

BAB 2

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Fasilitas Kuliner

2.1.1 Pengertian Fasilitas Kuliner

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kuliner diartikan sebagai segala sesuatu yang berhubungan dengan dapur dan proses memasak, serta sebagai hasil olahan berupa makanan, minuman, atau hidangan yang telah diproses.

Fasilitas Kuliner merupakan tempat dimana orang dapat membeli makanan atau masakan di suatu daerah tertentu. Pembeli biasanya merupakan individu atau kelompok dari luar kota yang sedang mengunjungi daerah tersebut untuk berwisata.

2.1.2 Jenis Fasilitas Kuliner

Berikut beberapa jenis fasilitas kuliner.

1. *Foodcourt* (Pujasera)

Pujasera adalah area makan yang terdiri dari berbagai tenant yang menawarkan pilihan makanan dan minuman yang beragam. Tempat ini bersifat terbuka dan tidak formal, biasanya terletak di pusat perbelanjaan, universitas, sekolah modern, atau gedung perkantoran.

2. Pedagang Kaki Lima

Pedagang kaki lima adalah individu yang menjual barang dagangan dengan menggunakan gerobak atau dengan menggelar dagangannya di tepi jalan atau trotoar di sekitar area perbelanjaan. Mereka beroperasi dalam waktu yang bersifat sementara atau lebih lama, dengan status yang tidak resmi atau setengah resmi, dan dapat berjualan pada pagi, siang, sore, atau malam hari, dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari tanpa terikat dengan orang lain. (Nurhadi, 2019)

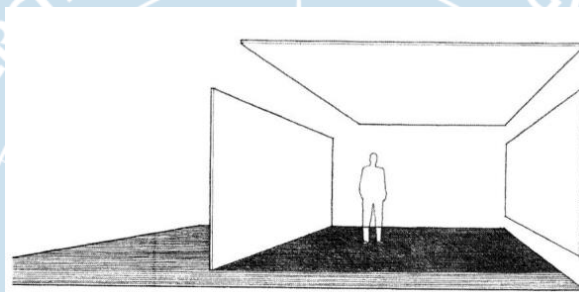
3. Restoran

Restoran adalah lokasi makan yang terbuka untuk umum, di mana minuman dan makanan dijual melalui sistem prasmanan, penyajian, atau pilihan mandiri. Setiap

restoran biasanya memiliki pelayan yang siap memberikan pelayanan terbaik kepada para pengunjung. (Marsum, 2005)

2.2 Tinjauan Teori Tata Ruang Dalam dan Tata Ruang Luar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), istilah “tata” atau “penataan” merujuk pada sebuah proses, metode, atau tindakan untuk mengatur, menyusun, dan menata sesuatu. Sementara itu, “ruang” didefinisikan sebagai sebuah rongga yang dibatasi atau dikelilingi oleh bidang tertentu. Menurut Ching (2008), ruang dijelaskan sebagai sebuah volume tiga dimensi yang tersusun dari tiga bidang utama, yaitu : bidang atas kepala (langit-langit/plafon), bidang dinding, bidang dasar (lantai dasar dan pondasi). (Ching, 2008)

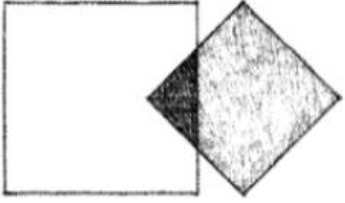
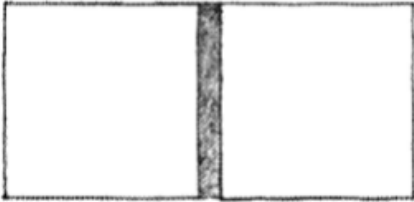
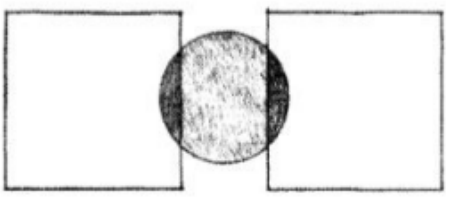


Gambar 2.1 Penyusun Ruang

(Sumber : (Ching, 2008))

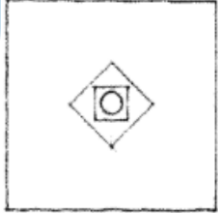
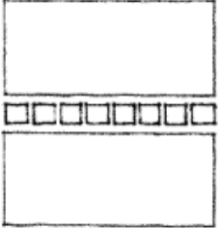
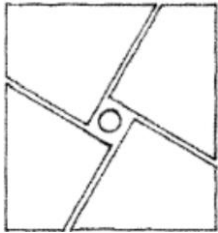
Untuk itu dapat disimpulkan bahwa, tata ruang adalah susunan pola yang terbentuk dari elemen – elemen seperti lantai, dinding, dan langit – langit, yang diatur untuk menciptakan area yang bermanfaat bagi berbagai aktivitas manusia. (Ching, 2008) menjelaskan bahwa ada beberapa cara untuk merancang hubungan tata letak antar ruang sehingga dapat saling terhubung, yaitu :

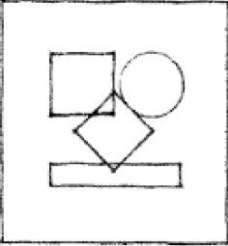
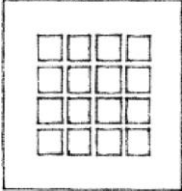
Organisasi Bentuk Ruang	Keterangan
	Ruang dalam Ruang Dalam ruang yang besar dapat menampung ruang kecil di dalamnya

	Ruang – ruang yang Saling Mengunci Sebuah ruang dapat ditumpuk dengan ruang yang lain
	Ruang – ruang yang Berdekatan Dua buah ruang bisa saling bersentuhan satu sama lain ataupun membagi garis batas bersama
	Ruang – ruang yang Dihubungkan oleh Sebuah Ruang Bersama Dua buah ruang bisa saling mengandalkan sebuah ruang perantara untuk menghubungkan mereka

Tabel 2.1 Pola Hubungan Ruang

(Sumber : Ching, 2008)

Organisasi Spasial	Keterangan
	Organisasi Terpusat Suatu ruang sentral dan dominan, yang dikelilingi oleh sejumlah ruang sekunder yang dikelompokkan.
	Organisasi Linier Sebuah sekuen linier ruang-ruang yang berulang
	Organisasi Radial Sebuah ruang terpusat yang menjadi sentral organisasi – organisasi linier ruang yang memanjang dengan cara radial

	Organisasi Terklaster Ruang – ruang yang dikelompokkan melalui kedekatan atau pembagian suatu tanda pengenal atau hubungan visual bersama
	Organisasi Grid Ruang – ruang yang diorganisir di dalam area sebuah grid struktur atau rangka kerja tiga dimensi lainnya.

Tabel 2.2 Pola Organisasi Ruang

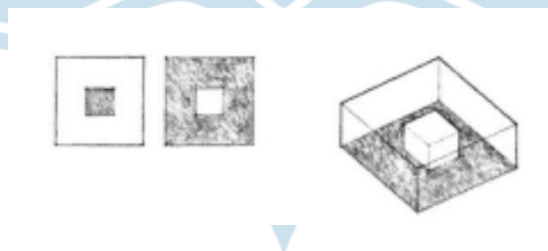
(Sumber : Ching, 2008)

2.2.1 Ruang Dalam

Penghubungan antar ruang dalam bangunan biasanya disesuaikan dengan fungsi masing – masing ruang, pola sirkulasi yang diinginkan, serta jarak antara ruang – ruang tersebut.

1. Ruang dalam Ruang

Sebuah ruang besar bisa dirancang untuk menampung ruang kecil di dalamnya, yang sekaligus menegaskan bahwa ruang besar memiliki peran yang lebih dominan dibandingkan kamar kecil.



Gambar 2.2 Ruang dalam Ruang

(Sumber : Ching, 2008)

2. Ruang – ruang yang saling mengunci

Dua ruang dapat saling bertumpukan sebagian sehingga menciptakan area yang saling mengunci, menghasilkan zona yang menjadi titik pertemuan di antara keduanya.

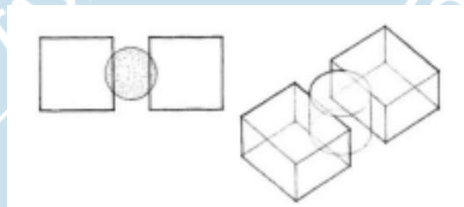


Gambar 2.3 Ruang – ruang yang saling mengunci

(Sumber : Ching, 2008)

3. Ruang – ruang yang dihubungkan oleh sebuah ruang Bersama

Dua ruang dapat dihubungkan melalui sebuah ruang perantara berbentuk linier, yang menyatukan keduanya menjadi rangkaian ruang yang saling terhubung.

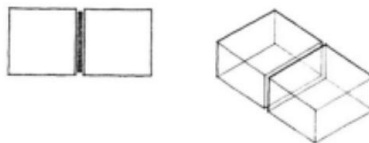


Gambar 2.4 Ruang – ruang yang saling mengunci

(Sumber : Ching, 2008)

4. Ruang – ruang yang berdekatan

Dua ruang dapat dihubungkan dengan mendekatkannya secara fisik satu sama lain. Hubungan ini membantu menonjolkan fungsi dan karakteristik unik dari masing – masing ruang.



Gambar 2.5 Ruang – ruang yang berdekatan

(Sumber : Ching, 2008)

2.2.2 Ruang Luar

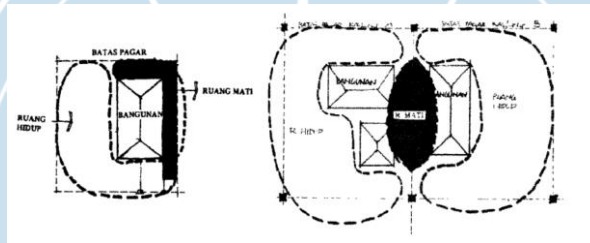
Menurut Prabawasari & Suparman (1999), ruang luar adalah ruang yang sifatnya tidak terbatas, dengan hanya alas dan dinding yang membatasi ruang tersebut. Tata ruang luar didukung oleh dua elemen utama, yaitu elemen lunak (*softscape*) dan

elemen keras (*hardscape*). Softscape mencakup unsur vegetasi seperti pohon, semak, dan rumput, yang berfungsi sebagai peneduh maupun untuk memperindah tampilan. Sementara itu, *hardscape* terdiri dari elemen buatan atau benda mati yang dirancang untuk meningkatkan fungsionalitas dan kualitas tata ruang luar (Wahyuni, E; Qomarun, 2015).

Dalam bukunya (Prabawasari, W; Suparman, 1999), ruang luar terbentuk karena beberapa faktor, antara lain :

a. Ruang mati

Ruang mati terbentuk tanpa perencanaan dan tidak dapat dimanfaatkan optimal, sering kali muncul secara tidak sengaja atau sebagai bagian dari ruang yang tidak terpakai.

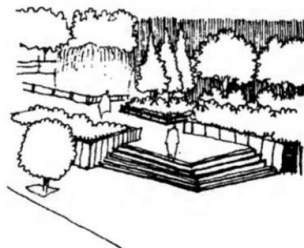


Gambar 2.6 Ruang hidup dan ruang mati

(Sumber : Prabawasari & Suparman, 1999)

b. Ruang terbuka

Ruang terbuka adalah area yang dirancang untuk mendukung berbagai aktivitas masyarakat, baik secara individu maupun kelompok. Beberapa contoh ruang terbuka hijau yaitu jalan, trotoar, taman, dan lapangan olahraga.



Gambar 2.7 Elemen ruang terbuka

(Sumber : Prabawasari & Suparman, 1999)

2.3 Tinjauan Teori Rekreatif

Rekreasi berasal dari bahasa latin yaitu “creature” yang berarti “mencipta” kemudian diberi awalan “re” yang berarti “pemulihan daya cipta/penyegaran daya cipta”. Biasanya, kegiatan rekreasi ini dilakukan pada saat waktu senggang (leisure time). Leisure yang berasal dari bahasa latin “licere” yang berarti diperkenankan untuk menikmati waktu yang bebas dari semua kegiatan rutin yang bertujuan untuk memulihkan atau menyegarkan kembali. (Deviyana, 2016)

Rekreasi berasal dari bahasa inggris “recreation”. “re” berarti kembali, dan “creation” berarti penciptaan. Rekreasi merupakan suatu kegiatan yang dilakukan masyarakat secara sukarela untuk memperoleh kesegaran dan kepuasan dengan tujuan untuk menyegarkan tenaga dan memperbaharui semangat. (Izzati, 2018)

Untuk menciptakan suasana yang rekreatif, dalam desain arsitektur rekreatif mempertimbangkan beberapa kriteria, yaitu :

1. **Kenyamanan Psikologis** : Ruang dirancang untuk menciptakan rasa aman dan nyaman, menggunakan elemen seperti warna yang menenangkan dan pencahayaan lembut. Hal ini bertujuan untuk mengurangi stress dan meningkatkan pengalaman bagi pengguna.
2. **Terhubung dengan Alam** : Ruang yang rekreatif sebaiknya dirancang terhubung dengan elemen alami, seperti ruang hijau atau taman yang mampu memberikan efek menenangkan serta mendukung Kesehatan fisik dan mental.
3. **Dinamis** : Memperlihatkan elemen yang dinamis daripada yang statis atau diam. Hal ini dapat dicapai melalui desain ruang, alur sirkulasi yang mengalir dan menarik, serta variasi pola pada lantai.
4. **Atraktif** : Ruang rekreatif idealnya dirancang untuk memfasilitasi interaksi sosial dengan menyediakan ruang bagi aktivitas bersama, seperti tempat berkumpul atau permainan interaktif, yang dapat mempererat hubungan antarpengunjung.
5. **Fleksibilitas Ruang** : Ruang rekreatif perlu dirancang dengan fleksibilitas tinggi yang memungkinkan penyesuaian untuk berbagai aktivitas,

menciptakan kenyamanan, efisiensi, dan mendukung interaksi sosial, sehingga meningkatkan pengalaman pengguna.

2.3.1 Tata Ruang Dalam yang Menunjang Nilai Kreatif

Konsep tata ruang dalam yang menunjang nilai kreatif berfokus pada perancangan ruang dalam bangunan untuk menciptakan suasana yang nyaman dan mendukung kegiatan rekreasi. (Baud Bovy, Manuel; Lawson, 1997) menyebutkan bahwa berdasarkan wadahnya, tata ruang dalam dapat menunjang nilai rekreasi dengan menyediakan aktivitas rekreasi tertutup. Rekreasi tertutup adalah rekreasi yang dilakukan di dalam ruangan (*indoor*) yang dimana menyediakan berbagai aktivitas di dalam ruangan. contohnya menikmati hidangan di restoran atau kafe, berbelanja oleh – oleh atau souvenir, bersantai di area lobi, atau melakukan olahraga di fasilitas tertutup.

2.3.2 Tata Ruang Luar yang Menunjang Nilai Kreatif

Tata ruang luar dapat menunjang nilai rekreasi dengan menyediakan aktivitas rekreasi terbuka. Rekreasi terbuka yaitu rekreasi yang dilakukan di luar ruangan (*outdoor*) yang dimana menyediakan berbagai aktivitas terbuka seperti berjalan di sepanjang pantai, menonton pertunjukan di tempat terbuka, dan kegiatan lain yang dilakukan di alam terbuka (Baud Bovy, Manuel; Lawson, 1997).

2.3.3 Karakter Ruang yang Menunjang Nilai Kreatif

Karakter kreatif dalam suatu ruang dapat terlihat dari berbagai elemen yang menunjukkan bagaimana ruang tersebut dirancang untuk mendukung kenyamanan, hiburan, dan relaksasi penggunaannya. Berikut karakter ruang yang menunjang nilai kreatif :

1. Keanekaragaman

Untuk menciptakan nilai kreatif dalam penataan ruang dalam dan luar, diperlukan variasi elemen desain yang dipilih dan disusun dalam sebuah komposisi yang harmonis. Keanekaragaman ini menjadi peran penting dalam menghadirkan karakter kreatif yang lebih kuat dibandingkan desain yang monoton (White, 1990).

2. Pola

Untuk menciptakan suasana rekreatif dalam penataan ruang dalam dan luar, terdapat beberapa pola ruang yang dapat dipadukan untuk menciptakan suasana rekreatif yaitu (Ching, 2008) :

- a. Pola Linier : Pola ini terdiri dari susunan ruang yang berurutan dan berulang, menciptakan alur yang terorganisir dan terarah.
- b. Pola Terpusat : Pola ini menggunakan satu ruang dominan sebagai pusat, dengan kelompok ruang – ruang sekunder yang menghadap atau mengelilinginya.
- c. Pola Radial : Berpusat pada satu ruang inti yang menjadi titik acuan, dengan susunan ruang lainnya berkembang keluar seperti jari – jari roda.
- d. Pola Grid : Memanfaatkan struktur grid, baik dua maupun tiga dimensi untuk mengorganisasi ruang dengan keteraturan yang jelas.
- e. Pola Cluster : Mengelompokkan ruang berdasarkan hubungan fungsi, aktivitas yang sama, atau keterkaitan visual, menciptakan kesan saling terhubung.

3. Sistem

Sistem dapat diartikan sebagai rangkaian langkah atau prosedur yang terorganisir dengan jelas. Dalam penerapannya, sistem yang digunakan harus disesuaikan dengan kebutuhan spesifik bangunan yang dirancang agar dapat mendukung fungsi dan tujuan yang diinginkan secara optimal (Ching, 2008).

4. Kualitas Ruang

Untuk menciptakan suasana rekreatif dalam suatu ruang, ada beberapa aspek penting yang perlu diperhatikan, antara lain :

5. Proporsi

Untuk menciptakan keseimbangan dalam sebuah ruang, perlu memperhatikan beberapa proporsi atau skala, yaitu :

- a. proporsi antara panjang, lebar, dan tinggi ruang
- b. proporsi antara dimensi elemen dalam ruang dengan dimensi ruang secara keseluruhan
- c. proporsi antara ukuran bukaan

6. Bentuk

Merupakan susunan bentuk yang terdiri dari bentuk dasar seperti segitiga, segiempat, atau lingkaran. Selain itu, dapat berupa bentuk komposit, yaitu hasil dari penggabungan, penambahan, atau pengurangan bentuk – bentuk dasar yang mendominasi desain.

7. Warna

Merupakan elemen yang paling menonjol dan mampu membedakan sebuah bentuk dari lingkungannya. Warna juga memiliki pengaruh signifikan terhadap bobot visual suatu bentuk, menciptakan kesan tertentu yang dapat memperkuat daya tarik visual dan identitasnya.

8. Material

Material ini dapat beragam, mulai dari yang memiliki tekstur kasar hingga yang halus, tergantung pada kebutuhan desain dan fungsi ruangan.

9. Tekstur

Merupakan sifat atau karakteristik permukaan dari sebuah bentuk. Tekstur dapat memberikan sensasi tertentu saat disentuh sekaligus memengaruhi cara cahaya terpantul pada permukaannya.

10. Dekorasi

Merupakan hasil pengolahan elemen ruang yang dapat berbentuk dekorasi tempel atau maupun dekorasi yang langsung diaplikasikan pada permukaan. Fungsi dekorasi ini adalah untuk menciptakan suasana yang menyenangkan terutama pada ruang dalam.

11. Pencahayaan

Pencahayaan menciptakan kontras antara area terang dan gelap yang dapat memperjelas elemen – elemen dalam ruangan. Efek pencahayaan ini sangat berperan dalam menonjolkan bentuk – bentuk di dalam ruang, memberikan kedalaman dan tekstur yang memperkaya pengalaman visual.

12. Penghawaan

Ventilasi berkaitan dengan sirkulasi udara di dalam ruangan, yang dipengaruhi oleh desain bukaan – bukaan seperti jendela atau ventilasi lainnya. Bukaan – bukaan ini memungkinkan sirkulasi udara yang baik, yang bermanfaat untuk kenyamanan dan kualitas udara di dalam ruangan.

2.4 Kajian Pendekatan Arsitektur Kontekstual

2.4.1 Pengertian Arsitektur Kontekstual

Pendekatan arsitektur kontekstual adalah metode desain yang bertujuan untuk menciptakan hubungan harmonis antara bangunan baru dengan lingkungannya. Pendekatan ini mengintegrasikan elemen-elemen fisik dan non-fisik dari lingkungan sekitar ke dalam rancangan, sehingga hasilnya tidak hanya selaras dengan konteks setempat tetapi juga memperkaya makna dan nilai estetika kawasan tersebut. Dengan kata lain, arsitektur kontekstual memadukan berbagai aspek lingkungan untuk menciptakan kesatuan yang kuat antara bangunan dan tempatnya (Surabakti, A S; Sondakh, J; Tinangon, 2017). Kontekstualisme memberikan peluang untuk memperluas rancangan bangunan dengan tetap menjaga keterhubungannya dengan lingkungan sekitar. Dalam hal ini, perancang perlu memprioritaskan harmoni dengan elemen fisik di sekitarnya, memastikan hubungan visual yang serasi antara bangunan baru dan yang sudah ada (Brolin, 1980).

2.4.2 Ciri – ciri Arsitektur Kontekstual

Berikut ciri – ciri dari prinsip arsitektur kontekstual adalah (Sihombing, R P; Desilia, R. Y; Nurhasanah, Sarah; Rachman, 2017):

1. Adanya pengulangan pola atau alur desain yang serupa dengan bangunan di sekitarnya.
2. Pendekatan terhadap ornamen, motif, dan elemen lainnya pada bangunan yang sudah ada harus lebih mengutamakan nilai sejarah untuk menjaga identitas tepat tersebut.
3. Upaya untuk meningkatkan kualitas atau mutu bangunan yang sudah ada.

2.4.3 Jenis – jenis Arsitektur Kontekstual

Berikut jenis – jenis arsitektur kontekstual (Brolin, 1980):

1. Kontras atau Berbeda

Kontras berperan penting dalam menciptakan suasana lingkungan yang dinamis dan tidak membosankan. Namun, penerapannya harus dilakukan dengan penuh kehati – hatian agar tidak merusak estetika keseluruhan, Jika diaplikasikan dengan baik, kontras dapat memberikan identitas khas pada kawasan dan menjadi daya tarik visual kota.

2. Harmoni atau Keselarasan

Keselaran dengan bangunan yang sudah ada menjadi elemen penting dalam prinsip arsitektur kontekstual. Bangunan baru perlu dirancang agar tetap melestarikan tradisi yang ada, bukan untuk bersaing dengannya. Kehadiran bangunan baru diharapkan mampu memperkuat nilai – nilai tradisional dari lingkungan sekitar, menciptakan harmoni yang mendukung keberlanjutan budaya setempat.

2.4.4 Prinsip Desain Arsitektur Kontekstual

Berikut merupakan prinsip desain arsitektur kontekstual (McGlynn, S; Smith, G; Alcock, A; Murrain, 1985) :

- a. *Permeability* : kemudahan bagi pengguna di dalam dan di sekitar bangunan.
- b. *Variety* : Menyediakan varisai fungsi dan kegunaan yang mampu memenuhi kebutuhan pengguna.
- c. *Legibility* : Memastikan bangunan mudah dikenali dan dipahami, baik dari segi bentuk maupun fungsi.
- d. *Robustness* : Memanfaatkan ruang yang dapat beradaptasi untuk berbagai kebutuhan waktu dan aktivitas.
- e. *Richness* : Menggunakan elemen yang beragam untuk menciptakan pengalaman yang kaya dan menarik.
- f. *Visual Appropriatness* : Menampilkan desain yang sesuai dengan fungsi dan konteks bangunannya, sehingga mudah dikenali oleh masyarakat.
- g. *Personalization* : Melibatkan masyarakat dalam proses desain untuk menciptakan ruang yang mencerminkan kebutuhan dan identitas lokal

2.4.5 Strategi Inovasi Desain Arsitektur Kontekstual

Berikut strategi inovasi yang bisa diterapkan dalam desain arsitektur kontekstual :

- a. Memanfaatkan bahan/material lokal : Memanfaatkan bahan – bahan yang berasal dari daerah sekitar dapat menjadi salah satu cara untuk memperkuat identitas budaya setempat sekaligus mengurangi dampak negative terhadap lingkungan.
- b. Mengintegrasikan teknoogi : Arsitektur kontekstual dapat memanfaatkan inovasi teknologi, seperti penggunaan material mutakhir dan penerapan teknologi ramah lingkungan.
- c. Menggunakan desain yang interaktif : Desain arsitektur bisa dibuat lebih interaktif untuk menciptakan hubungan yang lebih harmonis antara manusia dan lingkungannya. Misalnya, dengan merancang elemen – elemen yang memungkinkan orang untuk terlibat langsung dengan ruang disekitarnya.

2.4.6 Kriteria Desain Arsitektur Kontekstual

Berikut kriteria pendekatan arsitektur kontekstual pada konteks lingkungan :

- **Kesesuaian dengan lingkungan fisik** ; Desain dirancang agar menyatu dengan kondisi geografis, iklim, dan lanskap sekitarnya, seperti orientasi terhadap matahari, sirkulasi udara, serta respons terhadap vegetasi atau bentuk tanah.
- **Penghormatan terhadap budaya lokal** : Desain mencerminkan nilai – nilai, tradisi, dan identitas budaya masyarakat setempat, baik melalui elemen visual, simbolik, maupun fungsional.
- **Penggunaan material lokal** : Penggunaan material yang dapat dicari di wilayah setempat dengan menciptakan estetika yang sesuai menverminkan karakter lokal.
- **Skala dan proporsi yang sesuai** : Desain ukuran dan dan bentuk dibuat seimbang terhadap lingkungan sekitar, baik bangunan lain maupun manusia, sehingga tidak mendominasi atau merusak harmoni visul

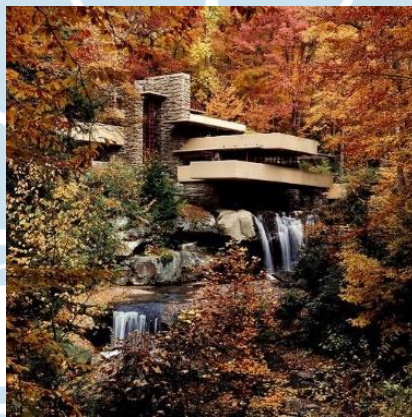
2.5 Studi Preseden

2.5.1 Fallingwater

Fallingwater adalah rumah yang dirancang oleh Frank Lloyd Wright pada tahun 1935. Rumah ini mendefinisikan ulang hubungan antar manusia, arsitektur, dan alam. Rumah ini dibangun tepat di atas air terjun yang terletak di Bear Run , Pennsylvania. Berikut beberapa prinsip arsitektur kontekstual yang di terapkan dalam Fallingwater :

1. Integrasi dengan alam

Bangunan ini didesain menyatu secara harmonis dengan alam menggunakan konsep organik. Wright menempatkan rumah agar air terjun menjadi pusat desain dengan struktur bangunan yang mengikuti bentuk aliran sungai dan medan berbatu di sekitarnya.



Gambar 2.8 Fallingwater

2. Menggunakan material lokal

Material yang digunakan merupakan bahan bahan alami yang berasal dari lokasi sekitar, sehingga memberikan kesan bahwa bangunan ini merupakan “ekstensi” dari alamnya. Penggunaan warna juga menggunakan warna alami sehingga bangunan berbaur dengan lingkungan sekitar.

3. Keharmonisan bentuk dan ruang

Beberapa elemen desain mengikuti bentuk horizontal lanskap, dimana struktur bangunan dibuat seakan – akan menyatu dengan garis dan pola alam. Pada tata ruang dalam, bukaan dirancang terbuka lebar untuk memungkinkan pandangan yang

terbuka ke arah hutan disekitarnya sehingga tercipta hubungan antara interior dan eksterior.



Gambar 2.9 Denah Fallingwater

(Sumber : Archdaily)

4. Orientasi terhadap lingkungan

Setiap ruangan dalam Fallingwater dirancang dengan memastikan setiap ruangan memiliki akses visual dan suara dari air terjun. Orientasi bangunan terhadap cahaya juga tetap diperhatikan sehingga menciptakan pencahayaan alami yang optimal.



Gambar 2.10 Bukaaan di Ruang Tamu

(Sumber : Archdaily)

5. Respon terhadap budaya dan filosofi desain

Tidak hanya mempertimbangkan secara visual, tetapi bangunan juga dapat memberikan pengalaman emosional yang lebih mendalam bagi penguninya. Bangunan mengutamakan keterbukaan dan keharmonisan dengan alam yang terinspirasi dari prinsip-prinsip arsitektur Jepang.

2.5.2 Jungle Gym

Jungle Gym merupakan sebuah Gym di San Jose, Kosta Rika yang menerapkan pendekatan arsitektur kontekstual. Bangunan ini dirancang menyatu dengan lingkungan di sekitarnya dengan memanfaatkan material lokal, desain lantai utama yang melayang, dan desain yang terbuka sehingga menciptakan hubungan yang harmonis antara manusia dan alam.



Gambar 2.11 Jungle Gym

(Sumber : Archdaily)

Berikut prinsip arsitektur kontekstual yang diterapkan di Jungle Gym :

1. Penempatan bangunan yang menyesuaikan lingkungan

Penempatan massa bangunan Jungle Gym memperhatikan kelestarian ekosistem disekitarnya. Massa bangunan dibuat sedikit melayang diatas tanah,

sehingga tidak merusak permukaan tanah dan membiarkan vegetasi tumbuh bebas dibawahnya.

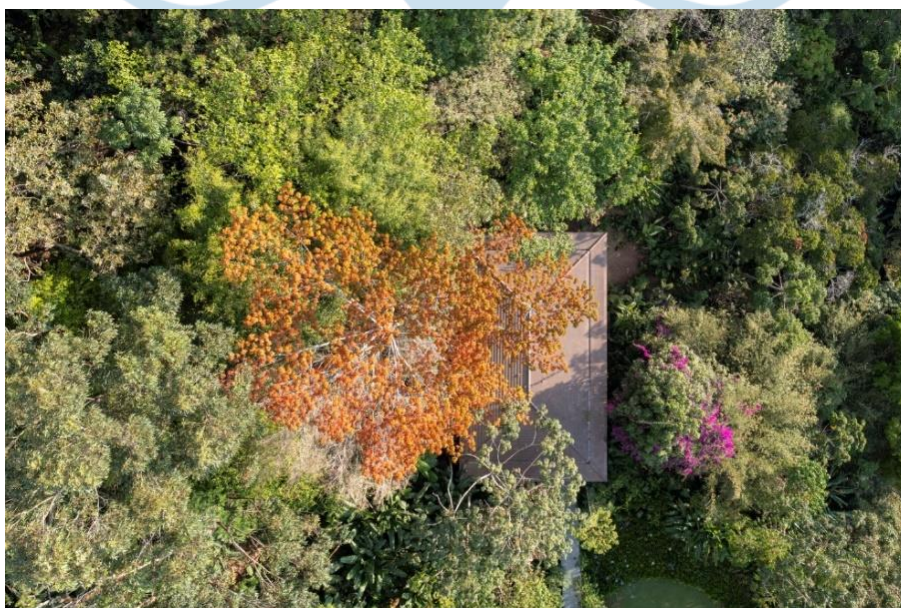


Gambar 2.12 Situasi Jungle Gym

(Sumber : Archdaily)

2. Bentuk bangunan yang terbuka dan sederhana

Jungle Gym menggunakan dua bidang horizontal utama. Bagian pertama adalah massa yang terangkat, memberikan ruang terbuka yang luas. Sementara, desain atap yang melindungi tetap membingkai pemandangan alam membantu menciptakan kesan ruang yang nyaman.



Gambar 2.13 Tampak atas Jungle Gym

(Sumber : Archdaily)

3. Menggunakan material lokal

Material alami dan lokal seperti kayu dipilih agar bangunan bisa menyatu dengan lanskap tropis yang ada. Penggunaan material lokal ini juga membantu mengurangi dampak jejak karbon.

4. Memaksimalkan cahaya dan ventilasi alami

Jungle Gym memiliki bukaan yang besar yang memungkinkan cahaya alami masuk ke dalam ruang, memungkinkan udara mengalir dengan bebas sehingga menjaga suhu tetap nyaman tanpa menggunakan pendingin ruangan.



Gambar 2.14 Bukaan dalam ruangan Jungle Gym

(Sumber : Archdaily)