

THIRD PLACE SEBAGAI PENDEKATAN DESAIN PASCA PANDEMI COVID-19 : STUDI KASUS TAMORA GALLERY, BALI

Siluh Putu Natha Primadewi^{1*}

¹Program Studi Arsitektur, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Ngurah Rai, Bali, Indonesia

* Email korespondensi: natha.primadewi@unr.ac.id

ABSTRAK

Pasca menghadapi pandemi Corona Virus Disease atau COVID-19 yang mengakibatkan adanya social distancing menyebabkan banyak individu mengalami stress, karena adanya pembatasan aktivitas di luar rumah. Hakekat manusia sebagai makhluk sosial, yang berarti saling membutuhkan satu sama lain, dan pasti ada komunikasi yang terjadi pada setiap individu setiap harinya. Oleh karena itu manusia membutuhkan tempat dimana individu memiliki kesempatan menikmati hubungan sosial dengan individu lainnya dalam suasana yang santai, dan tempat yang seperti itu disebut third place. Third place adalah zona nyaman seseorang yang identik dengan sebuah tempat. Terlepas dari hal itu, tentu adanya adaptasi new normal harus tetap memperhatikan social distancing pada ruang publik dan lingkungan demi mencegah penularan COVID-19. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pendekatan yang dapat diterapkan pada desain third place sebagai tempat bersantai (hangout) dan bersosialisasi setelah masa pandemi COVID-19. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif dengan menganalisis desain third place yang diterapkan pada Tamora Gallery sebagai studi kasus, yang dibatasi pada sistem spasial. Third place diharapkan dapat menjadi solusi desain pasca pandemi khususnya pada ruang publik dan lingkungannya. Hasil penelitian yang didasarkan teori third place dan arsitektur new normal ditemukan bahwa Tamora Gallery dengan karakteristik unsur spasial melalui third place telah menerapkan pendekatan desain pasca pandemi.

Kata-kunci: third place, pendekatan, desain, pasca pandemi

THIRD PLACE AS A POST-PANDEMIC DESIGN APPROACH : CASE STUDY TAMORA GALLERY, BALI

ABSTRACT

After facing the Corona Virus Disease or COVID-19 pandemic which resulted in social distancing causing many individuals to experience stress, due to restrictions on activities outside the home. Human nature as a social being, which means that they need each other, and there must be communication that occurs in each individual every day. Therefore, humans need a place where individuals have the opportunity to enjoy social relations with other individuals in a relaxed atmosphere, and such a place is called the third place by Ray Oldenburg. Third place is a person's comfort zone which is identical to "a place". Apart from that of course the adaptation of the new normal must still pay attention to social distancing in public spaces and the environment to prevent the transmission of the COVID-19. This study aims to analyze approaches that can be applied to the design of a third place as a place to relax (hang out) and socialize after the COVID-19 pandemic. The method used is a descriptive method by analyzing the third place design applied to the Tamora Gallery as a case study, which is limited to the spatial system. Third place is expected to be a post-pandemic design solution, especially in public spaces and their environment. The results of the research are based on the third place theory and the new normal architecture, it was found that Tamora Gallery with the characteristics of spatial elements through the third place has implemented a post-pandemic design approach.

Keywords: third place, design approach, post- pandemic

PENDAHULUAN

Fenomena *Corona Virus Disease* atau COVID-19 menjadi sebuah bencana multidimensional yang terjadi di seluruh dunia. Pandemi COVID-19 tidak hanya berdampak pada kesehatan masyarakat, tetapi juga memengaruhi kondisi perekonomian, pendidikan, dan kehidupan sosial masyarakat. Pandemi COVID-19 menyebabkan pemerintah menerapkan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) yang berdampak pada pembatasan aktivitas masyarakat guna mencegah penyebaran COVID-19. Kebijakan terkait interaksi sosial masyarakat ini mengatur kegiatan yang tidak mendesak dianjurkan untuk dilakukan seminimal mungkin dalam lingkungan luar rumah. Pembatasan aktivitas tersebut menyebabkan individu tidak dapat beraktivitas seperti biasa, sehingga banyak orang yang merasa bosan, terisolasi, kesepian dan pada akhirnya mengalami stress. Portal berita jawapos.com melansir hasil survei Skor Kesejahteraan 360 yang dilakukan Cigna secara global terhadap 18.000 responden di 21 negara pada kuartal kedua 2021, terbukti bahwa pandemi COVID-19 telah menyebabkan tingkat stres masyarakat meningkat dan pembatasan aktivitas masyarakat selama masa pandemi menjadi salah satu penyebabnya (Jawapos 2021).

Stres yang terakumulasi secara terus-menerus tanpa adanya solusi akan memberikan dampak negatif berupa reaksi fisik dan reaksi psikis (Saravanan & Wilks 2014). Hal tersebut dapat mengganggu kesehatan dan dapat menurunkan imunitas tubuh dalam menghadapi COVID-19. Maka stress perlu diberikan penanganan yang tepat. Jim Robbins dalam artikel berjudul “Ecopsychology: How Immersion in Nature Benefits Your Health”, menyebutkan bahwa paparan alam memberikan efek positif terhadap kesehatan, yakni mengurangi stress dan meningkatkan penyembuhan (Robbins 2020). Penelitian Kirsten Weir yang berjudul “Nurtured Nature” menemukan bahwa hanya dengan berjalan-jalan di alam, bahkan di alam perkotaan sekalipun dapat meningkatkan mood seseorang (Weir 2020). Jadi dapat dikatakan bahwa sebuah tempat yang memiliki ruang hijau dan ruang untuk bercengkrama dapat menghilangkan rasa jenuh (Sanjaya & Sutisna 2020), ruang luar publik dapat menjadi tempat relaksasi (Wardhani et al. 2020). Lebih lanjut ruang bercengkrama dan ruang publik merupakan ruang yang memungkinkan terjadinya interaksi sosial. Berbanding terbalik dari kebijakan social distancing pada masa pandemic COVID-19, bahwa manusia sebagai makhluk sosial selalu membutuhkan interaksi sosial dengan sesamanya dalam daur hidupnya. Sosiolog Ray Oldenburg (Oldenburg 1999), memperkenalkan istilah *Third Place* yaitu ruang selain rumah (*the first place*) dan tempat bekerja (*the second place*). *Third place* adalah ruang *in-between*, dari kehidupan formal keseharian, dengan sifat informal yang memberi kebebasan sosial bagi manusia didalamnya dimanfaatkan sebagai tempat untuk menghilangkan stress, dan mengalihkan rasa kesepian, serta keterasingan (Sireki & Wibisono 2020). *Third place* yang berkaitan dengan interaksi sosial yang terjadi di lingkungan sekitar dapat meningkatkan kualitas hidup dan memberikan ikatan sosial (Lukito & Xenia 2017).

Berdasarkan uraian di atas diketahui bahwa pada masa pandemi COVID-19 dibutuhkan sebuah ruang yang memungkinkan terjadinya interaksi sosial dengan penerapan protokol kesehatan. Tamora Gallery di Bali merupakan salah satu tempat yang menyediakan banyak ruang terbuka untuk bercengkrama, bermain, berbelanja, belajar, dan melakukan berbagai aktivitas lainnya. Ruang terbuka di Tamora Gallery bisa digunakan

secara gratis oleh setiap pengunjung yang datang. Bila pada penelitian sebelumnya telah disimpulkan terkait karakteristik *third place*, proses pembentukan *third place*, faktor yang mempengaruhi pembentukan *third place*, namun pada penelitian itu belum diungkap bagaimana penyelesaiannya secara desain arsitektur *new normal*. Berangkat dari penelitian sebelumnya, penelitian ini akan berfokus pada bagaimana desain *third place* yang diterapkan pada Tamora Gallery sebagai studi kasus, yang dibatasi pada sistem spasial. *Third place* diharapkan dapat menjadi solusi desain pasca pandemi khususnya pada ruang publik dan lingkungannya.

Sistem spasial selalu berkaitan dengan unsur organisasi ruang lainnya, yang terdiri atas pola ruang, alur sirkulasi, dan orientasi bangunan. Pola ruang merupakan sifat yang terbentuk dari bentuk massa atau ruang serta elemen-elemen pembatasnya. Alur sirkulasi dalam ruang adalah rute atau arah perjalanan untuk mencapai ruang dalam bangunan. Alur sirkulasi dalam ruang erat kaitannya dengan pola ruang yang terbentuk, sedangkan orientasi bangunan erat kaitannya dengan pola hubungan yang terbentuk antara ruang-ruang yang ada di dalamnya. Keterkaitan *third place* dengan desain pasca pandemi dapat diidentifikasi dari sistem spasial sebagai pembentuk ruang dengan lingkungannya.

Kajian *Third Place*

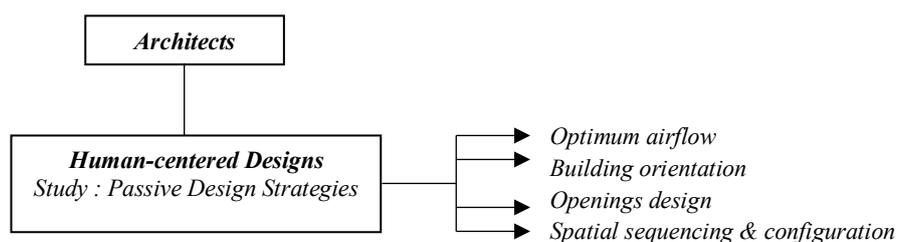
Third place dinilai penting dalam memberikan wadah bagi manusia untuk menjadi retensi atas rasa jenuh terhadap aktivitas hidup yang dilakukan setiap hari, dan menjadi media bagi manusia dalam memenuhi kebutuhan sosial dengan sifat informal. *Third place* memiliki peran bagi seseorang untuk dapat merasa rileks guna melepas kepenatan. Ray Oldenburg dalam buku “The Great Good Place” menulis “Third Place” sebagai berikut: “Third Places as the heart of a community’s social vitality.” Jadi *third place* bisa menjadi pemacu kehidupan komunitas agar tetap bisa bertahan, serta menjadi fasilitas untuk melakukan interaksi sosial yang lebih kreatif. Hal tersebut berbeda dengan *third place* pada awal kemunculannya yang hanya mengarah pada tempat-tempat *hang-out* seperti kafe dan bar. Istilah *third place* kini juga mengarah pada ruang-ruang terbuka seperti taman kota, plaza, *sidewalk* (Sujatini & Puspita D 2021). Lebih lanjut, Larice dan Macdonald menjelaskan bahwa Third Place juga disebut sebagai “a Public Meeting Place” (Larice & Macdonald 2007).

Ray Oldenburg merumuskan delapan karakteristik *third place*, antara lain : (1) *On neutral ground*, yaitu tempat yang netral dimana setiap orang bebas untuk datang, tidak ada yang mengatur pergerakan mereka, sehingga setiap orang yang datang merasakan kenyamanan. Sehingga dengan adanya tempat netral ini, banyak orang yang akan datang, dan kemudian terjadi interaksi sosial di seluruh kalangan masyarakat atau komunitas; (2) *Third place is a leveller*, yaitu tempat yang inklusif dimana siapapun bisa datang, tidak ada pengecualian, dan tidak ada perbedaan status. Sehingga dengan adanya tempat yang tidak menetapkan kriteria keanggotaan secara eksklusif, dan kemudian menciptakan kondisi sosial yang sama pada tempat tersebut; (3) *Conversation is the main activity*, yaitu tempat dimana melalui interaksi dan komunikasi dapat membuat sebuah tempat menjadi tempat yang menyenangkan. Sehingga adanya percakapan, serta kegiatan lain yang menyenangkan sangat diutamakan; (4) *Accessibility and accommodation*, yaitu tempat yang mudah dicapai oleh pengunjung melalui akomodasi yang ada; (5) *The regulars*, yaitu

tempat yang memiliki pelanggan. Sehingga dengan adanya pengunjung rutin, sering terbentuk komunitas di tempat tersebut; (6) *A low profile*, yaitu tempat dimana secara fisik terlihat sederhana, sehingga menjadi tempat yang nyaman untuk digunakan. *Third place* memiliki karakter tempat umum yang tidak mencolok, memiliki profil visual yang sesuai dengan karakter penggunanya, sesuai dengan karakter sekitar; (7) *The mood is playfull*, yaitu tempat dengan suasana yang menyenangkan, tidak membosankan, sehingga membuat para penggunanya ingin datang kembali untuk mengunjungi tempat tersebut; (8) *A home away from home*, yaitu tempat yang bukan rumah namun dapat memberikan kenyamanan layaknya seperti berada di rumah sendiri. Sehingga menjadi tempat *hangout* dan menghabiskan waktu luang karena pengunjung mendapatkan kenyamanan lahir dan batin.

Kajian Arsitektur *New Normal*

Arsitektur *New Normal* merupakan strategi desain dengan tujuan utama untuk melindungi pengguna (manusia) dari pandemi kesehatan di masa depan. Sehingga lingkungan binaan di masa depan harus berfokus pada pengembangan desain yang berpusat pada manusia (*Human-Centered Design*). Dalam konteks ini, pendekatan yang berpusat pada manusia memungkinkan untuk penghematan energi, karena strategi desain pasif di dalam bangunan memfasilitasi ventilasi alami dan distribusi udara. Jadi strategi pasif bangunan mengutamakan analisis yang cermat terhadap iklim lokal dan kondisi lokasi. Strategi desain (lihat gambar 1) yang diusulkan oleh Megahed dan Ghoneim berupaya untuk mengurangi penularan infeksi melalui udara yang dapat diterapkan oleh arsitek melalui : *optimum airflow, building orientation, openings design, dan spatial sequencing & configuration* (Megahed & Ghoneim 2021).



Gambar 1. Strategi Desain Arsitek untuk Menghindari Ancaman Penularan
[Dimodifikasi dari Megahed dan Ghoneim, 2021]

METODE

Metode pada penelitian ini menggunakan metode deskriptif analisis (pemaparan kondisi) yang dilakukan dengan studi literatur dan observasi lapangan. Metode deskriptif analisis digunakan untuk menganalisis pendekatan desain dengan cara menggambarkan keadaan di lapangan dan menganalisa melalui studi kasus terhadap objek yang diteliti dengan pendekatan kualitatif. Referensi yang digunakan untuk objek kasus yang diteliti melalui pendekatan kualitatif yaitu referensi literatur maupun observasi yang terkait dengan analisis *third place* sebagai pendekatan desain pasca pandemi pada Tamora Gallery di Cangu, Bali yang dibatasi pada sistem spasial.

Pemilihan variabel penelitian didasarkan pada teori-teori yang berkaitan dan tinjauan penelitian terdahulu yang pernah dilakukan dan dikaitkan dengan kondisi objek penelitian yang terkait dengan *third place*, dan arsitektur *new normal*. Variabel tersebut digunakan

dalam pengolahan data yang dikelompokkan berdasarkan teori yang ada dalam tinjauan pustaka mengenai pendekatan desain. Variabel penelitian yang diambil pada studi kasus ini adalah : (1) Karakteristik *third place* meliputi : *On neutral ground, Third place is a leveler, Conversation is the main activity, Accesibility and accommodation, The regulars, A low profile, The mood is playfull, a home away from home* yang akan dibatasi pada desain sistem spasialnya; (2)Arsitektur *new normal* meliputi : *optimum airflow, building orientation, openings design, dan spatial sequencing & configuration*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tamora Gallery merupakan *lifestyle shopping arcade* pertama yang berorientasi pada keluarga di Pulau Bali. Tamora Gallery mewadahi berbagai kegiatan rutin keluarga mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. Tamora Gallery dengan tema natural chic memiliki beragam fasilitas yang berkaitan dengan konsep yang diusung “*Education meets Recreation*” seperti fasilitas pendidikan, area hiburan, tempat makan, dan perbelanjaan. Tamora Gallery berlokasi di Berawa Cangu, berada di atas lahan seluas 700 m², dan terdiri dari 45 unit ruang dengan status kepemilikan sewa. Tamora Gallery tidak hanya populer di kalangan masyarakat Cangu, tetapi juga di kalangan wisatawan. Kompleks semi-outdoor ini menjadi sangat populer dengan adanya area terbuka, di mana taman bermain yang berada di tengah galeri bisa digunakan tanpa harus membayar atau gratis menjadi tempat favorit bagi orang tua dan anak-anak. Fasilitas gratis lainnya seperti *skate bowl*, juga menjadi tempat favorit yang sering dimanfaatkan oleh komunitas skater dari sekitar Cangu untuk berlatih dan berlomba. Tamory gallery diisi oleh berbagai jenis tenant dengan berbagai bisnis unik, seperti toko buku dan mainan, toko perhiasan, butik desainer yang dikuratori, klinik kesehatan, studio penata rambut, studio bakat, studio foto, sekolah musik, sekolah seni, *multipurpose room and community space, co-working space* and kantor. Maka dari itu kegiatan yang diakomodasi oleh Tamory Gallery sangat beragam. Lebih lanjut selain kegiatan yang diselenggarakan oleh tenant-tenant, Tamora Gallery juga menyelenggarakan kegiatan rutin yang dapat diikuti oleh semua orang dan beberapa gratis, seperti *kids sunday, weekend market, workshop, movie nights, festival, dan fun learning*.



Gambar 2. Program Kegiatan di Tamora Gallery
[Olahan Penulis, 2022]

Tamora Gallery sebagai Third Place

Identifikasi third place didasarkan pada sistem spasial yang berkaitan dengan fungsi ruang. Berdasarkan program kegiatan pada Gambar 2 di atas meliputi *food and beverages (F&B)*, *fashion, beauty & wellness*, *co-working space* dan *office, recreation and education, kiosk, bookstore, retail store*. Jadi dapat diketahui fungsi ruang terdiri tiga jenis kegiatan yakni, ruang sewa, ruang terbuka, dan ruang servis. Ruang sewa berupa unit toko yang disewa oleh tenant. Ruang terbuka berupa taman bermain, *skate bowl*, dan *courtyard*. Ruang servis berupa toilet dan parkir. Data yang diperoleh dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Identifikasi Sistem Spasial Tamora Gallery sebagai Third Place

No	Karakteristik Third Place	<i>On neutral ground</i>	<i>Third place is a leveler</i>	<i>Conversation is the main activity</i>	<i>Accesibility and accommodation</i>	<i>The regulars</i>	<i>A low profile</i>	<i>The mood is playfull</i>	<i>A home away from home</i>
1	Golden Monkey Chinese Restaurant	√	√	√	√	√	√	√	√
2	Hova Cake Boutique	√	√	√	√	√	√	√	√
3	Icelab Culinary Eden	√	√	√	√	√	√	√	√
4	Shmurger Cafe	√	√	√	√	√	√	√	√
5	The House of Mahija Restaurant	√	√	√	√	√	√	√	√
6	Vault	√	-	√	-	√	√	√	-
7	Hanya The Label	√	√	-	√	√	√	√	-
8	Little Joe Woman By Gail Elliott	√	√	-	√	√	√	√	-
9	Maidenlove	√	√	-	√	√	√	√	-
10	Olla Clothing	√	√	-	√	√	√	√	-
11	Story of a Memory	√	√	-	√	√	√	√	-
12	BSI International Clinic	√	√	-	√	√	√	√	-
13	Ristie Family Clinic	√	√	-	√	√	√	√	-
14	Toni & Guy Hairdressing	√	√	-	√	√	√	√	-
15	Genesis Creative Centre	√	√	√	√	√	√	√	√
16	Berawa Art House	-	√	-	√	√	√	√	-
17	Ensiklomisika School	-	√	-	√	√	√	√	-
18	Eva Scolari Talent Studio	-	√	-	√	√	√	√	-
19	Ice Age Frozen Yogurt	√	√	√	√	√	√	√	√
20	Greeny Juice Bars	√	√	√	√	√	√	√	√
21	Effle Waffle	√	√	√	√	√	√	√	√
22	Books & Beyond	√	√	-	√	√	√	√	√

23	(Lab)Rana Bali Photo Lab	√	√	-	√	√	√	√	-
24	Maya Kaneko	√	√	-	√	√	√	√	-
25	Millo Kids	√	√	-	√	√	√	√	-
26	Pama Kids Wear	√	√	-	√	√	√	√	-
27	Spark Studio	√	√	√	√	√	√	√	√
28	Playground	√	√	√	√	√	√	√	√
29	Skate Bowl	√	√	√	√	√	√	√	√
30	The Courtyard	√	√	√	√	√	√	√	√
31	Parkir	√	√	√	√	√	√	√	√
32	Toilet	√	√	√	√	√	√	√	√

(Sumber: Olahan Penulis, 2021)

Tabel disusun sesuai dengan fungsi ruang dan tenant berdasarkan aktivitas yang diakomodasinya. Fungsi ruang sewa dengan warna tabel kuning menunjukkan bahwa hanya jenis aktivitas F&B dan *kiosks* yang memiliki ke-delapan karakteristik *third place*, namun ada satu jenis aktivitas dari F&B yang tidak memiliki karakteristik *third place is a leveler, accesibility and accommodation* yakni tenant Vault yang merupakan *night club* dengan batasan pengunjung seperti batasan usia. Sehingga karakteristik *third place is a leveler* sebagai tempat yang inklusif tidak ada penetapan kriteria secara formal, namun disini ada batasan usia. Selain itu posisi ruang Vault yang berada di *bunker* (di bawah area parkir) hanya bisa diakses dengan tangga neon putih (tidak ada lift), oleh karena itu karakteristik *accesibility and accommodation* yang seharusnya mudah dilihat dan dicapai oleh pengunjung dalam hal ini hampir tidak terlihat dan tidak bisa dicapai oleh orang yang menggunakan kursi roda untuk mobilitasnya.

Tabel warna kuning di atas menunjukkan bahwa fungsi ruang sewa dengan jenis aktivitas *fashion, beauty and wellness, education and recreation, bookstore*, serta *retail shop* menunjukkan bahwa ada dua karakteristik *third place* yang tidak dimiliki, yakni karakter *conversation is the main activity* dan *a home away from home*, hal tersebut karena sebagian besar aktivitas yang diwadahi merupakan tempat berbelanja. Sehingga aktivitas utama dari tempat perbelanjaan adalah berbelanja bukan interaksi ataupun komunikasi sebagai aktivitas utama. Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa ruang sewa lainnya yang memiliki semua karakter *third place* dengan jenis kegiatan *co-working space* yakni Genesis Creative Centre, dan *communal space* yakni Sparks Studio.

Tabel warna hijau sebagai fungsi ruang terbuka dan tabel warna biru sebagai ruang servis menunjukkan bahwa keduanya memiliki semua karakteristik *third place*. Fungsi ruang terbuka yang terdiri dari *playground, skate bowl*, dan *courtyard* merupakan ruang-ruang yang bisa diakses secara gratis oleh seluruh lapisan masyarakat yang berkunjung ke Tamora Gallery. *Playground* terdiri dari beberapa permainan seperti bukit rumput dengan terowongan,, tower, mainan ayunan, mainan jungkat-jungkit, serta kursi taman untuk orang tua mengawasi anak bermain.



Gambar 3. Jenis Permainan dan Kursi Taman di Playground
[NowBali, 2021]

Fasilitas *skate bowl* merupakan area bermain *skate board* yang bisa digunakan oleh pengunjung secara gratis. Selain itu adanya komunitas *skate board* di sekitar Canggu turut menghidupkan dan meramaikan Tamora Gallery karena rutinitas latihan dan lomba.



Gambar 4. Bermain, Berkumpul, dan Berlomba di Skate Bowl
[NowBali, 2021]

The courtyard merupakan ruang terbuka di tengah yang menjadi orientasi dari Tamora gallery. Ruang ini sering dimanfaatkan untuk kegiatan-kegiatan yang diselenggarakan rutin oleh Tamora Gallery dan unit tenant, seperti *movie night*, *music session*, *workshop*, *weekend market*, *food festival*.



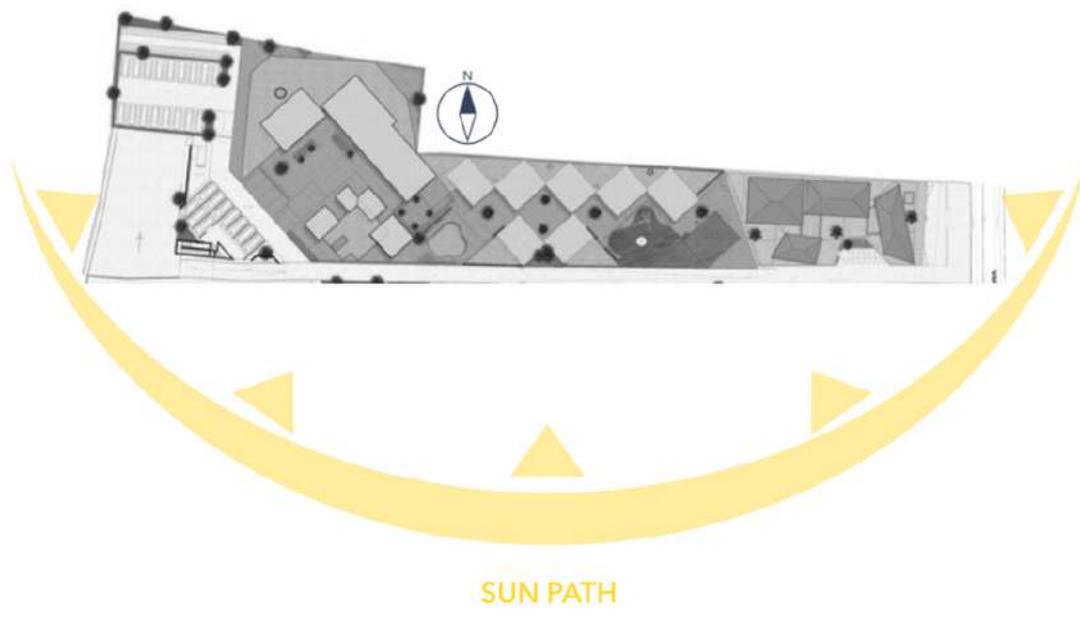
Gambar 5. Pop-up Market, Movie Night, dan Music Session di Courtyard
[TamoraGroup, 2022]

Berdasarkan hasil analisis kehadiran *third place* pada 32 ruang di Tamora Gallery (bagan 1), dapat diketahui bahwa karakter “*the regulars*, *a low profile*, dan *the mood is playful*” hadir 100%, baik itu ruang sewa, ruang terbuka, dan ruang servis. Karakter “*third*

place is a leveller, accesibility and accomodation” hadir 96% pada salah satu ruang sewa dengan jenis kegiatan F&B. Karakter “*on the neutral ground*” hadir 90%, karena ada tiga ruang sewa dengan jenis kegiatan pendidikan, dimana ada yang mengatur siapa yang bisa masuk atau tidak. Karakter “*conversation is the main activity, a home away from home*” hadir 50%, karena ada 16 ruang sewa dengan jenis kegiatan pertokoan, dimana kegiatan utamanya adalah jual beli, bukan percakapan antar pengunjung ataupun memberikan kenyamanan seperti di rumah.

Arsitektur New Normal pada Tamora Gallery

Identifikasi arsitektur new normal pada Tamora Gallery yang didasarkan pada strategi desain pasif untuk menjaga kualitas udara melalui *optimum airflow, building orientation, openings design, dan spatial sequencing & configuration* (lihat gambar 6).



Gambar 6. Analisis Strategi Desain Pasif pada Tamora Gallery
[Olahan Penulis dari Tamora Group, 2022)

Hasil analisis desain pasif pada Tamora Gallery menemukan bahwa strategi *optimum airflow* diterapkan melalui adanya jarak yang cukup antara masing-masing bangunan untuk menjamin sirkulasi udara yang baik. *Optimum airflow* juga didapatkan melalui banyaknya ruang terbuka di antara bangunan. Strategi *building orientation* diterapkan melalui penempatan bangunan yang menghindari arah bukaan yang berhadapan langsung dengan teriknya matahari dari timur ke barat, di mana bangunan diorientasikan secara diagonal dari site. Strategi *openings design* diterapkan melalui desain bukaan bangunan yang sebagian besar memiliki dua jenis bukaan yang temporal dan tetap. Kemudian strategi *spatial sequencing and configuration* diterapkan melalui konfigurasi dan susunan bangunan yang menyediakan ruang terbuka di sekelilingnya dan ruang sekitar bangunan diberi peneduh, tanpa mengganggu sirkulasi udara.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas, maka dapat diketahui bahwa delapan karakteristik Third Place hadir di Tamora Gallery, yakni karakter “*the regulars, a low profile, dan the mood is playfull*” hadir 100%, karakter “*third place is a leveller, accesibility and accomodation*” hadir 96%, karakter “*on the neutral ground*” hadir 90%, dan karakter “*conversation is the main activity, a home away from home*” hadir 50% pada ruang-ruang di Tamora Gallery. Dengan demikian, Tamora Gallery menjadi tempat dengan sifat informal yang memberi kebebasan sosial bagi pengunjung yang dimanfaatkan sebagai tempat berbelanja, tempat bermain, tempat belajar, sehingga terjadi interaksi sosial yang sangat dibutuhkan untuk menghilangkan stres, mengalihkan kesepian dan keterasingan pasca pandemi COVID-19. Dalam konteks pasca pandemi, Tamora Gallery sebagai ruang terjadinya interaksi sosial harus mengutamakan perlindungan terhadap manusia (pengunjung) karena hal tersebut menjadi strategi desain di masa depan. Berdasarkan analisis spasial, ditemukan bahwa Tamora Gallery sebagai Third Place telah menerapkan strategi desain yang berupaya untuk mengurangi penularan infeksi melalui udara secara spasial, antara lain : (1) Jarak yang cukup antara masing-masing bangunan untuk menjamin sirkulasi udara yang baik; (2) Orientasi bangunan menghindari arah yang berhadapan langsung dengan teriknya matahari dari timur ke barat; (3) Desain bukaan bangunan sebagian besar memiliki dua jenis bukaan yang temporal dan tetap; (4) Konfigurasi bangunan menyediakan ruang terbuka di sekelilingnya dan ruang sekitar bangunan diberi peneduh. Maka dapat disimpulkan bahwa third place dengan strategi desain yang mengutamakan perlindungan terhadap manusia (human centered design) dapat menjadi pendekatan desain pasca pandemi COVID-19. Rekomendasi untuk penelitian lanjutan terkait pengaruh spasial third place terhadap suasana untuk mengurangi stres pasca pandemi.

DAFTAR PUSTAKA

- Jawapos, 2021. Akibat Pandemi, Tingkat Stres Masyarakat Indonesia Naik Jadi 75 Persen. *Jawapos*. Available at: <https://www.jawapos.com/kesehatan/06/10/2021/akibat-pandemi-tingkat-stres-masyarakat-indonesia-naik-jadi-75-persen/>).
- Larice, M. & Macdonald, E., 2007. *The Urban Design Reader* (Second Ed., London: Routledge).
- Lukito, Y.N. & Xenia, A.P., 2017. Café as Third Place and The Creation of a Unique Space of Interaction in UI Campus. In *International Conference on Sustainability in Architectural Design and Urbanism*. IOP Conference Series: Earth and Environmental Science.
- Megahed, N.A. & Ghoneim, E.M., 2021. Indoor Air Quality: Rethinking Rules of Building Design Strategies in Post-Pandemic Architecture. *Environmental Research*, 193(110471). Available at: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/33197423/>.
- Oldenburg, R., 1999. *The Great Good Place : Cafes, Coffee Shops, Bookstores, Bars, Hair Salons, and Other Hangouts at The Heart of a Community*, Cambridge, MA : Da Capo Press.
- Robbins, J., 2020. Ecopsychology: How Immersion in Nature Benefits Your Health. *Yale Environment* 360.

- Sanjaya, M. & Sutisna, S., 2020. Tempat Singgah Dukuh Atas Stepover Place. *Jurnal Stupa*, 2(1).
- Saravanan, C. & Wilks, R., 2014. Medical Students' Experience of and Reaction to Stress: The Role of Depression and Anxiety. *The Scientific World Journal*, Jan 29(737382).
- Sireki, T.N. & Wibisono, B.H., 2020. Karakteristik Third Place dan Tipologi Kafe di Yogyakarta. Kasus : Kawasan Karangwuni dan Sekitarnya. *Jurnal Tata Loka*, 22(3).
- Sujatini, S. & Puspita D, E., 2021. Arsitektur Masa Pandemi : Ruang Keempat sebagai Pemaknaan Ruang-Ruang pada Rumah Tinggal. *IKRAITH-HUMANIORA*, 5(3), pp.1–11. Available at: <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/ikraith-humaniora/article/view/1478>.
- Wardhani, M.K., Yoshida, T. & Malik, A., 2020. Third Place Design Strategy for Commuter in Sub-urban (Case Study: Outdoor Public Space in Tangerang City, Indonesia). *Journal of Architectural Design and Urbanism*, 3(1). Available at: <https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/jadu/article/view/8886>.
- Weir, K., 2020. Nurtured by Nature. *Monitor on Psychology*, 51(3), p.50. Available at: <https://www.apa.org/monitor/2020/04/nurtured-nature>.