhi standar persyaratan tertentu, karena itu produk tersebut harus melewati proses sertifikasi. Sertifikasi organik adalah sarana untuk memberikan jaminan bahwa produk organik memenuhi persyaratan yang ditentukan dalam standar dan dokumen normatif lainnya melalui kegiatan inspeksi yang dilakukan oleh Lembaga Sertifikasi Organik. Tujuan dari sertifikasi ini adalah untuk memberikan kepercayaan pada seluruh pihak yang berkepentingan bahwa produk organik tersebut telah memenuhi persyaratan yang ditentukan sesuai dengan Peraturan Kementerian Pertanian No. 64 Tahun 2013 dan SNI 6729:2016 tentang Sistem Pertanian Organik [1].

Terdapat beberapa syarat dan kriteria yang harus dipenuhi oleh produsen agar produknya mendapatkan label organik yang sah. Secara umum sebuah produk dapat dikatakan organik apabila:

- Tidak menggunakan bahan-bahan sintetis

Bagi petani atau produsen yang menghasilkan produk organik, bahan sintetis atau buatan merupakan suatu hal yang tabu. Tetapi dalam prakteknya bahan-bahan sintetis kadang tetap dibutuhkan dalam dunia pertanian, oleh karena itu terdapat beberapa bahan sintetis yang boleh digunakan dalam pertanian organik, namun penggunaannya seminimalis mungkin.

- Tidak ada *Genetically Modified Organisms* (GMOs)/ Modifikasi genetik

- Tidak menghasilkan limbah

Petani organik sebaiknya tidak menghasilkan limbah berbahaya, untuk peternak biasanya limbah akan diolah menjadi pupuk dan sebagainya.

- Tidak ada radiasi

Pemaparan radiasi pada makanan sebenarnya memiliki beberapa efek positif, misalnya untuk mencegah berkembangnya bakteri penyebab penyakit, sterilisasi, dan pengendalian hama.

Terdapat beberapa lembaga sertifikasi organik yang ada di Indonesia, salah satunya ialah Biocert Indonesia. BIOcert Indonesia merupakan sebuah perusahaan sertifikasi organik dan *ecosocial* (produksi ramah lingkungan dan bertanggungjawab secara sosial) yang merupakan bagian dari *Certification Alliance* yang merupakan aliansi lembaga sertifikasi pangan organik di Asia Pasifik untuk memberikan layanan inspeksi dan sertifikasi organik untuk pasar nasional, ASEAN, Uni Eropa, Swiss, Amerika Serikat dan Kanada. Menurut lembaga ini, hanya produsen, pengolah, pengepak, pedagang dan importir yang telah memenuhi standar dan peraturan organik SNI 6729: 2016, Permentan No. 64/2013 dan Perka BPOM No.1 / 2017 dan persyaratan sertifikasi yang memiliki hak untuk mempromosikan dan memasarkan produknya menggunakan label ORGANIK Indonesia. [2]



Gambar 2. Label 'Organik Indonesia' akan ditemukan pada kemasan produk yang lulus sertifikasi

B. Tinjauan Museum dan Galeri

Urgensi untuk menyelamatkan bumi dari kerusakan-kerusakan yang telah maupun akan terjadi membuat edukasi mengenai gaya hidup ramah lingkungan perlu untuk dilakukan secara matang. Salah satu cara untuk mengedukasi masyarakat adalah melalui fasilitas publik berupa museum atau galeri. Museum dapat didefinisikan sebagai gedung yang digunakan

sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni, dan ilmu, serta sebagai tempat penyimpanan barang kuno. Sedangkan galeri merupakan ruangan atau gedung tempat memamerkan benda atau karya seni, dan sebagainya [3].

Sebuah galeri maupun museum memiliki kriteria Perancangan yang penting untuk diperhatikan, diantaranya [4]: Terlindungi dari kerusakan, pencurian, kebakaran, kelembapan, kekeringan, cahaya matahari langsung, dan debu

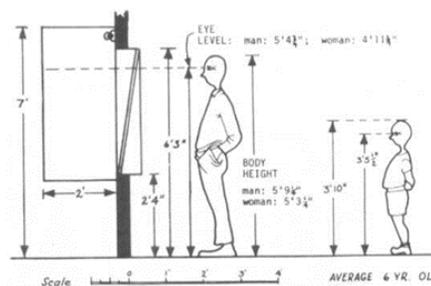
Penampilan display harus menarik dan dapat dilihat tanpa kesulitan

Pencahayaan yang memadai

Penghawaan yang baik, nyaman, dan stabil,

Memperhatikan jarak pandang dan batas pandang

Dapat dilihat publik tanpa rasa Lelah



Gambar 3. Ergonomi pada museum

C. Workshop

Pengadaan fasilitas edukasi khusus berbasis seni seperti *workshop* juga sangat menarik minat dan keinginan masyarakat, khususnya anak-anak. Hasilnya, ruang khusus semacam ini mendapat perhatian istimewa di kalangan pelajar, orang tua, maupun komunitas. Hasil riset menunjukkan bahwa fasilitas sejenis sangat diminati dan didukung untuk dibangun dan dioperasikan, serta tidak memerlukan area yang luas, namun memerlukan peralatan khusus, perawatan khusus dan pengetahuan. *Workshop* adalah suatu program pendidikan singkat untuk kelompok yang relatif kecil dan berfokus pada teknik dan keterampilan dalam bidang tertentu.

Dalam merancang suatu *workshop*, ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan, antara lain [5]:

- Alur sirkulasi untuk material yang logis
- Alur sirkulasi pengunjung memadai
- Terdapat area peralatan, meja dan kursi untuk bekerja, area penyimpanan, area pengeleman, area finishing (polishing, painting, finishing), dan area untuk pengajar.

Biophilic Design

Biophilia adalah kecenderungan yang melekat pada manusia untuk berinteraksi dengan alam yang tetap penting bagi kesehatan dan kesejahteraan fisik dan mental manusia bahkan di era modern sekalipun [6]. *Biophilic design* merupakan sebuah pendekatan desain yang didasarkan pada biophilia dan telah terbukti dapat mengurangi stres, meningkatkan kreativitas dan kejernihan pikiran, meningkatkan kesejahteraan dan mempercepat penyembuhan. Terdapat 14 macam pola *Biophilic design* yang fokus pada manfaat psikologis,

fisiologis dan kognitif, beberapa diantaranya [7]:

1. Koneksi visual dengan alam

Mencakup adanya pemandangan yang menunjukkan elemen yang ada pada alam, sistem kehidupan dan proses alamiah yang ada di alam. Ruang dengan koneksi visual yang baik dengan Alam terasa utuh dan hal tersebut dapat menarik perhatian, serta memberi efek rangsangan maupun menenangkan.

2. Koneksi non-visual dengan alam

Rangsangan terhadap pendengaran, penciuman, perabaan, serta pengecap yang mengingatkan akan elemen, sistem, maupun proses yang ada di alam.

3. Variabilitas suhu dan aliran udara

Meliputi perubahan halus dalam suhu udara, kelembaban relatif, aliran udara yang dirasakan pada kulit, dan suhu permukaan yang meniru lingkungan alam.

4. Cahaya yang dinamis & menyebar

Memanfaatkan intensitas cahaya dan bayangan yang mampu berubah ubah seiring waktu sehingga menciptakan kondisi yang sesuai dengan apa yang terjadi di alam.

5. Koneksi dengan sistem alami

Kesadaran akan proses-proses alami, seperti karakteristik perubahan musiman dan temporal dari ekosistem yang sehat.

6. Bentuk & pola Biomorfik

Penggunaan bentuk dan pola simbolis yang mengimplementasi kontur, pola, tekstur, maupun pengaturan numerik yang ada di alam.

7. Hubungan material dengan alam

Menggunakan material dan elemen dari alam yang diproses secara minimal, serta mencerminkan ekologi atau geologi setempat untuk menciptakan pengalaman ruang yang berbeda.

8. Kompleksitas & keteraturan

Rangsangan terhadap panca indera yang beraneka ragam sesuai dengan hierarki spasial yang serupa dengan yang ditemui di alam.

9. Tempat perlindungan

Tempat untuk menarik diri dari kondisi lingkungan atau aktivitas utama sehari-hari, dimana individu dapat merasa terlindungi dan terlindungi.

10. Misteri

Ruang yang mampu memberi kesan misterius dengan baik akan memunculkan memiliki rasa penasaran pengguna, dengan memberikan rangsangan indera yang memaksa seseorang untuk mengeksplorasi ruang lebih lanjut

11. Stimulus sensorik *non-rhythmic*

12. Prospek

View tanpa gangguan dari kejauhan untuk memudahkan pengawasan dan perencanaan.

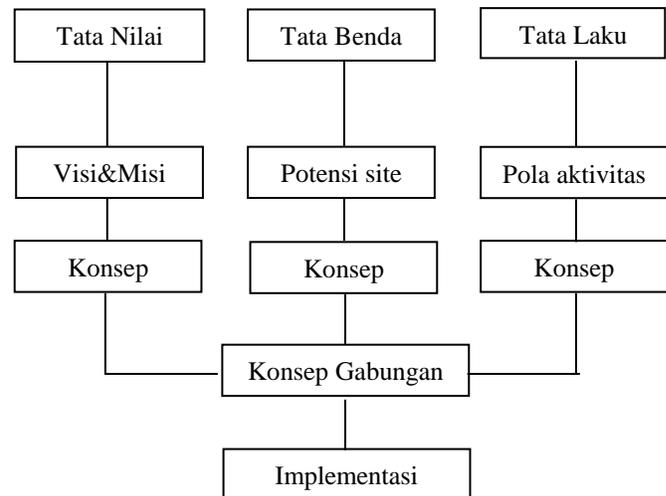
13. Resiko/ bahaya

14. Keberadaan unsur air

Suatu kondisi yang mampu meningkatkan pengalaman pada space dengan cara melihat, mendengar, atau menyentuh air.

IV. KONSEP 'REVERSION'

Untuk menentukan konsep, metode yang digunakan mengadaptasi wujud kebudayaan yang dikemukakan oleh Koentjaraningrat [8]. Menurut Koentjaraningrat, terdapat tiga wujud kebudayaan yang kemudian diadaptasi sesuai dengan ranah interior, meliputi tata nilai, tata laku, dan tata benda.



Gambar 4. Skema wujud kebudayaan hasil adaptasi berdasarkan Koentjaraningrat

Tata nilai diperoleh dengan menganalisis visi dan misi perancangan yakni untuk mengedukasi, serta memperkenalkan produk organik pada masyarakat agar dapat mengembalikan kondisi lingkungan dan manusia yang semakin memprihatinkan. Tata laku merujuk pada aktivitas yang terjadi, dimana pada *Organic Living Center* terdapat kegiatan edukasi seperti workshop, serta kegiatan rekreasi seperti bersantai, berbelanja, makan. Dengan demikian diperlukan fasilitas yang interaktif, dan edukatif, serta merangsang kreativitas. Sedangkan tata benda diperoleh melalui analisis terhadap potensi site, dimana lokasi eksisting terletak di kawasan yang sejuk serta memiliki banyak vegetasi dan bukaan sehingga dapat menghemat energi. Dengan demikian, konsep *sustainable* dan *re-connect with nature* dirasa sesuai untuk mendukung potensi yang telah ada.

Berdasarkan ketiga konsep dasar yang ingin diwujudkan dalam fasilitas, maka terdapat benang merah yang terwakili oleh konsep utama *Reversion*. Konsep *Reversion* memiliki arti proses kembali ke bentuk atau kondisi semula, yang mampu mencakup tujuan, aktivitas, serta potensi perancangan yang seluruhnya berupaya mengembalikan kondisi serta relasi alam dan manusia agar dapat membawa dampak dan perubahan positif bagi masa depan.

V. IMPLEMENTASI KONSEP PADA INTERIOR

Implementasi konsep *Reversion* pada interior dapat dilihat pada penggunaan material yang *sustainable* serta desain yang menyatu dengan alam. Material *sustainable* yang banyak digunakan dalam Perancangan diantaranya OSB, bambu, WPC, dan kayu pinus bekas.

Berdasarkan konsep ini pula, karakter bentuk yang muncul adalah bentuk yang repetitif, namun diikuti dengan adanya perubahan perlahan. Hal ini dikarenakan sebuah proses ‘kembali ke semula’ berarti terjadi pengulangan apa yang telah terjadi sebelumnya, namun dengan perubahan menjadi lebih baik. Skema warna yang digunakan menggunakan warna dominan yang netral (hitam, putih, abu) menyesuaikan dengan fungsi utama fasilitas yakni edukasi sehingga pengunjung perlu fokus pada informasi yang disampaikan. Selain warna dominan, terdapat pula warna aksen yang terdiri atas warna-warna yang ada di alam seperti coklat, merah, hijau, dan coklat.

Pengalaman ruang yang ingin dicapai melalui konsep *Reversion* antara lain dinamis, interaktif, *multisensory*, dan *reconnect with nature*. Untuk itu, Penulis menerapkan konsep *multisensory* dimana setiap ruang mampu menghadirkan pengalaman yang merangsang indera manusia, melalui variasi tekstur material, warna, dan *display* yang interaktif. Selain itu Penulis juga memilih pendekatan desain *biophilic* untuk semakin mewujudkan relasi yang erat dengan alam.

A. Layout

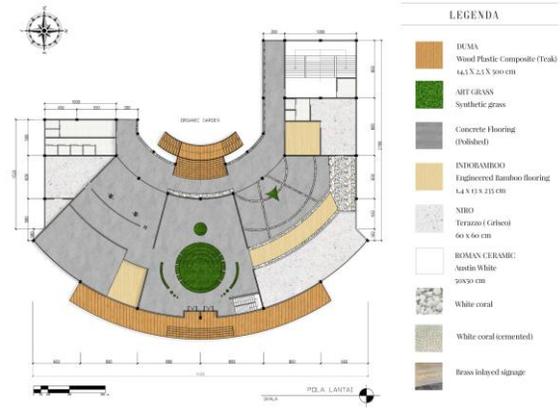


Gambar 7. Layout Organic Living Center

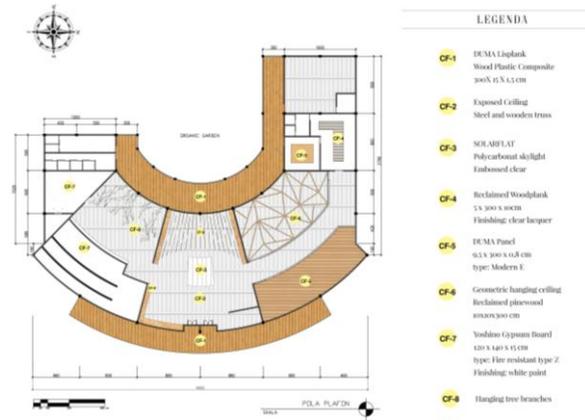
Pada gambar diatas terlihat bahwa layout *Organic Living Center* ini menggunakan pola sirkulasi radial dimana ketika memasuki main entrance, pengunjung akan langsung disambut oleh area resepsionis dan lounge di tengah ruangan yang menjadi *focal point* dari keseluruhan bangunan. Pola sirkulasi radial mempertimbangkan bangunan yang *open plan*, serta letak *main entrance* yang persis berada di tengah bangunan. Sirkulasi yang terpusat pada area publik yakni *lobby* dan *lounge*, kemudian diikuti dengan ruang-ruang lain yang menyebar di sekelilingnya membuat pengunjung mampu lebih

leluasa dan mampu bereksplorasi secara bebas ke berbagai sisi bangunan dan merasakan nuansa yang berbeda-beda di setiap area. Area publik juga banyak menggunakan sistem *open plan* maupun sekat transparan seperti kaca agar ruangan tetap terasa lapang sekaligus meningkatkan rasa keingintahuan pengunjung.

B. Pola Lantai dan Pola Plafon



Gambar 8. Pola Lantai



Gambar 9. Pola Plafon

C. Potongan



Gambar 10. Potongan A-A



Gambar 11. Potongan B-B'



Gambar 12. Potongan C-C'



Gambar 13. Potongan D-D'

D. Main Entrance

Desain *main entrance* menggunakan komposisi kisi-kisi dari bambu yang merupakan material *sustainable* sebagai *second skin* untuk memberi privasi pada area tunggu *outdoor*, namun tetap memungkinkan cahaya menembus bangunan. Kisi-kisi bambu tersebut dibuat menggantung dari plafon dan merupakan didesain dengan melakukan repetisi bentuk dengan sedikit perubahan. Perubahan bentuk ini akan membentuk suatu gelombang, yang merupakan stilasi dari karakter permukaan gunung sebagai bentang alam khas daerah Ungaran yang berlayer dan berkontur.



Gambar 14. Main Entrance



Gambar 15. Transformasi Bentuk pada Main Entrance

E. Perspektif

• *Lobby & Gallery*



Gambar 16. Area Lobby

Ketika memasuki *main entrance*, pengunjung akan langsung disambut oleh area resepsionis dimana pengunjung dapat memperoleh informasi terkait kegiatan di OLC serta melakukan registrasi untuk mengikuti *workshop*. Konsep *biophilic* diwujudkan melalui adanya siluet pohon dibalik dinding kaca lengkung sebagai *focal point* di tengah ruangan. Siluet pohon ini sekaligus merepresentasikan keindahan alam yang memudar, tertutupi oleh beragam pencemaran. Untuk dapat menikmati keindahan pohon tersebut yang sesungguhnya, pengunjung harus berjalan mengitari area sehingga secara tak sadar pengunjung terdorong untuk mengelilingi area. Hal ini sekaligus merupakan penerapan dari pola *biophilic* yang menghadirkan karakter misterius dari alam melalui siluet sebuah pohon. Dibalik partisi kaca tersebut merupakan area *lounge* pengunjung dimana terdapat pohon yang dikelilingi dudukan bertekstur rumput sehingga pengunjung seolah-olah merasakan pengalaman duduk bersantai di bawah pohon rindang di luar ruangan.



Gambar 17. Interactive gallery

Masih di area yang sama, di sebelah meja resepsionis terdapat *Touch Table*, dimana pengunjung dapat mengakses informasi hingga melakukan berbagai permainan interaktif

terkait organik. Terdapat pula layer *LCD Multitouch screen* yang juga berisi informasi pengenalan, khususnya terkait isu lingkungan dan pengolahan makanan berbasis organik.



Gambar 18. *Fashion and Living gallery*

Pada sisi yang lain, digunakan sebagai display kain, baju, selimut, bantal, dan produk-produk fashion & home décor lainnya yang terbuat dari material organik, serta pewarna alami. Informasi ditulis pada dinding yang dilapisi *blackboard paint*, sehingga memudahkan untuk diubah secara berkala. Pada area ini juga terdapat elemen dekoratif dengan memanfaatkan sample kain berbagai macam warna yang digantung dari plafon secara rapat. Hal ini dapat merangsang indera penglihatan maupun peraba pengunjung, sekaligus menjadi ‘katalog warna’ dari proses pewarnaan alami yang dikembangkan.

• *Cooking Makerspace*



Gambar 19. *Cooking Makerspace*

Cooking makerspace ini masih menerapkan konsep *biophilic* dengan menghadirkan unsur tanaman di dalam ruang, baik pada meja bar, composting bin, hingga herbs garden di salah satu tembok. Pada area *workshop* memasak, dinding ruangan banyak dimanfaatkan sebagai display. Salah satu dinding yang menjadi aksen menggunakan material OSB dan dimanfaatkan menjadi *storage* terbuka untuk menyimpan sekaligus memamerkan peralatan memasak menjadi elemen

dekorasi menarik. Di salah satu sisi ruangan juga terdapat *herbs box* yang digantung pada dinding, sehingga selain menjadi unsur dekoratif *herbs* ini sekaligus dapat digunakan selama proses memasak.



Gambar 20. *Wall Display* sekaligus menjadi tempat penyimpanan barang



Gambar 21. Dinding kaca dengan view langsung ke outdoor area

Selain itu, untuk mewujudkan konsep interaktif dan *multisensory*, maka peserta juga diajarkan untuk mengolah sampah sisa memasak dengan melakukan *composting* pada *composting bin* yang telah tersedia di setiap akhir kegiatan. Untuk mewujudkan desain yang hemat energi, digunakan kaca *pivot frameless* di salah satu bagian dinding, sehingga cahaya matahari dan sirkulasi udara dapat dimaksimalkan. Hal ini sekaligus memberi view langsung ke alam, sehingga sesuai dengan pola *biophilic* visualisasi terhadap alam.

• *Formulation Makerspace*

Di tempat ini pengunjung akan diajak untuk merasakan pengalaman membuat skincare, makeup, maupun nature remedies yang bermanfaat bagi dan dibuat dari bahan organik. Ruang ini banyak merasakan panca indera (*multisensory*),

khususnya indera penciuman dengan adanya *Sensorial Bar* dan display produk yang dapat dieksplorasi oleh pengunjung.



Gambar 22. *Formulation Makerspace*



Gambar 23. *Sensorial Bar dan Display Area*

Pada *Sensorial Bar*, pengunjung dapat meramu sendiri aroma kesukaan mereka untuk selanjutnya digunakan dalam kegiatan *workshop*. Selain itu, pengunjung juga diberi kebebasan untuk mengeksplorasi alat dan bahan pada *display area* yang dibuat menyerupai tangga agar mudah dijangkau. Desain ruangan juga diberi sentuhan alam melalui pemilihan material kayu, serta tanaman-tanaman yang tersebar di dalam ruangan.

- *Organic Culinary Space*



Gambar 24. *Organic Culinary Space*

Konsep Reversion di area kuliner diterapkan melalui adanya unsur alam berupa tanaman yang digunakan sebagai pembatas dan aksan pada plafon. Selain itu, area ini sengaja diletakkan di sebelah dapur dengan pintu yang semi terbuka dan kaca pada pembatasnya agar dapat menstimulasi indera penglihatan dan penciuman pengunjung. Diharapkan pengunjung dapat tertarik melihat proses pengolahan makanan organik mereka, sekaligus memanfaatkan aroma masakan untuk menjadi stimuli yang menyenangkan bagi pengunjung.



Gambar 25. *Organic Culinary Space*

Penulis juga berupaya untuk mendekatkan hubungan ruang dengan sekitarnya dengan mengaburkan batas-batas *indoor* dan *outdoor*. Hal ini dicapai dengan penggunaan *foldable glass partition* pada dinding, sehingga area makan *indoor* dan *outdoor* menjadi menyatu.

- *Contemplating Space*



Gambar 26. *Contemplating Space*

Merupakan *retreat area* berupa *private space* yang dapat digunakan oleh pengunjung untuk bersantai dan relaksasi sambil menikmati pemandangan sekitar. Fasilitas ini merupakan implementasi dari *biophilic pattern* yakni *refugee*/ tempat perlindungan untuk mengakomodasi kebutuhan pengunjung yang mencari ketenangan dan tempat untuk relaksasi dari hiruk pikuk sekitar. Suasana alam yang tenang

(*tranquil*) dan hangat diperoleh dengan penggunaan tekstur kayu terang pada *private space*, dipadukan dengan koral putih yang membuat pengunjung seakan berada di luar ruangan. Di sebelahnya terdapat 'Action Tree' yang merupakan salah satu display interaktif dimana pengunjung dapat mengambil salah satu isi dari amplop yang digantungkan di dahan pohon. Isinya merupakan 'tantangan' bagi masing-masing individu untuk melakukan berbagai aksi sederhana yang mampu berdampak bagi lingkungan.

- *Office*



Gambar 27. *Office*



Gambar 28. Meja *Office* dengan tanaman untuk efek relaksasi

Ruang kantor menggunakan furnitur dengan aksen warna kayu yang hangat, dan terdapat aksen tanaman hijau pada meja di tengah ruangan. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kondisi kesehatan psikis para pekerjanya, agar ruang kantor tidak terasa kaku dan tetap menyegarkan sesuai dengan konsep *biophilic design*.

- *Nature Makerspace*

Pada area *Nature Makerspace* pengunjung dapat mengikuti kegiatan *workshop* yang berhubungan langsung dengan alam, seperti: *basic gardening*, *natural dyeing*, hingga membuat *suncatcher* dari benda-benda yang ditemukan di alam sekitar.

Konsep interaktif dan *multisensory* diimplementasikan dalam elemen interior maupun perabot di ruangan ini, yakni dengan adanya *planter box* dan *unplanted box* yang berguna untuk melatih sensori anak. Selain itu terdapat pula *storage* untuk memajang berbagai alat dan bahan *workshop* menggunakan sistem *pegboard* yang *adjustable*.



Gambar 29. *Nature Makerspace* dengan elemen yang terinspirasi dari alam

Area *Nature Makerspace* menghadirkan nuansa kembali ke alam dengan dominasi furniture bertekstur kayu yang dipadukan dengan tanaman yang tersebar di dalam ruangan. Plafon area ini menggunakan plafon gantung dengan pola geometris yakni bentuk dasar segitiga yang terinspirasi dari Gunung Ungaran. Plafon ini hanya berupa pola garis, agar memberikan intimasi ruang namun tetap terasa lega. Konsep *inside out* diaplikasikan dengan penggunaan dinding *folding glass* yang dapat dibuka, sehingga area *indoor* dan *outdoor* saling terhubung dan menyatu tanpa sekat. Dengan demikian, akan tercipta sirkulasi udara dan cahaya alami yang baik di seluruh area.



Gambar 30. *Planter box* dan *gallery wall* pada *Nature Makerspace*

• Organic Shop

Setelah selesai berkeliling, untuk menuju pintu keluar pengunjung akan melewati *organic shop* yang terletak di area tengah bangunan. *Organic shop* ini dibuat untuk mengakomodasi produsen organik agar dapat memperkenalkan produknya, sekaligus memenuhi kebutuhan konsumen akan kemudahan menjangkau produk-produk organik.



Gambar 31. *Organic shop*

Desain area toko ini banyak didominasi oleh material OSB yang ramah lingkungan pada displaynya. *Organic shop* menyediakan beragam jenis produk mulai dari makanan, *beauty care & cosmetics*, *fashion* hingga *home décor*. Dengan adanya fasilitas ini diharapkan sesuai kunjungan, pengunjung tetap dapat melanjutkan gaya hidup sehat dan ramah lingkungan dalam keseharian dengan menggunakan produk-produk organik.

VI. KESIMPULAN

Perancangan *Organic Living Center* melalui fasilitas utama berupa *workshop* berbasis *hands-on activities* mampu mawadahi kebutuhan konsumen maupun produsen akan wisata edukasi yang interaktif, menyenangkan, merangsang indera dan terintegrasi satu sama lain. Konsep dari perancangan ini adalah “*Reversion*” yang artinya suatu proses kembali ke kondisi semula. Aplikasi konsep pada desain dapat dirumuskan dalam kata-kata kunci, antara lain *sustainable*, *biophilic*, interaktif, *multisensory*, terinspirasi dan terkoneksi dengan alam.

Hal ini sejalan dengan tujuan perancangan yang ingin mengembalikan kondisi alam dan manusia seperti sedia kala. Konsep diaplikasikan melalui penggunaan material yang *sustainable*, serta menghemat penggunaan energi dengan memanfaatkan pencahayaan dan penghawaan alami semaksimal mungkin. Konsep yang interaktif diaplikasikan melalui penggunaan *multitouch screen* dan *multitouch table* pada galeri. Karakteristik alam juga menjadi inspirasi desain, dan diterapkan melalui penggunaan pola-pola *biophilic design* seperti stilasi permukaan gunung pada *main entrance*, dan penggunaan tanaman dan *view* alam pada hamper setiap

ruangan. *Multisensory* diwujudkan dengan adanya kombinasi material-material kontras dengan beragam tekstur seperti di alam, dan display yang dapat dieksplorasi langsung secara dekat oleh panca indera pengunjung. Terakhir, relasi menyatu dengan alam diwujudkan dengan menggunakan banyak bukaan sehingga area *indoor* dan *outdoor* dapat melebur.

Dengan adanya *Organic Living Center* ini diharapkan masyarakat mampu membuka mata dan semakin menyadari akan urgensi permasalahan lingkungan dan bagaimana usaha sekecil apapun akan sangat berarti bagi masa depan yang lebih baik. Diharapkan fasilitas ini juga dapat berdampak khususnya di masa depan, baik bagi kelangsungan hidup manusia maupun bumi tempat tinggal kita.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan bimbingan-Nya kepada penulis selama proses pengerjaan tugas akhir ini hingga dapat terselesaikan dengan baik. Dalam kesempatan kali ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Ronald Hasudungan Irianto Sitindjak, S.Sn., M.Sn., dan Drs. Linggajaya Suryanata, HDII, selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan banyak waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini. Juga kepada semua pihak yang turut terlibat yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu namun telah memberikan kontribusi yang besar dalam pelaksanaan Tugas Akhir ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Komite Akreditasi Nasional. (2017). Lembaga Sertifikasi Organik. Retrieved March 3, 2018, from <http://kan.or.id/index.php/programs/sni-iso-iec-17065/lembaga-sertifikasi-organik>.
- [2] Biocert Indonesia. (2017). Organic Certification. Retrieved March 3, 2018, from <http://www.biocert.co.id/ContentPage/page/29>.
- [3] Indonesia. Departemen Pendidikan Nasional. (2001). Kamus Besar Bahasa Indonesia (3rd ed.). Jakarta: Balai Pustaka.
- [4] Neufert, Ernest. (1970). Architect Data. Great Britain: Crossby Lockwood & Soon Ltd.
- [5] Mills, E.D. (1976). Planning: Building for Education, Culture, and Science (9th ed.). Scotland: Newnes-Butterworths.
- [6] Kellert, S.R & Calabrese, E.F. (n.d.). The Practice of Biophilic Design. Retrieved June 20, 2018 from <https://www.biophilic-design.com>.
- [7] Terrapin Bright Green. (2014). 14 Patterns of Biophilic Design. New York: Terrapin Bright Green, LLC.
- [8] Koentjaraningrat. (2000). Pengantar Ilmu Antropologi. Jakarta: PT. Rineka Cipta.