

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Salah satu kebutuhan rohani selain beribadah adalah retreat. Retreat dapat berarti menarik diri, memulihkan diri kembali. Dalam hal ini, menarik diri dan memulihkan diri yang dimaksud adalah menarik diri dari segala aktivitas rutin dan semakin mendekatkan diri kepada Tuhan sambil memulihkan diri kita dari permasalahan-permasalahan maupun luka batin yang kita alami selama hidup di masa lalu. Dengan retreat maka akan membantu manusia menyegarkan kembali kondisi kerohaniannya untuk kembali menghadapi kehidupannya.

Kebutuhan akan kesehatan mental dan emosional adalah sebuah kebutuhan yang sangat penting. Kegiatan retreat merupakan kebutuhan manusia untuk mengembalikan kesehatan mental setelah sekian lama melakukan rutinitas keseharian di tempat asal dan untuk bangun semangat atau kekuatan baru. Untuk mendukung kegiatan retreat membutuhkan tempat yang memenuhi misi kegiatan ini dan memiliki fasilitas yang sempurna untuk mendukung kegiatan retreat. Penting untuk mengadakan kegiatan retreat untuk mengembalikan pengenalan diri dan juga mengembalikan hubungan dengan Tuhan juga dengan sesama manusia. Kendala yang ditemukan di Kota Cirebon adalah minimnya fasilitas retreat yang ideal untuk melakukan kegiatan ini padahal secara letak geografis dan iklim, Cirebon merupakan tempat yang baik untuk ini.

1.2. Tujuan Perancangan

“Fasilitas Retreat di Cirebon” berfungsi sebagai kompleks kegiatan retreat yang memfasilitasi pengunjung dari kesibukan dan keseharian perkotaan menuju kawasan yang lebih tenang untuk melakukan kegiatan meditasi dan reflektif. Diharapkan pengunjung yang datang ke fasilitas ini dapat merasakan pengalaman reflektif pribadi yang akan dibawa ketika mereka kembali ke keseharian mereka.

1.3. Fungsi Bangunan

Berdasarkan dari latar belakang masalah, solusi desain yang dapat dikembangkan adalah dengan merancang sebuah Fasilitas retreat yang didesain secara interaktif dan alami sehingga pengunjung dapat merasakan dan mengenali sendiri impresi yang nyata dari fasilitas retreat yang ada. Khususnya dalam pendekatan alam yang dipakai, diharapkan pengunjung dapat mengeksplor diri mereka secara intensif dalam fasilitas ini. Dari fungsi bangunan, pada desain terkembangkan beberapa fasilitas yang berupa :

- Fasilitas Penerimaan ini berfungsi untuk mewadahi kegiatan pendataan peserta dan pengunjung yang akan menggunakan fasilitas lainnya di kawasan ini
- Fasilitas Hunian ini berfungsi sebagai fasilitas penginapan para peserta yang menggunakan program menginap yang tersedia
- Fasilitas Pendukung ini berfungsi sebagai salah satu elemen pendukung dalam kawasan yang dirancang yaitu untuk mewadahi beberapa aktivitas lain yang tersedia seperti perpustakaan, lounge, tempat makan dan ruang serbaguna
- Chapel Utama ini berfungsi sebagai tempat ibadah utama dalam fasilitas ini
- Fasilitas Reflektif ini menjadi salah satu elemen pendukung yang mewadahi kegiatan personal pengunjung untuk dapat reflektif dan melakukan kegiatan meditatif dalam kawasan

1.4. Manfaat Perancangan

Manfaat Perancangan Fasilitas Retreat di Cirebon, sebagai berikut.

- Bagi Masyarakat : Menyediakan fasilitas retreat untuk masyarakat sekitar Kota Cirebon dan Provinsi Jawa Barat
- Bagi Perancang : Perancang dapat memahami pendekatan dan metode baru dalam merancang fasilitas resort atau retreat seperti ini
- Bagi Pengunjung : Mampu memiliki sebuah tempat untuk melakukan kegiatan meditatif dan reflektif
- Bagi Bidang Keilmuan : Penerapan ilmu arsitektur biofilik kepada fasilitas retreat dan sejenisnya.

1.5. Masalah Desain

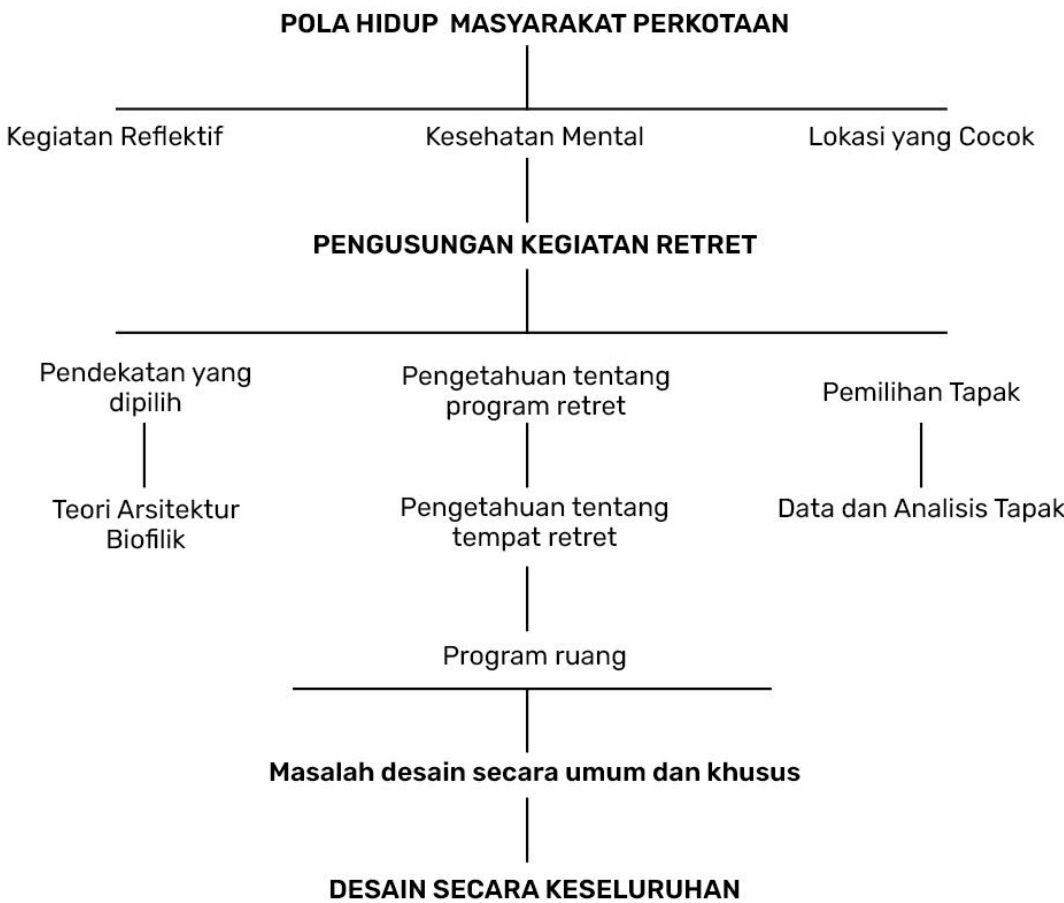
1.5.1. Masalah Utama

- Desain mampu memenuhi kebutuhan reflektif pengunjung
- Desain mampu menjadi alternatif kawasan retreat di Provinsi Jawa Barat
- Desain mampu menghasilkan ruang yang mendukung fungsi perencanaan fasilitas retreat

1.5.2. Masalah Khusus

Dapat mewujudkan desain dengan menjawab Permasalahan tentang bagaimana menggambarkan, membentuk ruang, dan membentuk pengalaman yang baik tentang perenungan diri terhadap sesama dan terhadap Tuhan ketika berada di area rumah retreat, tidak hanya menjadi rumah singgah sementara dan berkumpul. Namun dapat menyajikan pengalaman individu kepada peserta dan jemaat yang hadir sehingga menemukan kebesaran nilai Kristiani dengan pengalaman ruang spasial yang terwujud menjadi satu kesatuan area. Semua elemen bangunan, lekukan dan sudut yang dapat menggambarkan kemuliaan Tuhan secara tersirat namun tetap memiliki unsur simbolis yang kuat dan dapat dirasakan oleh para pengunjung.

1.6 Kerangka Berpikir



Gambar 1.1. Gambar Diagram Kerangka Berpikir
Sumber : Ilustrasi Pribadi, 2024

Pada Gambar 1.1. terdapat gambaran kerangka berpikir pada keseluruhan desain. Kerangka berpikir menjelaskan mengenai alur pemikiran yang terjadi, dimulai dari objek utama dengan masalah yang ada. Dari permasalahan yang ditemukan dapat disimpulkan sebuah ide. Ide yang ditemukan dikembangkan dengan solusi-solusi yang ingin diterapkan secara desain, ruang, dan data yang ada menjadi sebuah inti permasalahan yang menghasilkan fokus desain dengan pendekatan yang ingin digunakan.