

Memori Spasial Arsitektur pada Perencanaan Sekolah Menengah Kejuruan di Cileunyi Kabupaten Bandung

Luthfi Prakoso Aji¹, Utami², Ardhiana Muhsin³

^{1,2} Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain,
Institut Teknologi Nasional Bandung

Email: luthfiprakoso0@mhs.itenas.ac.id, ami@itenas.ac.id,
dade@itenas.ac.id

ABSTRAK

Arsitektur harus bereaksi terhadap bentuk dan makna, seperti terdapat ruang kosong dalam arsitektur, kekosongan tidak dapat direncanakan tetapi dapat menggambarkan batas-batasnya dan kekosongan menjadi hidup. Kekosongan ruang yang terisi sebuah kegiatan dapat meninggalkan sebuah kenangan yang bermakna bagi penggunanya hal ini menciptakan ingatan memori terhadap sebuah ruang yang dinamakan spatial memory. Memori Spasial dalam sebuah sekolah menengah kejuruan hadir sebagai rancangan dan narasi baru dalam dunia pendidikan. Pengguna dapat merasakan makna ruang dimana dia berada sehingga dapat menyimpan memori yang disebut memori spasial. Pendekatan tema tersebut diterapkan dalam perancangan sekolah menengah kejuruan untuk mendapatkan sense pada memori pengguna. Perancangan ini menggunakan metode fenomenologi yaitu studi deksriptif, metode fenomenologi digunakan untuk mempelajari sebuah makna yang diciptakan dalam arsitektur. Metode ini menggabungkan informasi dan pemahaman tentang bentuk, ruang, dan makna dalam arsitektur. Dampak signifikan terhadap arsitektur yaitu menciptakan pengetahuan yang kuat dengan penekanan fenomenologi dari pengalaman individu kemudian dibagi menjadi pengalaman sosial. Memandang arsitektur sebagai pengalaman sensori yang memperhatikan aspek-aspek kasat mata diharapkan dapat menjadi desain bangunan yang memiliki nilai sebuah memori spasial bagi penggunanya.

Kata kunci: Arsitektur, Memori Spasial, Sekolah Menengah Kejuruan

ABSTRACT

Architecture must react to form and meaning, as there is empty space in architecture, emptiness cannot be planned but can delineate its boundaries and emptiness comes alive. An empty space that is filled with an activity can leave a meaningful memory for its users, creating a memory of a space called spatial memory. Spatial Memory in a vocational high school comes as a new design and narrative in the world of education. Users can feel the meaning of the space where they are so that they can store memory called spatial memory. The theme approach is applied in the design of a vocational high school to get a sense of the user's memory. This design uses phenomenological method which is a descriptive study, phenomenological method is used to study a meaning created in architecture. This method combines information and understanding of form, space, and meaning in architecture. The significant impact on architecture is to create strong knowledge with phenomenological emphasis from individual experience then shared into social experience. Viewing architecture as a sensory experience that pays attention to the visible aspects is expected to be a building design that has the value of a spatial memory for its users.

Keywords: Architecture, Spatial Memory, Vocational High School

1. PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan Otomotif merupakan salah satu jurusan yang paling banyak diminati oleh warga Bandung dan sekitarnya. Dunia industri otomotif memang sering menjadi perbincangan di kalangan anak muda dan dewasa. Cileunyi merupakan kecamatan yang berada di Kabupaten Bandung dan memiliki beberapa potensi seperti jalur mudik, jalur utama penghubung antar kota, memiliki ruas tol dan jalur padat pada waktu tertentu, hal ini menjadikan pemilihan lokasi berada di tapak yang strategis dekat dengan pintu tol Cileunyi dan berada di jalan utama penghubung antar kota. Menjadikan sekolah menengah kejuruan otomotif cocok ditempatkan di lokasi ini, sebuah komoditas masyarakat yang akan terus meningkat seiring dengan perkembangan waktu.

Untuk merancang sekolah menengah kejuruan otomotif di daerah cileunyi maka diterapkanlah tema *Phenomenology*. Tema yang mewakili pada pengalaman individu siswa yang menekankan sebuah persepsi muncul untuk menumbuhkan pandangan dan perilaku siswa ketika berada didalam lingkungan sekolah. Metode ini mengumpulkan informasi dan pemahaman tentang bentuk, ruang dan makna dalam arsitektur yang berkaitan dengan konsep, tempat, ruang dan tubuh.

Melalui penerapan tema *Phenomenology* dapat menciptakan sebuah tempat yang memberikan wadah berbalut citra baru dalam rangka kemajuan yang sinergis. Kata citra menjadi penting mempresentasikan cileunyi dan semangat dalam membangun kemajuan pada wajah baru Pendidikan. *Atikan* Cileunyi menjadi wajah baru cileunyi dalam rangka mengartikan kemajuan yang sinergis. Membuat sebuah paradigma dimana kolaborasi antara masyarakat, pendidikan, dan industri, yang menjadi latar belakang identitas *atikan* cileunyi. Sebuah mekanisme yang merubah stigma masyarakat bahwa sebuah kolaborasi yang mustahil dilakukan dalam 1 tempat dalam sebuah identitas yang satu.

2. METODOLOGI

2.1 Pendekatan Studi

Agar dapat mencapai pembangunan sekolah menengah kejuruan otomotif yang baik, beberapa metode pendekatan harus dilakukan, di antaranya tahap persiapan, komplikasi data, survei lokasi, pengolahan data, dan tahap perancangan. Tahap persiapan dilakukan untuk mengungkap masalah proyek pembangunan sekolah dengan benar, aman, nyaman, dan sejahtera. Komplikasi data adalah proses penelitian untuk menyelesaikan masalah yang terkait dengan proyek pembangunan sekolah. Survei lokasi dilakukan untuk mengetahui kondisi eksisting di lapangan dan wilayah sekitar yang akan digunakan sebagai batasan untuk pengolahan bangunan. Data yang diperoleh dari ketiga tahap tersebut diolah untuk menemukan tema dan konsep bangunan yang akan digunakan sebagai acuan dalam perancangan. Tahap perancangan adalah pengaplikasian dari data tertulis atau pembangunan topik dan konsep menjadi data visual/gambar teknik untuk sekolah menengah kejuruan otomotif.

2.2 Data Proyek

Proyek SMK Otomotif Cileunyi akan dibangun diatas lahan dengan luas lahan 2.0 Ha terletak di Jl. Nagreg Cicalengka, Cileunyi Wetan, Kec. Cileunyi, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 45363. Sekolah menengah kejuruan ini direncanakan juga memiliki fasilitas penunjang kegiatan pembelajaran yaitu seperti sarana kesehatan, sarana keagamaan, dan sarana kegiatan sosial lainnya. Lokasi tersebut terlihat pada **Gambar 1**.

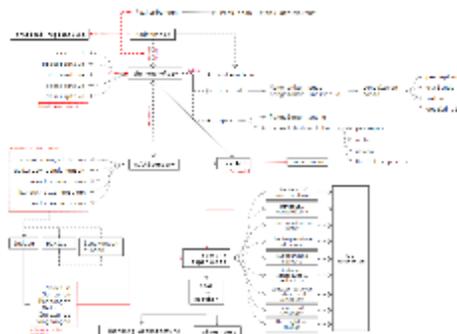


Gambar 1. Lokasi Proyek
Sumber : Google Earth – diolah, 2022
Diunduh tanggal 12/10/2022

Secara geografis tapak ini berada jauh dari perkotaan / pusat kota, namun jalur ini dilewati oleh warga Bandung untuk keluar kota, seperti yang terlihat pada **Gambar 1** aksesibilitas menuju tapak cukup mudah karena berada di jalan primer. Tapak memiliki lahan berkontur dan berada di tata guna lahan permukiman dan ada beberapa fungsi komersial dan industri [1]. Kecamatan Cileunyi menjadi penghubung antar kota dengan kota dan mempunyai 2 ruas jalan tol. Secara narasi Cileunyi merupakan sebuah daerah yang memiliki nilai luhur dan progresif dalam pembangunan. Masyarakat dan budaya yang heterogen, spiritualitas yang tinggi, apresiasi terhadap seni, serta pertanian yang selaras dengan alam, berbagai industri tumbuh dalam kawasan adalah sebagian potensi dari Cileunyi [2]. Menjadikan pemilihan lokasi tapak terletak pada lahan ini yang sangat strategis. Hal tersebut memberikan peluang yang baik dalam pembangunan sebuah sarana pendidikan.

2.3 Tema Perancangan

Tema yang diambil pada perancangan sekolah menengah kejuruan ini adalah *phenomenology*. Fenomenologi muncul sebagai tanggapan terhadap tren modern yang didasarkan pada paradigma rasional dan mekanistik. Ruang kontemporer ini mengurangi pengalaman manusia terhadap lingkungan dan menciptakan jarak. Fenomenologi menekankan pengalaman individu untuk menciptakan basis pengetahuan yang kuat yang berdampak signifikan pada arsitektur. Hal ini disebabkan penekanan fenomenologis pada persepsi dan kognisi, yang merupakan hasil dari pengalaman individu, yang kemudian dibagi lagi menjadi pengalaman sosial, yang merupakan seperangkat proses perseptual, perilaku, pembentukan nilai, dan pandangan. Fenomenologi dalam bahasan ini menitikberatkan pada kajian arsitektur. Fenomenologi adalah metode yang digunakan untuk mempelajari bagaimana kesadaran bermakna diciptakan dalam arsitektur. Metode ini mengumpulkan informasi dan pemahaman tentang bentuk, ruang dan makna dalam arsitektur yang berkaitan dengan konsep, tempat, ruang dan tubuh [3]. Alur tema *phenomenology* dapat dilihat pada **Gambar 2**.



Gambar 2. Alur Tema Phenomenology
Sumber : Penulis, 2022

Phenomenology in architecture atau fenomena dalam arsitektur Retrospeksi Peter Zumthor mendefinisikan keinginan subjektif yang mengganggu aspek objektif dalam proses desain, yaitu campur tangan perasaan dan permintaan keinginan dari arsitek untuk memiliki bentuk. Dalam filosofinya, Arsitektur bukanlah material yang kokoh. Dengan indera kita dan cara tubuh kita merespon suara, bau, warna dari satu bahan, kita menciptakan arsitektur. Jika arsitektur adalah sebuah mobil, emosi kita dan bagaimana kita menanggapi adalah mesinnya, tidak ada arsitektur tanpa kita [4]. Pengembangan *phenomenology* yang dilakukan oleh Peter Zumthor menambahkan filosofi *critical regionalism*, dimana setiap bangunan dibentuk sesuai ruang dan waktu dimana hal tersebut berada (kontekstual) yang diintegrasikan kedalam sebuah gaya arsitektur Zumthor. Perwujudan dari kebutuhan budaya dan kreatifitas lokal, prinsip ini yang pada akhirnya diterapkan pada desain Zumthor. Sebuah material dan bentuk yang memberikan pengalaman yang empiris (suatu sumber pengetahuan yang diperoleh dari observasi atau percobaan) atau disebut sebuah fenomena bukan estetika visual belaka. Reimagine The Atmosphere of Sense and Presence hadir sebagai tagline yang mendasari ide dari perancangan sekolah menengah kejuruan. Melihat pengalaman subjektif dan membiarkan ingatan emosional muncul memandu terhadap ide dari sebuah desain kita adalah cerminan dari pengalaman kita. Peter Zumthor membawa angin segar bagi perkembangan pada masa arsitektur modern dan menciptakan sebuah parameter baru yang diterapkan pada karya-karya beliau. Therme Vals merupakan salah satu bangunan yang menerapkan parameter atmosphere [5]. Karya dapat dilihat pada **Gambar 3**.



Gambar 3 Therme Vals
Sumber : Archdaily, 2022

2.4 Parameter Atmosphere

Parameter arsitektur menjadi sebuah batasan yang menjadi sebuah landasan dalam proses perancangan desain guna membantu memberikan ekspresi terhadap bangunan yang akan di rancang. Atmosphere hadir dalam desain Peter Zumthor dengan memulai desainnya dengan volume sederhana dan diagram spasial untuk memahami bagaimana mereka mendefinisikan atau memisahkan area ruang interior dari sekitarnya atau bagaimana ia mencakup kontinum atau rangkaian tak terbatas. Arsitektur dihadapkan pada kehidupan dan harus peka terhadapnya. Parameter yang digunakan dalam Atmosphere dapat dilihat pada **Tabel 1**.

Tabel 1. Parameter Atmosphere

Parameter Atmosphere	Aplikasi
<i>The Body of Architecture</i>	Arsitektur adalah perwujudan fisik dari desain, yang terdiri dari berbagai bahan dan struktur yang menciptakan ruang akhir. [6]
<i>Surrounding Objects</i>	Aspek ini berlaku untuk segala sesuatu di sekitar bangunan atau ruang, baik itu manusia, benda apapun yang dapat menciptakan sebuah suasana, imajinasi, keindahan dan daya tarik. [7]
<i>Between Composure and Seduction</i>	Menciptakan sebuah bentuk, ruang, atau elemen lain dari suatu bangunan memiliki kesan pergerakan, alur, dan urutan yang alami dapat memberikan perasaan menuntun, menstimulasi, dan relaksasi sehingga setiap orang yang berinteraksi dengan bangunan dapat merasa nyaman dan bebas, sehingga dapat dikatakan bahwa ruang dan bangunan menjadi pengarah perilaku. [7]
<i>Tension Between Interior & Exterior</i>	Mengambarkan bagaimana ruang di dalam bangunan merupakan ruang yang pribadi dan di luar bangunan yang berinteraksi dengan jalan dan bangunan di sekitarnya. Cara menangani kedua aspek ini akan menentukan karakter dari bangunan itu sendiri.[6]

<i>Level of Intimacy</i>	Menggambarkan berbagai aspek seperti ukuran, dimensi, skala, massa, dan gravitasi dari sebuah bangunan. Ini menunjukkan bagaimana sebuah bangunan dapat mengekspresikan dirinya sendiri. Terkadang bangunan terlihat sangat besar dan kuat, sementara pada kasus lain, bangunan terlihat kecil atau sama dengan ukuran manusia. Bagaimana ruang-ruang ini dapat memicu perasaan yang berbeda dalam diri kita, seperti merasa terlupakan, ditinggikan, dibebaskan, atau berada di tengah-tengah. [6]
<i>Material Compatibility</i>	Keterkaitan antara satu jenis material dengan jenis lainnya, setiap material memiliki potensi yang tidak terbatas. Oleh karena itu, kemampuan ini adalah rasa keterlibatan yang luar biasa dan pemahaman tentang sifat dari setiap material yang datang dengan pengalaman dan waktu.[6]
<i>The Sound of a Space</i>	Interior seperti instrumen besar, mengumpulkan suara, memperkuatnya, dan mengirimkannya ke tempat lain. Seperti halnya The sound of a space, menggambarkan ilmu suara dengan bentuk ruang dan refleksi dengan permukaan material. [6]
<i>The Temperature of Space</i>	Setiap bangunan memiliki metode khusus untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya yang ditentukan oleh kombinasi bahan dan respons terhadapnya. Suasana dari temperatur memiliki pengaruh terhadap mood dan perasaan dari orang yang ada didalam bangunan. [6]
<i>The Light on Things</i>	Cahaya memiliki peran penting dalam arsitektur. Hal ini tercermin dari posisi dan jenis cahaya yang masuk, sifat bayangan yang tercipta, dan efek permukaan material terhadap cahaya, seperti <i>shade and tint</i> . Cahaya digunakan sebagai media untuk membuat ruangan lebih terang dan menghilangkan kegelapan pada sebuah bangunan.[6]

Sumber :buku *atmosphere* Zumthor, 2006

2.5 Latar Belakang Pemilihan Tema

Melihat bentuk dan ukuran karya-karya arsitektural saat ini berkompetisi untuk melahirkan sesuatu yang unik, dikenal, dan monumental. Timbul pertanyaan dalam menanggapi fenomena tersebut yaitu, Bagaimana pengaruh bangunan-bangunan tersebut terhadap manusia?. Bagaimana metode yang efektif untuk meramu sebuah bangunan yang dapat melihat potensi sekitar dan memanfaatkan potensi tersebut?. Penyebab hadirnya bangunan-bangunan tersebut adalah membandingkan bangunan-bangunan arsitektural yang terlihat sederhana namun mengandung konteks dan pemikiran-pemikiran yang mendasar. Mendesain bangunan memandang arsitektur sebagai pengalaman sensoris yang memperhatikan aspek-aspek tidak terlihat seperti tekstur, suara, cahaya, dan aroma dalam mendesain bangunan yang memiliki nilai estetika yang tinggi. “*sense & presence*”. *Bagaimana kehadiran dari suatu bangunan arsitektur mempengaruhi siapa saja yang melihat, menikmati, atau terlibat dengan sederhana dalam bentuk yang kuat.*

2.6 Elaborasi Tema

Atmosphere merupakan salah satu cara untuk menjawab dari permasalahan yang terjadi di dalam tapak, pemilihan konsep ini lebih pendekatan terhadap arsitektur yang utilitarian, dengan design yang formal, tanpa ornament dan memiliki fasad yang “jujur”, serta mengikuti fungsi yang telah ditetapkan. Bagaimana bangunanya saling berinteraksi dengan manusia. Tabel elaborasi dapat dilihat pada **Tabel 2**.

Tabel 2. Elaborasi Tema

Parameter Atmosphere	Aplikasi
<i>The Body of Architecture</i>	Site Development : 1. Dalam pengolahan site, sirkulasi antar massa bangunan (objek masa majemuk) diciptakan menjadi satu sistem (ada entrance dan exit). 2. Penempatan beberapa massa bangunan membentuk suatu sistem organ. Komposisi di bagi menjadi 3, zona masyarakat, zona kolaborasi, zona sekolah.

	<p>Gubahan Bentuk : 1. bentuk dominan geometri dasar kotak, untuk merepresentasikan sebuah fungsi yang modular menciptakan sebuah ruang efektif dan efisien. pembentukan berawal dari program ruang yang di modulasi membentuk beberapa modulasi fungsi ruang yang disusun menjadi sebuah bentuk.</p>
<i>Surrounding Objects</i>	<p><i>Site Development</i> : Objek-objek eksisting yang permanen, mempengaruhi sirkulasi.</p> <p>Gubahan Bentuk : Penataan blok massa, penentuan sumbu dan orientasi bangunan dipengaruhi juga oleh objek-objek eksisting yang permanen</p> <p>Penataan Ruang Dalam : -</p>
<i>Between Composure and Seduction</i>	<p><i>Site Development</i> : Pola sirkulasi memiliki sekuens atau alur dari awal hingga akhir . Penerapan pada entrance site sampai bangunan akhir .</p> <p>Gubahan Bentuk : Blok blok masa tersusun dalam penciptaan sebuah narasi yang memiliki integrasi dengan pihak masyarakat.</p> <p>Penataan Ruang Dalam : Menempatkan ruang ruang yang memiliki fungsi yang sama/berhubungan secara berdekatan dengan koridor atau selasar sebagai konektor.</p>
<i>Tension Between Interior & Exterior</i>	<p><i>Site Development</i> : Pengolahan site dan pola sirkulasi yang mempengaruhi letak entrance bangunan.</p> <p>Gubahan Bentuk : Bentuk luar pada bangunan menunjukkan fungsi dari bangunan: penggunaan bentuk kotak/persegi panjang.</p> <p>Penataan Ruang Dalam : Sirkulasi yang ada pada ruang dalam dan menembus sampai ruang luar (Lorong, jembatan penghubung, selasar)</p>
<i>Level of Intimacy</i>	<p><i>Site Development</i> : Sirkulasi ditutup menggunakan atap dengan ketinggian 2 meter memperlihatkan kesesuaian level.</p> <p>Gubahan Bentuk : massa bangunan yang diangkat, dan perletakan massa memperlihatkan tingkat keintiman sebuah massa, dan memiliki visual hirarki</p> <p>Penataan Ruang Dalam : Ukuran tinggi suatu ruangan dengan fungsi privat memiliki <i>level of intimacy</i> berbeda dengan tinggi ruangan dengan fungsi publik yang didukung dengan pencahayaan yang berbeda</p>
<i>Material Compatibility</i>	<p><i>Site Development</i> : 1. penggunaan material aspal untuk sirkulasi kendaraan, material batu alam untuk pedestrian.</p> <p>Gubahan Bentuk: 1. Bentuk persegi menggunakan material beton dan kayu, menunjukan wajah dari alam. 2.</p> <p>Penataan Ruang Dalam: 1. Bentuk persegi panjang yang menggunakan material beton atau kayu mempertegas bentuk bangunan, karakter kaku, solid. 2. Bentuk persegi menggunakan material beton dan kayu, menunjukan wajah dari alam.</p>
<i>The Sound of a Space</i>	<p><i>Site Development</i> : Blok blok masa di atur sesuai dengan arah mata angin yang natural menyebar ke area site dan menciptakan suara masyarakat.</p> <p>Gubahan Bentuk : Bentuk persegi panjang yang dominan arah horizontal/pola linear suara yang menerus.</p> <p>Penataan Ruang Dalam : Koridor–koridor dan hall, suara dari hall yang lebih bising terfilter oleh bentuk koridor sehingga suara bising bisa teredam sebagian tidak sampai ke ruang yang butuh ketenangan.</p>
<i>The Temperature of Space</i>	<p><i>Site Development</i> : Blok-blok massa kluster memiliki temperatur fisik dan psikis yang berbeda dengan blok massa pola radial.</p> <p>Gubahan Bentuk : Bentuk bangunan yang persegi panjang dengan kombinasi material kayu dan beton menghasilkan sebuah pengalaman dan suasana yang dingin, dan hangat.</p> <p>Penataan Ruang Dalam : Penggunaan kaca / material transparan untuk atribut tembus cahaya alami memberi kesan ‘menyejukkan’, sangat berbeda jika dibandingkan dengan penggunaan dinding beton solid yang membawa kesan ‘dingin’.</p>

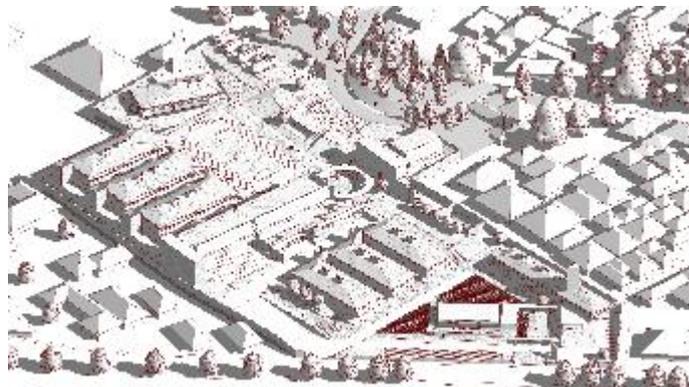
The Light on Things *Site Development* : Pencahayaannya pada sirkulasi tertentu memperoleh cahaya alami sedangkan sirkulasi yang lain hanya mengandalkan cahaya artifisial.
Gubahan Bentuk : Bangunan yang terdiri dari berbagai massa yang ditempatkan dengan cara yang tepat untuk mendapatkan cahaya alami yang diinginkan. Penataan ruang dalam juga disesuaikan dengan cahaya, baik cahaya alami atau buatan, untuk memberikan perlakuan yang sama pada ruang-ruang dengan fungsi yang sama.

Sumber :Penulis, 2022

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.2 Penerapan *The Body of Architecture* pada Perancangan Sekolah Menengah Kejuruan Otomotif

Penempatan beberapa massa bangunan membentuk suatu sistem organ. Komposisi dibagi menjadi 3 yaitu zona masyarakat, zona kolaborasi, dan zona sekolah. Blok-blok massa diatur sesuai dengan arah mata angin yang natural menyebar ke area site dan . Bentuk dominan geometri dasar kotak, untuk merepresentasikan sebuah fungsi yang modular menciptakan sebuah ruang efektif dan efisien. Pembentukan berawal dari program ruang yang di modulasi membentuk beberapa modulasi fungsi ruang yang disusun menjadi sebuah bentuk. Terlihat pada **gambar 4**.



Gambar 4 Sequence *The Body of Architecture*
Sumber : Penulis, 2022

3.3 Penerapan *Surrounding Objects* pada Perancangan Sekolah Menengah Kejuruan Otomotif

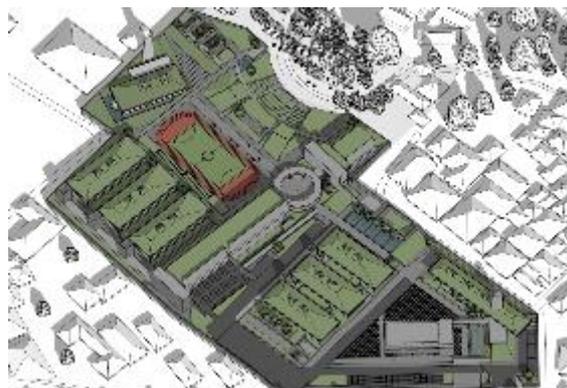
Pembentukan massa didalam site menjadikan sebuah acuan untuk mengikuti arah visual dari luar kedalam site, hal ini melihat bagaimana kondisi site yang berhadapan langsung dengan jalan utama. Bagaimana menata konfigurasi massa untuk menghormati ke arah jalan utama dan membuat lingkungan di dalam site. 3 Bangunan *workshop* menghadap kedepan dengan tujuan untuk menghadirkan kolaborasi yang sangat penting didalam bangunan tersebut dan menjadi poin utama dalam fasad site, selain itu stigma masyarakat mengenai bengkel yang identik dengan kotor, masa bangunan ditempatkan di belakang, menciptakan sebuah paradigma baru dalam dunia pendidikan. Terlihat pada **gambar 5**.



Gambar 5 Aksonometri Site
Sumber : Penulis, 2022

3.4 Penerapan *Between Composure and Seduction* pada Perancangan Sekolah Menengah Kejuruan Otomotif

Narasi awal mula kedatangan siswa dari entrance sekolah melalui jalan kaki, melewati yayasan dan bangunan aula sebagai penyambut siswa, definisi bangunan yayasan yang berhadapan langsung dengan masyarakat dan ditempatkan di depan site. Variasi atap yang digunakan pada rancangan mengadaptasi dari bangunan sekitar dan diolah kembali menjadi sebuah atap yang memiliki keunikan tersendiri, dengan menambahkan bentuk seperti cerobong atap guna membentuk pembayangan dan pencahayaan alami masuk kedalam bangunan. Elemen desain lanskap yang unik menghasilkan pengalaman taman yang kontras dengan lingkungannya sehingga mengundang penghuni untuk melakukan perjalanan di taman. Desain lanskap menampilkan lanskap multi-level yang menyusun serangkaian fitur air, bentang alam, dan jalur dengan desain universal. Indera manusia dimotivasi oleh elemen desain seperti fitur air (indra pendengaran), padang rumput (indra peraba), dan berbagai tumbuhan (indra penglihatan). Terlihat pada **gambar 6**.



Gambar 6 Aksonometri Site
Sumber : Penulis, 2022

3.5 Penerapan *Tension Between Interior & Exterior* pada Perancangan Sekolah Menengah Kejuruan Otomotif

Sirkulasi yang ada pada ruang dalam dan menembus sampai ruang luar (Lorong, jembatan penghubung, selasar). Terlihat pada **gambar 7**.



Gambar 7 *Sequence Tension Between Interior & Exterior*

Sumber : Penulis, 2022

3.6 Penerapan *Level of Intimacy* pada Perancangan Sekolah Menengah Kejuruan Otomotif

Letak entrance bangunan dipengaruhi oleh pengolahan zoning site dan pola sirkulasi. Sirkulasi ditutup menggunakan atap dengan ketinggian 2 meter memperlihatkan kesesuaian level. Ketinggian level site di muka jalan dengan site belakang terjadi perbedaan level setinggi 2 meter. Hal ini mempengaruhi ketinggian dari bangunan, Variasi level, volume bangunan dibuat sedemikian rupa menyerupai. Terlihat dari luar bangunan penggunaan bentuk kotak / persegi panjang menunjukkan fungsi dari bangunan tersebut. Massa bangunan yang diangkat dan perletakan massa memperlihatkan tingkat keintiman sebuah massa serta memiliki visual hirarki. Terlihat pada **gambar 8**.



Gambar 8 *Sequence Level of Intimacy*

Sumber : Penulis, 2022

3.7 Penerapan *Material Compatibility* pada Perancangan Sekolah Menengah Kejuruan Otomotif

Sistem sirkulasi antar massa bangunan menjadi satu yaitu terdapat entrance dan exit. Penggunaan material aspal untuk sirkulasi kendaraan, material batu alam untuk pedestrian. Mendramatisir temperatur secara psikis dengan menggunakan material tertentu pada sirkulasi penghubung. Menerapkan pola sirkulasi yang memiliki sekuens pada entrance dan outrance yaitu alur dari awal, klimaks, sampai anti-klimaks. Kesan “menyejukkan” pada atribut tembus cahaya alami diperoleh dengan penggunaan kaca / material transparan, sedangkan kesan “dingin” diperoleh dengan penggunaan dinding beton solid. Material yang sama digunakan pada ruang dengan satu lingkup aktivitas / kegiatan yang sama dan material lain digunakan pada ruang yang berbeda. Area koridor menggunakan material batu dan beton. Terlihat pada **gambar 9**.



Gambar 9 *Material Compatibility*

Sumber : Penulis, 2022

3.8 Penerapan *The Sound of a Space* pada Perancangan Sekolah Menengah Kejuruan Otomotif

Narasi awal mula kedatangan siswa dari entrance sekolah melalui jalan kaki, melewati yayasan dan bangunan aula sebagai penyambut. Terlihat pada **gambar 10**.



Gambar 10 *Sequence The Sound of a Space*

Sumber : Penulis, 2022

3.9 Penerapan *The Light on Things* pada Perancangan Sekolah Menengah Kejuruan Otomotif

Memperhatikan cahaya dalam mengatur blok massa yaitu dengan menempatkan massa berlantai banyak berada di belakang massa berlantai sedikit disesuaikan dengan orientasi matahari. Konektor dalam penataan ruang-ruang dengan fungsi yang sama secara berdekatan adalah menempatkan koridor dan selasar. Pada bagian interior pembayangan dibentuk untuk menciptakan pencahayaan yang dramatis, hal ini memberikan *sense* yang berbeda bagi pengguna didalam. Terlihat pada **gambar 11**.



Gambar 11 *The Light on Things*

Sumber : Penulis, 2022

4. SIMPULAN

Penerapan tema pada perencanaan sekolah menengah kejuruan dirancang berdasarkan prinsip-prinsip desain. Pembentukan massa di dalam site menjadi acuan arah visual dari luar ke dalam site. Elemen desain lanskap yang menghasilkan pengalaman berbeda sehingga menjadi daya tarik. Visual hirarki yang tercipta dari massa bangunan yang diletakkan dengan memperlihatkan tingkat keintiman. Penerapan material dengan penyesuaian prinsip pada setiap fungsi berbeda. Pengaturan blok massa yang disesuaikan dengan orientasi matahari untuk menciptakan cahaya yang dramatis sesuai prinsip desain. Bangunan sekolah menengah kejuruan dirancang sesuai tema dengan acuan prinsip desain dalam setiap elemen desain yang direncanakan. Parameter *atmosphere* sangat berkaitan erat dengan kata memori spasial dimana pembentukan elemen ruang sekolah dapat menciptakan sebuah memori yang pekat dalam setiap parameternya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] “Rencana Tata Ruang,” Dec. 22, 2020. <https://gistaru.atrbpn.go.id/rtronline/> (accessed Aug. 10, 2022).
- [2] “Visi dan Misi | Kecamatan Cileunyi, KAB. BANDUNG,” Jul. 06, 2022. <https://kecamatanpileunyi.bandungkab.go.id/public/profil/visi-dan-misi> (accessed Sep. 26, 2022).
- [3] U. Gunawan, “Fenomenologi arsitektur; konsep, sejarah dan gagasannya,” *Nalars*, vol. 12, no. 1, Art. no. 1, 2013.
- [4] RAW, *Strategi Arsitektur Berkelanjutan*. Omah Library, 2021.
- [5] “The Therme Vals / Peter Zumthor | ArchDaily,” Jan. 01, 1970. <https://www.archdaily.com/13358/the-therme-vals> (accessed Jan. 30, 2023).
- [6] P. Zumthor, *Atmospheres: architectural environments. surrounding objects*, 10th ed. Boston: Birkhäuser, 2006.
- [7] F. Atikasari, “Perancangan pusat edukasi dan terapi anak disleksia di Bandung dengan Pendekatan Multisensori,” undergraduate, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2018. Accessed: Sep. 26, 2022. [Online]. Available: <http://etheses.uin-malang.ac.id/13725/>
- [7] I. M. A. Mahendra, “Identitas Kawasan Perkotaan dalam Perspektif Atmosfer Kota (Studi Kasus Kawasan Perkotaan Klungkung, Bali, Indonesia),” *Jurnal Perencanaan Wilayah dan Kota*, 2021.
- [8] D. Nugraha, “Pembelajaran Sastra di Sekolah: Sebelum, Selama, dan Sesudah Pandemi,” vol. 22, no. 1, 2021.
- [9] Isnawati, N. Jalinus, dan Risfendra, “Analisis Kemampuan Pedagogi Guru SMK yang sedang Mengambil Pendidikan Profesi Guru dengan Metode Deskriptif Kuantitatif dan Metode Kualitatif,” *INVOTEK*, vol. 20, no. 1, hlm. 37–44, Feb 2020, doi: 10.24036/invotek.v20i1.652.
- [10] Badan Pusat Statistik, *Indeks Pembangunan Manusia (IPM) Indonesia pada tahun 2020 mencapai* R. Maclean dan D. Wilson, Ed., *International Handbook of Education for the Changing World of Work: Bridging Academic and Vocational Learning*. Dordrecht: Springer Netherlands, 2009. doi: 10.1007/978-1-4020-5281-1.