



## DESAIN RUANG ADAPTIF SEBAGAI RESPON KEBUTUHAN GAYA HIDUP MASYARAKAT MASA KINI PADA PERANCANGAN PUJASERA

Linggar Gusti Rhezafabella<sup>1</sup>, Vincentius Totok Noerwasito<sup>2</sup>, I Gusti Ngurah Antaryama<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Program Magister, Departemen Arsitektur, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya

<sup>2</sup> Departemen Arsitektur, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya

E-mail: <sup>1</sup>linggar.gusti.rheza@gmail.com, <sup>2</sup>totoknoerwasito@gmail.com, <sup>2</sup>antaryama@its.ac.id

### Informasi Naskah:

Diterima:

17 April 2024

Direvisi:

2 Mei 2024

Disetujui terbit:

16 Juni 2024

Diterbitkan:

Cetak:

29 Juni 2024

Online

29 Juni 2024

**Abstract.** *The culinary industry in Indonesia is increasing following developments in today's people's lifestyles, the popularity of food courts is also increasing and is available in public, educational and health facilities. Food courts are generally homogeneous and not adaptive considering the lifestyle and behavior of today's society. Adaptive architecture is responsive in presenting spatial and environmental aspects which can follow the lifestyle behavior of today's society. The adaptive food court design aims to present a functional space with informative circulation access to suit the lifestyle behavior of people who work anywhere and like something practical. The adaptive food court will be designed using a force based framework method. The force method begins by looking at issues related to the context of today's people's lifestyles, people's culture of behavior, and the need for an adaptive space that adapts to the needs of its users. Then it is processed by looking at the assets and constraints of the surrounding environment, responding to forces by arranging elements, re-confirming the adaptive aspects of the elements and then proposing a design. The design results produce fin-like openings on the facade as a marker of time. Space facilities are divided based on characteristics with elevation as a differentiator. Patterns on the floor as signs for circulation. Green open space as a means of relaxation and natural air circulation. Arrangement of furniture in space at a distance to maintain user privacy.*

**Keyword:** *adaptive space, food court, lifestyle*

**Abstrak:** Industri kuliner di Indonesia semakin meningkat mengikuti perkembangan gaya hidup masyarakat masa kini, popularitas pujasera juga semakin meningkat dan tersedia pada fasilitas umum, pendidikan, hingga kesehatan. Pujasera pada umumnya bersifat homogen dan tidak adaptif melihat gaya hidup perilaku masyarakat masa kini. Arsitektur adaptif bersifat responsif menghadirkan spasial dan lingkungan yang dapat mengikuti perilaku gaya hidup masyarakat masa kini. Desain pujasera adaptif bertujuan untuk menghadirkan sebuah ruang yang fungsional dengan akses sirkulasi informatif menyesuaikan perilaku gaya hidup masyarakat yang bekerja dimana saja dan menyukai sesuatu yang praktis. Pujasera adaptif akan dirancang dengan metode kerangka kerja *force based framework*. Metode *force* dimulai dengan melihat isu terkait *context* gaya hidup masyarakat masa kini, *culture* perilaku masyarakat, dan *needs* sebuah ruang adaptif yang menyesuaikan kebutuhan penggunaannya. Kemudian diproses dengan melihat *asset* dan *constraint* lingkungan sekitar, merespon *force* dengan menyusun elemen, memastikan kembali aspek adaptif pada elemen dan kemudian mengusulkan desain. Hasil perancangan menghasilkan bukaan seperti sirip pada fasad sebagai penanda waktu. Fasilitas ruang terbagi berdasarkan sifat dengan elevasi sebagai pembeda. Pola pada lantai sebagai tanda untuk sirkulasi. Ruang terbuka hijau sebagai sarana relaksasi dan sirkulasi udara alami. Penataan furnitur pada ruang berjarak untuk menjaga privasi pengguna.

**Kata Kunci:** gaya hidup, pujasera, ruang adaptif

### PENDAHULUAN

Pada umumnya pujasera menawarkan beraneka macam gerai makanan, minuman, dan jajanan lainnya. Pujasera sering menjadi tujuan bagi masyarakat karena pujasera memiliki banyak pilihan makanan dan minuman, selain itu pujasera identik memiliki harga yang cenderung terjangkau (Sinaga, 2022). Meningkatnya popularitas pujasera terjadi seiring berkembangnya industri kuliner di Indonesia, dari tahun 2020 sampai 2021 sebesar 2,54 persen (Sinaga, 2022). Pujasera memiliki fungsi sebagai

fasilitas yang menyediakan tempat untuk makan, minum, juga beristirahat untuk melepas lelah. Pujasera biasanya menyediakan sarana umum seperti kamar mandi dan tempat ibadah yang memadai untuk memenuhi kebutuhan pengunjung. Pada tahun 2021 Kota Mojokerto memiliki program baru yaitu satu pujasera satu kelurahan bertujuan untuk memberikan fasilitas kepada wirausaha baru yang telah mendapatkan pelatihan kewirausahaan terkait UMKM (Tanaya, 2021). Pujasera saat ini cenderung memiliki fungsi yang sama yaitu sekedar

untuk makan dan minum. Hal ini dapat dilihat terdapat beberapa pugasera tidak ramai diakibatkan karena fasilitas yang tidak berkembang mengikuti kebutuhan masyarakat masa kini.

Pada masa sekarang, pugasera cenderung bersifat homogen, sehingga pugasera yang ada kurang mampu merespon gaya hidup masyarakat dan tidak memiliki kemampuan dari arsitektur adaptif. Arsitektur adaptif merupakan arsitektur yang mampu beradaptasi dan berinteraksi melalui lingkungan dan penggunaannya dengan cara yang menarik (Manuel, 2001). Cara arsitektur adaptif bekerja melalui fasilitas dan fungsi ruang yang dihadirkan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat masa kini. Jika prinsip arsitektur adaptif diterapkan untuk pugasera masa kini, pugasera mampu beradaptasi dengan perubahan dari masa kemasa. Kemampuan pugasera beradaptasi dapat membuat fasilitas ruang bertambah dan meningkatkan minat pengunjung.

Studi ini dimaksudkan untuk menyelesaikan permasalahan terkait pugasera yang cenderung memiliki ruang monoton dan homogen dari penataan ruang maupun fungsinya sama. Pugasera saat ini kurang berkembang menyesuaikan gaya hidup berdasarkan fasilitas dan fungsi ruang yang terapat pada pugasera, dan kebutuhan masyarakat masa kini. Sehingga dengan diterapkannya arsitektur adaptif pada pugasera, serta melalui aspek arsitektur perilaku diharapkan pugasera yang dirancang dapat beradaptasi dengan perubahan gaya hidup masyarakat masa kini dan mampu mewedahi kebutuhan gaya hidup masyarakat saat bersosial, bekerja, serta memiliki fasilitas ruang yang lebih informatif dan fungsional.

## TINJAUAN PUSTAKA

### A. Arsitektur dan Perilaku

Perilaku pengguna memiliki hubungan langsung dalam proses merancang sebuah desain. Pada proses merancang yang paling utama adalah memperhatikan perilaku manusia didalamnya, kemudian baru memperhatikan estetika. Arsitektur perilaku adalah sebuah desain yang menyesuaikan terhadap pola dan tingkah laku kebiasaan penggunaannya baik secara fisik dan psikologi (Laurens, 2004). Arsitektur perilaku memiliki arti yaitu pola perilaku manusia yang memiliki keterkaitan dengan tatanan lingkungan sekitarnya. Terdapat beberapa faktor pembentuk ruang dari teori arsitektur perilaku yaitu sistem aktivitas dan sistem pengaturan. Sistem aktivitas merupakan pembentuk sebuah lingkungan dari sebuah rangkaian pengaturan perilaku. Kemudian sistem pengaturan merupakan kombinasi antara aktivitas dan tempat. Ruang memiliki peran yang dapat diatur sesuai dengan kebiasaan pengguna. Perilaku manusia memiliki keterkaitan kuat dengan suatu pengaturan ruang (Laurens, 2004). Apabila mengalami pergantian pengaturan perilaku yang sudah ditentukan terhadap beberapa kegiatan, maka akan memiliki dampak pada perilaku manusia. Terdapat beberapa aspek yang dapat mempengaruhi perilaku manusia yaitu: pengaruh ruangan, ukuran, serta

bentuk ruang, penataan perabot, warna, suara, temperatur, dan pencahayaan (Setiawan, 1995).

Penjelasan aspek yang dapat mempengaruhi perilaku manusia:

- Ruang: bagian terpenting dalam mempengaruhi perilaku manusia, hal ini disesuaikan dengan fungsi dan pemakaian ruang.
- Ukuran dan bentuk: menyesuaikan peruntukan ruangnya, ukuran yang tidak sesuai dengan fungsi akan berpengaruh terhadap psikologis penggunaannya.
- Penataan perabot: disesuaikan dengan kegiatan yang ditampung, ditambah dengan penyesuaian karakter ruang dan bentuknya. Contohnya ruang dengan penataan simetris terlihat formal, sedangkan ruang dengan penataan yang asimetris memberikan kesan dinamis dan santai.
- Warna: sangat penting dalam mewujudkan suasana ruang dan dapat mewujudkan pola perilaku tertentu sehingga dapat mempengaruhi emosi penggunaannya. Warna juga mampu menghadirkan suasana pada ruang sesuai dengan sifat warna itu sendiri.
- Suara, temperature, dan pencahayaan: ketiga aspek ini memiliki pengaruh yang hampir sama yaitu kehadirannya ditentukan sesuai dengan kebutuhan ruang karena dapat mempengaruhi konsentrasi pengguna. Selain itu tempatur dan cahaya ruang yang tidak sesuai dengan fungsinya akan menjadi kendala bagi pengguna.

Menurut Laurens, (2004), arsitektur perilaku memiliki prinsip – prinsip antara lain:

- Arsitektur mampu berkomunikasi dengan manusia dan lingkungannya.
- Arsitektur dapat memenuhi nilai estetika, komposisi, dan estetika bentuk.

Berdasarkan prinsip tersebut dapat disimpulkan bahwa arsitektur dapat mudah dipahami oleh penggunaannya melalui penginderaan yang kemudian di respon oleh otak membentuk imajinasi atau persepsi tertentu. Bentuk merupakan media komunikasi yang digunakan pada arsitektur sebagai media komunikasi karena mudah ditangkap dan dimengerti oleh indera manusia (Ceren, 2020). Dalam memenuhi ketertarikan manusia terhadap suatu arsitektur selain faktor estetika dari bangunan perlu bersifat adaptif dengan memperhatikan kebutuhan gaya hidup masyarakat saat ini.

Gaya hidup merupakan sebuah pola perilaku manusia pada suatu tempat atau kelompok dalam berhubungan sosial. Pola perilaku gaya hidup berasal dari kebiasaan atau cara dalam melakukan sesuatu yang sudah terencana, gaya hidup seseorang diekspresikan melalui aktivitas, opini, dan minat (Kotler, 2008). Gaya hidup merupakan fenomena yang menarik untuk kebaharuan fasilitas pada pugasera. Berkembangnya gaya hidup timbul karena kebutuhan, tuntutan, dan penguatan. Pada buku *Principle of Marketing* gaya hidup merupakan sebuah pola hidup seseorang yang diekspresikan melalui aktivitas, opini, dan minat (Kotler, 2008). Gaya hidup dapat dikenali melalui sekelompok

aktivitas dan lingkungan dalam menghabiskan waktu, selain itu gaya hidup merupakan sebuah pandangan manusia terhadap diri mereka dalam merespon lingkungan.

Gaya hidup manusia merupakan salah satu fenomena yang menarik untuk dibahas, Gaya hidup merupakan sebuah cara hidup tertentu yang muncul dari keberagaman (Rapoport, 1977). Gaya hidup manusia sekarang bergantung pada sosial media mulai dari pekerjaan hingga kebutuhan sosialnya. Gaya hidup merupakan salah satu faktor yang dapat direspon oleh pujasera masa kini, sehingga pujasera dapat beradaptasi dengan kebutuhan masyarakat dan berhasil menambah fungsi ruang dari pujasera itu sendiri. Ruang adaptif dapat menghadirkan sebuah ruang tambahan guna menambah fungsi dari pujasera dengan melihat faktor kebutuhan masyarakat masa kini dan lingkungan.

### B. Arsitektur Adaptif

Ruang adaptif menurut Schnädelbach, (2010), adalah suatu konsep yang berfokus pada desain bangunan agar dapat merespon lingkungannya dengan baik. Adaptif tidak hanya ranah arsitektural melainkan sebuah jangkauan yang luas. Akan tetapi dalam ranah perancangan arsitektur, adaptif digunakan sebagai pemecah permasalahan yang terjadi antara aktivitas dengan keadaan gaya hidup yang sedang terjadi. Setiap rancangan ruang publik mempunyai area komunal, misalnya pada ruang publik dengan desain ruang komunal yang sama dari segi ukuran dan tata letaknya. Artinya ciri umum “elemen permanen” pembentuknya sama. Ketika ruang komunal yang satu mengaplikasikan batu bata dan yang satunya batu kali maka terdapat perbedaan yang cukup signifikan pada keduanya. Maksudnya adalah gaya hidup dan lingkungan yang berbeda dapat menentukan tampilan visual pada keduanya menjadi berbeda. Hal ini tampak bahwa gaya hidup muncul pada ungkapan fisik-visual, atau tampilan fisik-visual mencerminkan gaya hidup pemiliknya (Kotler, 2008).

Arsitektur mempunyai peran dalam pembentukan suatu ruang melalui perilaku manusia dan lingkungannya. Perilaku tersebut memiliki kaitan yang erat dengan isu gaya hidup yang berasal dari kebiasaan manusia. Perkembangan gaya hidup dipengaruhi oleh kebutuhan yang seiring dengan perkembangan jaman dapat diekspresikan melalui aktivitas sehari – hari (Kotler, 2008). Jika dihubungkan dengan isu permasalahan gaya hidup masa kini terkait pola makan dan minum di luar rumah, perancangan arsitektur perlu untuk memperhatikan faktor kebutuhan fasilitas tambahan yang dapat menarik minat masyarakat untuk datang ke Pujasera. Ruang adaptif dihadirkan untuk menyikapi perubahan gaya hidup terhadap kondisi lingkungan, sosial, dan ekonomi (Vitasurya & Hardiman, 2019).

Menurut Schnädelbach, (2010), mengartikan adaptif sebagai konsep yang merespon lingkungan sekitarnya (Schnädelbach, 2010). Ruang adaptif digunakan sebagai pemecah permasalahan yang

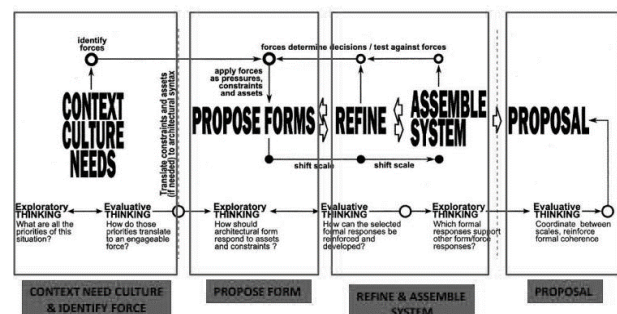
terjadi antara aktivitas desain dengan keadaan gaya hidup yang sedang terjadi. Ruang adaptif yang ideal adalah ruang yang dirancang sesuai dengan prinsip adaptif dan konsep berkelanjutan sehingga pengguna dapat melakukan berbagai aktivitas dengan nyaman (Fachrudin, 2022). Ruang adaptif dengan aspek lingkungan, pengguna, dan objek merespon isu gaya hidup untuk menciptakan sebuah spasial yang informatif, merangsang sensorik, dan juga memicu interaksi. Arsitektur adaptif berperan untuk menyempurnakan fungsi bangunan dengan kemampuan berinteraksi melalui lingkungan dan penggunaannya dengan cara yang menarik (Manuel, 2001).

Arsitektur sebagai wadah yang responsif sebagai sistem teknis spasial untuk menciptakan lingkungan yang mampu merangsang oleh pengguna atau pelakunya. Seiring berkembangnya waktu melihat gaya hidup masyarakat yang dapat bekerja dimana saja maka dengan adanya fasilitas ruang bekerja dan rekreatif dapat menjadi pujasera yang adaptif. Pujasera adaptif melihat kebutuhan gaya hidup masyarakat dengan prinsip desain arsitektur adaptif yaitu *ubiquity, flexibility, performance, enhancement, future-friendly* (Brad, 2013).

- *Ubiquity*: upaya dalam menciptakan keseimbangan antara lingkungan dengan manusia.
- *Flexibility*: ukuran ruang memiliki fungsi yang fleksibel bagi penggunaannya sehingga tidak mempersulit akses.
- *Performance*: memberikan pengalaman ruang yang responsif sehingga memiliki kualitas.
- *Enhancement*: adanya keterhubungan antara ruang dengan kebutuhan manusia.
- *Future-friendly*: menghadirkan sebuah ruang yang berkelanjutan dan memberikan ruang yang portabel.

Dari pemaparan prinsip diatas memiliki kesamaan satu sama lain, oleh karena itu dalam perancangan pujasera mengambil tiga prinsip arsitektur adaptif yaitu *flexibility, performance, dan future-friendly*.

### METODE PERANCANGAN



Gambar 1. Diagram proses perancangan Force-Based Framework

Pada perancangan pujasera adaptif ini menggunakan metode dari Plowright (2014) sebagai kerangka kerja utama. Gambar diagram perancangan Force-Based Framework dimulai dari pemikiran deduktif untuk menghasilkan ide utama perancangan. Pada perancangan pujasera adaptif

ini menempatkan gaya hidup manusia sebagai force utama.

Pada proses perancangan pugasera menggunakan teori arsitektur adaptif sebagai landasan teori merancang dengan mengikuti proses kerangka kerja *force*. Pada tahap *context, culture, needs* yaitu dengan *force* gaya hidup sebagai media untuk mempertimbangkan kebaruan dari fasilitas pada pugasera. Aspek lingkungan sebagai potensi untuk mendukung terbentuknya ruang adaptif pada pugasera. Tahap kedua adalah *propose form* yaitu pencarian data dari prinsip dari arsitektur adaptif yaitu *flexibility, performance, future-friendly*, serta didukung dengan analisa lingkungan. Pada tahap analisa lingkungan ini menggunakan metode dari Jormakka (2017) *response to site* untuk memudahkan dalam menganalisa dan membuat bentuk. Tahap ketiga *refine* proses bolak balik menyesuaikan teori arsitektur adaptif dengan teori gaya hidup, kemudian tahap *output* sebagai respon aktivitas yang terjadi berdasarkan teori gaya hidup dan prinsip kerja arsitektur adaptif untuk memenuhi kebutuhan gaya hidup masa kini. Tahap keempat *assemble system* dimana elemen mempengaruhi aspek arsitektural sebagai respon adaptif terhadap pugasera serta prinsip arsitektur adaptif. Terakhir merupakan *proposal* yaitu tahap *evaluative thinking* berupa hasil desain arsitektural dimana gaya hidup masa kini membentuk aktivitas dan kebutuhan ruang baru pada pugasera dengan tujuan menghadirkan pugasera adaptif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan dari proses perancangan pugasera yang adaptif akan berfokus pada proses metode kerangka kerja berbasis *force*. Pembahasan dari perancangan pugasera adaptif akan berfokus pada pembahasan mengenai ruang dan sirkulasi berdasarkan kebutuhan gaya hidup masa kini.

### Context, culture, needs

*Context* gaya hidup masa kini digunakan sebagai *form generation* kemudian diikuti dengan lokasi sekitar tapak dan kondisi lingkungan kota Mojokerto. Pada tahap *context, culture, needs* digunakan sebagai indikator eksplorasi rancangan dengan melihat potensi pada tapak berdasarkan analisis tapak. Pada tahap analisis tapak yang telah dikaji menghasilkan potensi untuk mendukung kebutuhan *force* gaya hidup berupa analisis cahaya alami untuk diaplikasikan sebagai penanda waktu, angin sebagai penghawaan alami untuk menentukan bukaan ruang berdasarkan kebutuhan gaya hidup, serta lanskap sebagai respon dari kebutuhan gaya hidup berdasarkan psikologi pengguna.

Berdasarkan kajian dan analisa yang telah dilakukan pugasera adaptif dengan isu gaya hidup masa kini menjadi inovasi untuk meningkatkan fungsi dari pugasera berdasarkan prinsip arsitektur adaptif yaitu fleksibilitas, peningkatan, ramah masa depan. Berdasarkan identifikasi *force* maka kriteria umum rancangan pugasera harus mencapai beberapa poin yaitu:

- Gaya hidup masa kini menghadirkan sarana ruang bekerja, ruang makan, ruang privat, dan ruang terbuka.
- Gaya hidup dan analisa tapak menghasilkan fasad minimalis dan bukaan pada bangunan sebagai penanda waktu.
- Gaya hidup menghasilkan sirkulasi ruang dan zonasi yang informatif dan komunikatif melalui pola, material, dan warna pada ruang.

### Propose Form & Refine

Analisis site menghasilkan sebuah *asset* dan *constrain* digunakan sebagai dasar dalam eksplorasi bentuk rancangan terkait dengan lingkungan tapak. Terdapat beberapa *asset* dari analisa tapak dengan metode Edward (1983) melalui hasil observasi lapangan yang dikembangkan sebagai ide bentuk dan dipengaruhi oleh aktivitas kebiasaan gaya hidup masyarakat masa kini. Analisis tapak yang dipengaruhi dari *force* gaya hidup masa kini menghasilkan beberapa kriteria khusus yaitu:

- Dinding pada fasad memiliki bukaan seperti sirip sebagai penanda waktu.
- Ruang terbagi menjadi tiga bagian yaitu: privat, semi privat, dan publik.
- Lantai memiliki pola dan warna sebagai tanda untuk sirkulasi.
- Elevasi pada lantai dan material sebagai tanda perubahan area.
- Ruang terbuka hijau sebagai sarana relaksasi dan sirkulasi udara alami.
- Penataan furnitur berjarak untuk menjaga privasi.

Pada tahap eksplorasi bentuk merespon dari lingkungan tapak dan *force* gaya hidup menghasilkan kriteria khusus yang kemudian diaplikasikan kedalam rancangan bangunan. Pada tahap ini merupakan proses dari *refine* untuk menentukan kebutuhan ruang dan tata letaknya sesuai dengan gaya hidup masyarakat masa kini sehingga menghasilkan sebuah bangunan dan ruang adaptif didalam pugasera. Prinsip ruang adaptif dan kriteria khusus digunakan pada tahap *refine* sebagai arus bolak balik untuk menentukan aspek sosial, fisik, dan lingkungan yang dibutuhkan. Ekplorasi rancangan khusus juga menerapkan prinsip arsitektur adaptif yaitu *flexibility, performance, dan future-friendly*. Berikut merupakan respon desain terhadap *force* gaya hidup dan lingkungan tapak:

Tabel 1. *force* pada perancangan pugasera

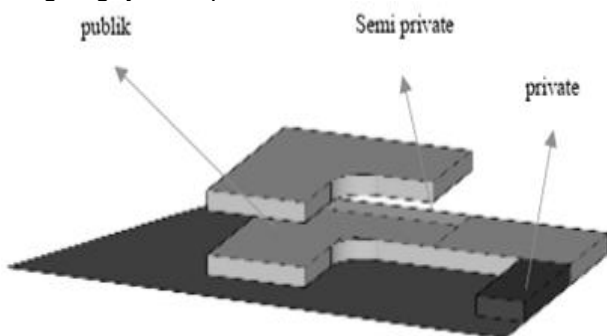
<i>Force</i>	<i>Asset</i>	<i>Constrain</i>	<i>Design</i>
Gaya hidup	Bekerja dapat dimana saja.	Tidak semua orang menyukai keramaian.	Ruang bekerja yang memiliki fasilitas meja dan kursi dengan jarak untuk kenyamanan pengguna.
	Olahraga sebagai sarana eksistensi.	Memerlukan area luas untuk sarana olahraga.	
	Berkumpul untuk memenuhi		

	kebutuhan sosial media.		Ruang hidden untuk memberikan suasana yang tenang.
			Area skateboard
Lingkungan Cahaya matahari angin	Tapak tidak dihalangi bangunan.  Cahaya sebagai penanda waktu.  Lingkungan tidak padat penduduk.	Tapak menghadap kearah barat.  Tapak berada di area persawahan	Terdapat lubang kecil pada tapak sebagai penanda waktu.  Ruang luar sebagai sirkulasi udara dan pencahayaan alami.

Kriteria pada desain dibuat untuk merespon gaya hidup masa kini yang diaplikasikan melalui prinsip ruang adaptif. Aspek lingkungan pada perancangan pugasera digunakan dalam menyesuaikan desain terhadap besaran ruang, sirkulasi, zonasi, serta prinsip arsitektur adaptif yang menyediakan fasilitas ruang tambahan untuk bekerja, melakukan hobi, dan bersosialisasi. Aspek pengguna dan aspek objek mempengaruhi aktivitas pengguna terhadap ruang adaptif yang telah disediakan. Area ruang luar merupakan salah satu respon komponen sosial terhadap gaya hidup masa kini.

**Assemble System**

Pada *assemble system* merupakan proses desain ruang yang terbentuk berdasarkan sifatnya yang dipengaruhi oleh *force* dan kriteria khusus. Peletakan sifat zona dipengaruhi berdasarkan analisis tapak, gaya hidup, dan kriteria khusus untuk meningkatkan *flexibility* dan *performance* berdasarkan prinsip arsitektur adaptif. Hal ini diupayakan untuk mencapai tujuan yaitu akses yang informatif dan mempermudah pengguna berkaitan dengan gaya hidup masa kini.

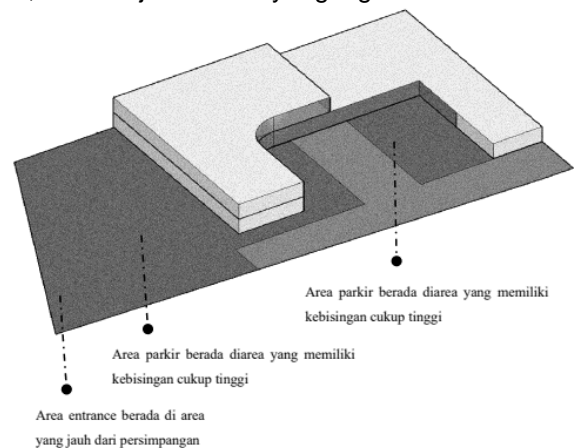


**Gambar 2.** Programatik dan zonasi ruang

Penerapan zonasi dan ruang pada pugasera yang dipengaruhi oleh gaya hidup dan kriteria khusus menghasilkan tiga kategori zonasi yaitu zona privat, semi privat dan zona publik. Ruang adaptif menghadirkan beberapa zona yang terbentuk berdasarkan fungsi ruangnya. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan *performance* dari pugasera sehingga

lebih tertata sesuai dengan fungsi ruangnya. Terbentuknya sifat ruang agar ruang lebih adaptif dengan prinsip *future-friendly* sehingga pengguna dapat terjaga privasinya.

Zona publik menerapkan elevasi lantai sebagai pembeda antar zona. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan *performance* sebagai informasi yang lebih jelas terhadap area yang telah diterapkan. Berkaitan dengan gaya hidup masa kini masyarakat menyukai tanda dan tempat yang lebih informatif sehingga mudah diakses tanpa harus bertanya. Area publik menghadirkan taman, ruang terbuka hijau, serta ruang luar. Perbedaan antar zona pada setiap area diaplikasikan pada aspek arsitektural melalui elevasi, pola lantai, warna maupun material pada lantai, serta objek furnitur yang digunakan.



**Gambar 3.** Potensi area luar tapak

Area parkir diletakkan dekat dengan jalan poros hal ini berdasarkan potensi tapak dengan tujuan mempermudah sirkulasi kendaraan, *barrier*, dan penghalang kebisingan. Jika letak *entrance* tidak dekat dengan jalan poros akan mempersulit pengguna sehingga akses *entrance* akan kurang informatif. Hal ini juga mempertimbangkan kemudahan akses terkait prinsip arsitektur adaptif yaitu *flexibility* dan *performance* pada area parkir pugasera. *Open plan* dalam tapak berdasarkan analisis *view in and out* (Edward, 1983). *Entrance* diterapkan pada bagian selatan agar jauh dari persimpangan. *Barrier* sebagai penghalang pandangan, keamanan, dan sebagai pereduksi kebisingan.

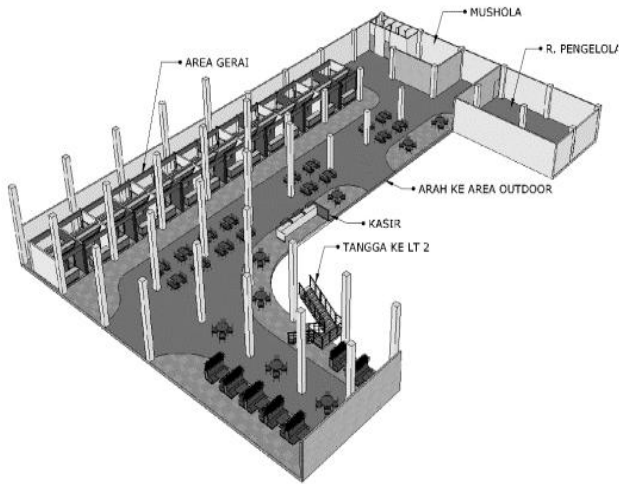
**Proposal**

Pada tahap ini merupakan hasil desain dari pugasera adaptif dengan menerapkan prinsip dari arsitektur adaptif serta *force* gaya hidup dimana pugasera adaptif ini memiliki prinsip *flexibility*, *performance*, dan *future-friendly*. Perancangan pugasera adaptif ini telah menghasilkan beberapa kriteria khusus yang telah disebutkan sebelumnya, dalam hal ini berkaitan dengan desain fasad, ruang, dan tatanan ruang didalamnya sehingga menunjang bagi pengguna sesuai dengan kebutuhan kegiatan bekerja maupun aktivitas lainnya berkaitan dengan gaya hidup masa kini.

**A. Flexibility**

Desain ruang dalam pugasera menerapkan prinsip arsitektur adaptif salah satunya yaitu *flexibility*

(Manuel, 2001). Prinsip *flexibility* diterapkan pada *entrance bangunan*, sirkulasi, penataan furnitur ruang, dan perbedaan zona. Pujasera didesain dengan menyesuaikan aktivitas manusia didalamnya sebagai unsur utama (Laurens, 2004). Hal ini juga berkaitan dengan *force* utama yaitu gaya hidup dan aktivitas yang terjadi didalam pujasera terkait masing – masing pengguna.



**Gambar 4.** Prespektif denah ruang pujasera

Pada area dalam pujasera memperlihatkan beberapa gerai yang letaknya terpusat ditata sedemikian hingga untuk mempermudah pengguna dalam melaksanakan kegiatan jual beli. Akses yang mudah dengan jarak yang disesuaikan dan diukur berdasarkan dimensi manusia dan aktivitasnya akan meningkatkan fleksibilitas pengguna. Lantai berpola sesuai alur letak meja dan kursi bertujuan untuk memperjelas kinerja akses sirkulasi berdasarkan fungsi zonanya. Adanya pola dan tatanan berjarak akan mempermudah ruang gerak pengguna.

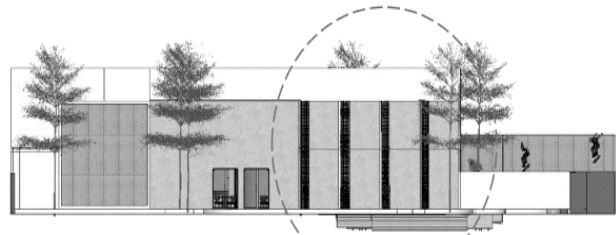
Berdasarkan aspek arsitektur perilaku ruang pujasera memiliki ruang yang bersifat publik dengan aktivitas makan dan minum. Ukuran dan bentuk pada ruang ini berdasarkan hitungan besaran ruang sehingga sirkulasi gerak pengguna dipastikan nyaman dan tidak merasa canggung. Penataan perabot berjarak untuk menjaga privasi antar pengguna. Warna pada area ini cenderung abu-abu dan putih, berdasarkan konsep gaya hidup untuk menghadirkan ketenangan bagi pengguna. Pada area ini cenderung sedikit bising karena area publik untuk aktivitas makan dan minum. Pencahayaan pada area ini menggunakan pencahayaan buatan dan alami dari celah roster dan dari area terbuka.

**B. Performance**

Pada prinsip kerja ruang adaptif salah satunya adalah *performance* dimana bangunan dapat memberikan pengalaman ruang yang responsif sehingga ruang memiliki kualitas. Pada bangunan pujasera adaptif ini pujasera memiliki tiga jenis ruang privat, semi privat, dan publik hal ini untuk meningkatkan privasi pengguna. Terjaganya privasi pengguna juga menyesuaikan dengan *force* gaya hidup masa kini, agar setiap pengguna bebas untuk mengekspresikan diri dan bergerak bebas.

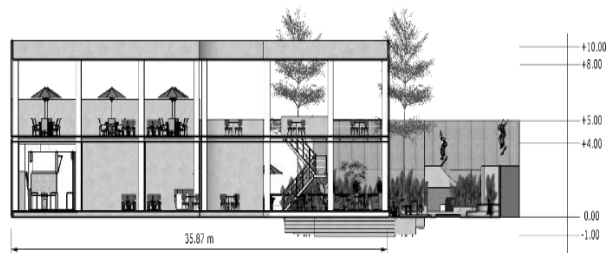
Fasad dengan warna dan bentuk minimalis lebih menonjol sebagai tanda, hal ini berdasarkan bentuk

bangunan yang ada disekitar tapak yang cenderung menggunakan material batu bata merah sehingga penggunaan material dan warna yang berbeda akan lebih menonjol dan terlihat.



**Gambar 5.** Tapak depan pujasera

Bentuk fasad pujasera yang minimalis dipengaruhi oleh lingkungan sekitar dan teori arsitektur perilaku (Laurens, 2004). Bentuk fasad yang menyerupai sirip ditandai pada lingkaran diatas dipengaruhi oleh aspek lingkungan untuk merespon angin sebagai penghawaan alami dan matahari sebagai pencahayaan alami pada pujasera. Selain itu bentuk fasad pada bukaan dibuat menyerupai sirip dan material roster digunakan untuk meningkatkan *performance* bangunan sebagai penanda waktu. Penerapan warna dan bentuk disesuaikan dengan aspek pengguna dan aspek objek dimana warna dapat mempengaruhi suasana dan psikologi pengunjung.

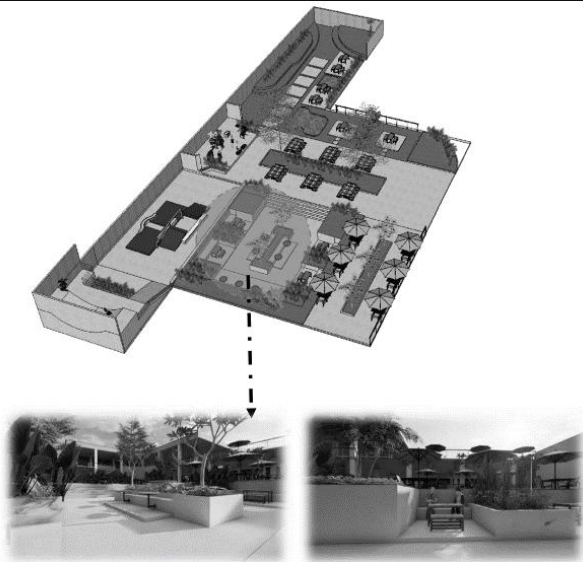


**Gambar 6.** Potongan pujasera

Potongan gambar pada pujasera memperlihatkan elevasi adanya naik dan turun pada lantai sebagai perbedaan zonasi area. Penerapan elevasi bertujuan untuk memperjelas informasi terhadap zona dan meningkatkan *performance* pada ruang. Penataan furnitur juga di tata berdasarkan perhitungan besaran ruang, perabot, dan aktivitas yang terdapat didalamnya sehingga dapat meningkatkan *performance* pada aktivitas dan sirkulasi gerak pengguna.

**C. Future-Friendly**

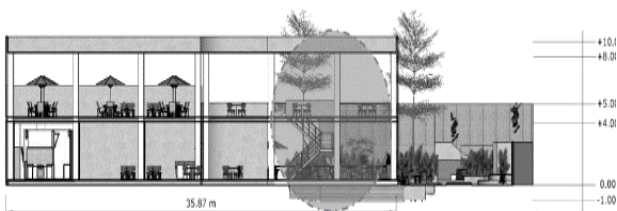
Desain ruang luar pujasera menerapkan prinsip arsitektur adaptif yaitu *flexibility* dan *future-friendly* (Manuel, 2001). Selain itu desain ruang dibuat disesuaikan dengan aktivitas manusia didalamnya sebagai unsur utama (Laurens, 2004). Aktivitas berdasarkan gaya hidup pengguna akan menghasilkan karakteristik peruang. Selain mempertimbangkan jenis ruang perancang juga mempertimbangkan letak furnitur pada setiap ruang, hal ini agar ruangan memiliki prinsip *future-friendly* melalui ukuran dan bentuknya dapat berkelanjutan. Berkelanjutan yang dimaksud adalah furnitur dapat dirubah posisi dan letaknya sesuai dengan kebutuhan dan fungsi dari ruang pada pujasera itu sendiri.



**Gambar 7.** Area hidden

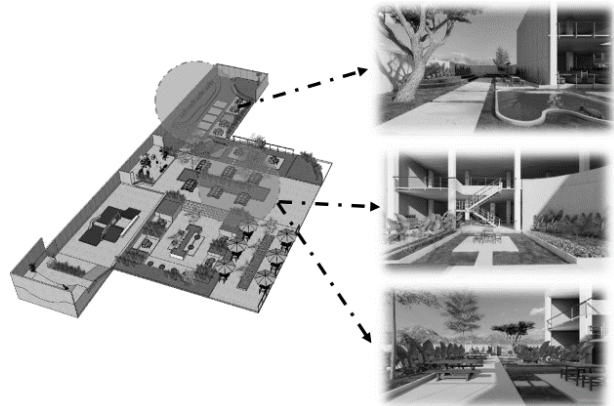
Ruang adaptif pada pugasera ini menghasilkan sebuah area *hidden* dipengaruhi oleh gaya hidup masyarakat serta prinsip adaptif *future-friendly* yang ramah masa depan. Area luar ini memiliki jarak yang cukup antar meja untuk menjaga privasi pengguna hal ini berdasarkan gaya hidup masyarakat dan prinsip ruang adaptif *future-friendly* dapat menyesuaikan dan meningkatkan kinerja fungsi dari area tersebut. Gaya hidup masyarakat menghasilkan sebuah aktivitas dan kegiatan yang dapat mempengaruhi lingkungan sekitar. Adanya area ini dapat difungsikan lain tergantung kegiatan yang akan diselenggarakan pada area tersebut sehingga sesuai dengan prinsip ruang adaptif yaitu *future-friendly*.

Pada area *hidden* bersifat semi privat sesuai dengan fungsinya yang dapat digunakan sebagai area bekerja atau eksistensi agar mendapatkan ketenangan. Area ini memiliki jarak batas melalui tanaman yang ada untuk meminimalisir kebisingan antar pengguna. Warna yang digunakan pada area ini adalah warna alami yaitu putih dan abu-abu yang didukung dengan vegetasi maksimal sehingga memberikan efek ketenangan. Kebisingan pada area ini cenderung rendah karena adanya vegetasi dan pembatas yang tersedia. Pada siang hari area ini memaksimalkan pencahayaan alami karena terbuka, jika malam hari menggunakan pencahayaan dari lampu. Temperatur atau suhu pada area terbuka ini cenderung sejuk mengingat tapak berada di tengah area persawahan dengan pohon tinggi disekelilingnya sehingga panasnya udara dapat diredam oleh pohon yang ada disekitar area.



**Gambar 8.** Potongan gambar area hidden  
Potongan pada area terbuka hijau diatas menunjukkan leveling dimana berfungsi sebagai

zona pembeda. Leveling pada area tersebut memiliki kerendahan satu meter dengan fungsi sebagai pembeda antar zona area pugasera. Hal ini diterapkan berdasarkan prinsip *flexibility* dan *performance* dari pengaruh lingkungan transisi antara zona area luar dengan area *hidden*. Pada area ini pemisah atau *barrier* zona dipisahkan oleh tanaman hidup. Penggunaan tanaman hidup bertujuan untuk menerapkan prinsip *flexibility* dan dapat menjadi sarana relaksasi bagi pengunjung. Adanya jarak pada penataan kursi meja untuk meningkatkan privasi pengguna.



**Gambar 9.** Area terbuka hijau

Adanya area terbuka hijau dihadirkan untuk menghadirkan sebuah area ramah masa depan dimana gaya hidup masyarakat dapat bekerja dimana saja memungkinkan pengguna membutuhkan area atau suasana yang menenangkan. Area terbuka hijau adaptif menerapkan prinsip *future-friendly* yang bertujuan untuk meningkatkan kinerja dan fungsi dari pugasera itu sendiri. Material menggunakan bahan dan warna alami seperti dinding ekspos, lantai mengaplikasikan rumput sebagai batas dan estetika area luar. Area terbuka hijau dihadirkan untuk memfasilitasi hobi dari masyarakat yang ada disekitar, hal ini dipengaruhi oleh prinsip *flexibility* yaitu ramah masa depan dan fungsi yang fleksibel. Hadirnya area ini pada sebuah pugasera dipengaruhi oleh gaya hidup masyarakat selain itu area ini tidak hanya dapat digunakan sebagai area skateboard melainkan juga dapat digunakan untuk kegiatan olahraga lainnya karena ukuran dan area yang berada diluar mendukung aktivitas olahraga seperti kelas olahraga lain.

Area terbuka hijau menerapkan aspek arsitektur perilaku berupa jarak antar furnitur ditata untuk meningkatkan privasi antar pengguna sehingga pengguna merasa nyaman. Selain itu elemen alam dihadirkan dengan maksimal untuk mendukung suasana hati pengguna agar merasakan ketenangan. Kolam pada area ini dihadirkan untuk menambah suasana tenang dan berfungsi sebagai pereduksi kebisingan dari luar.

## KESIMPULAN

Kesimpulan dari perancangan pugasera yang adaptif adalah pugasera saat ini terbilang memiliki karakteristik yang sama yaitu ruang homogen dan

kurang multifungsi, sehingga kurang mengikuti kebutuhan gaya hidup masyarakat masa kini. Dengan mengutamakan *force* gaya hidup pugasera yang adaptif ini mampu memenuhi kebutuhan ruang pengguna sesuai dengan aktivitas gaya hidup masa kini.

Arsitektur adaptif menghadirkan ruang tambahan pada pugasera yaitu ruang bekerja, ruang untuk sarana rekreatif, serta ruang terbuka hijau untuk meningkatkan fungsi dari pugasera. Arsitektur adaptif menghadirkan pola lantai, warna, dan leveling sebagai penanda zona.

Berdasarkan prinsip kerja arsitektur adaptif yaitu *flexibility*, *performance*, dan *future-friendly* dapat membuat pugasera menjadi lebih fungsional. Kegiatan yang terjadi didalam pugasera menjadi lebih bervariasi (seperti kegiatan bekerja secara *work from home* yang dapat dilakukan dimana saja, kegiatan bersosial media, *workshop*, dan kegiatan rekreatif seperti area skateboard). Kegiatan dan ruang yang beragam pada pugasera menyebabkan pugasera lebih adaptif dan fungsional dengan menyesuaikan kebutuhan masyarakat. Adanya pugasera adaptif ini mampu meningkatkan minat masyarakat dalam memaknai fungsi dari pugasera itu sendiri.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih dipersembahkan kepada pihak pemberi materi dalam membantu proses dan penyusunan perancangan secara sistematis.

## DAFTAR PUSTAKA

- Brad, F. (2013). *The Principles of Adaptive Design*. Pittsburgh, United States: Brad Frost Press.
- Ceren, B. (2020). *Adaptive Architecture The Changing Needs*. Milan, Italy: Politecnico in Milano.
- Edward, T. W. (1983). *Analisis Tapak*. Bandung: Intermatra.
- Fachrudin, H. T. (2022). Ruang Adaptif Berkelanjutan: Kerangka Konseptual. *TALENTA Conference Series: Energy & Engineering (EE)*, Vol. 5, hal. 679-684.
- Jormakka, K. (2017). *Basics Design Methods*. Basel: Birkhauser Architecture.
- Kotler. (2008). *Principle of Marketing*. New Jersey: Pearson Education Inc.
- Laurens, J. (2004). *Arsitektur dan Perilaku Manusia*. Jakarta: Grasindo.
- Manuel, K. L. H. (2001). *ALIVE Advancements in Adaptive Architecture*. Basel: Birkhauser Architecture.
- Plowright, P. D. (2014). *Revealing Architectural Design: Methods, Frameworks and Tools*. London: Roudledge.
- Rapoport. (1977). *Human Behaviour and Environment: Advances in Theory and Research*, Vol. 4: *Environment and Culture*. New York and London: Plenum Press.
- Schnädelbach, H. (2010). Adaptive Architecture: A Conceptual Framework. *Media City: Interaction of Architecture, Media and Social Phenomena* (pp. 523-556). Weimar: Bauhaus-University.
- Setiawan, B. (1995). *Arsitektur Lingkungan dan Perilaku*. Jakarta: Dirjen Dikti Depikbud.
- Sinaga, N. M. (2022). Strategi Pengelolaan Produk Wisata Kuliner di Pugasera Merdeka Walk Medan. *Jurnal Creative Agung*, Vol.12, hal. 72-90.

Tanaya, H., & Sukardi, R. (2021). Fasilitas Wisata dan Edukasi Kuliner di Kabupaten Mojokerto. *JURNAL eDIMENSI ARSITEKTUR*, Vol. 9, No. 17, hal. 129-136.

Vitasurya V. R., Hardiman G., & Sari, S. R. (2019). Adaptive Space of Javanese Traditional House in Brayut Tourism Village Yogyakarta. *TATALOKA*, Vol. 21, No. 1, hal. 170-179.