BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Vihara

2.1.1.1 Defenisi Vihara

Pengertian Vihara pada awalnya sangat sederhana yakni sebagai tempat tinggal bagi para ordo monastic yakni *bhikku, bhikkuni*, samanera dan samaneri. Namun pengertian vihara seiring berkembangnya zaman menjadi wadah untuk melakukan upacara keagamaan dan tradisi pada keyakinan agama Buddha (Dan et al., 2008).

2.1.1.2 Makna dan Fungsi Vihara

Pada umumnya, masyarakat mengetahui fungsi Vihara hanya sebagai tempat beribadah bagi umat Buddha, namun telah diuraikan dalam buku "Pembangunan Vihara Jakarta Dhammacakka Jaya" oleh Yayasan Vihara Jakarta Dhammacaka Jaya (1983) yang mengatakan bahwa fungsi vihara ialah sebagai berikut :

1) Tempat tinggal bagi para bikkhu, bhikkuni, samanera dan samaneri
2) Tempat beribadah umat Buddha.
3) Sarana pendidikan moral, disiplin dan kebudayaan
4) Tempat untuk melaksanakan kebaikan dan kebajikan
5) Tempat untuk melaksanakan dhamma
6) Wadah untuk melatih meditasi dalam usaha untuk meningkatkan kesadaran berkehidupan
7) Wadah melaksanakan kegiatan sosial yang bersifat keagamaan

Tercantum dalam buku "Keluruhan Sebuah Vihara" bahwa makna yang terkandung dalam vihara adalah sebagai berikut :

1) Vihara merupakan tempat untuk umatnya memuliakan Sang Buddha dan para bodhisattva
2) Vihara sebagai tempat menurunkan inisiasi suci untuk membebaskan samsara

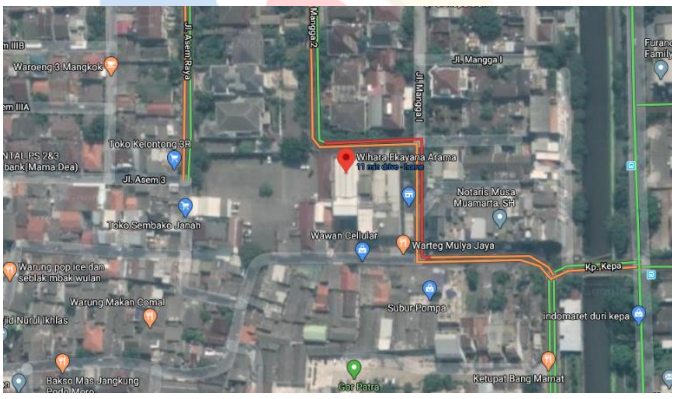
3) Vihara sebagai tempat yang melindungi umatnya dari bencana
4) Vihara sebagai tempat untuk mendekatkan diri dengan Tuhan
5) Vihara sebagai tempat untuk memohon perlindungan kepada Tuhan
6) Vihara sebagai wadah untuk bertobat dan memperbaiki diri
7) Vihara sebagai tempat untuk berdana
8) Vihara sebagai tempat untuk melaksanakan tugas-tugas yang diberikan Tuhan
9) Vihara sebagai tempat untuk melatih dan meningkatkan welas asih
10) Vihara sebagai tempat untuk menemukan dan membuktikan kemukjizatan Tuhan

2.1.1.3 Vihara Ekayana Arama

Vihara Ekayana Arama merupakan sebuah wadah yang dibangun untuk membantu melaksanakan pemutaran Roda *Dharma* dengan menyediakan berbagai pelayanan dan kegiatan yang bersifat spiritual dan berlandaskan pada esensi dan praktik agama Buddha.

Vihara Ekayana dengan luas area **8896 m^2** ini berlokasi di Jl. Mangga 2 No.8, Jakarta Barat. Fungsi kawasan sekitar Vihara Ekayana didominiasi oleh perumahan.

Pencapaian *Site*



Gambar 2.3 Kemacetan kendaraan di sekitar site pada hari minggu pagi pukul 09.00
Sumber : www.googlemaps.com

Lokasi *site* yang berada di daerah perumahan sehingga para umat Vihara Ekayana dominan menggunakan kendaraan pribadi dan taksi/ ojek *online*. Hal ini membuat jalan disekeliling Vihara terjadi kemacetan karena transportasi tersebut menumpuk pada jalan utama Vihara khususnya pada waktu ibadah berlangsung.

Kemacetan yang terjadi menyebabkan kebisingan pada jalan utama yang dapat terdengar hingga kedalam bangunan ibadah utama.

Gambar 2. 4 Alur pedestrian disekitar site
Sumber : Analisis pribadi

Sedangkan umat yang berjalan kaki merupakan umat yang tinggal di perumahan sekitar Vihara. Namun Vihara saat ini belum memenuhi persyaratan tata ruang karena tidak terdapatnya GSB (Garis Sepadan Bangunan) untuk menyediakan sarana bagi pejalan kaki.

Vegetasi

Gambar 2. 5 Diagram vegetasi di site
Sumber : Data Peneliti

Letak *site* yang berada di daerah perumahan yang masih minim akan vegetasi sehinnga masih rawan terkena banjir. Selain itu vegetasi yang terdapat di Vihara Ekayana hanya sebesar ±5.3% dan masih belum memenuhi persyaratan tata ruang yang ada (KDH: 30%). Hal ini dikarenakan peralihan

fungsi halamaan depan yang digunakan untuk lahan parkir dan lebih mementingkan kapasitas umat saat *event-event* besar diselenggarakan.

Bentuk Geometris

Gambar 2. 6 Bentuk dasar massa bangunan sekitar site
Sumber : Analisis Pribadi

Bentuk dasar massa bangunan sekitar Vihara Ekayana adalah geometris sederhana yaitu gabungan dari bentuk persegi.

2.1.1.4 Pembagian Fisik Bangunan Vihara

Gambar 2. 7 Siteplan Vihara Ekayana
Sumber : Anlisis Pribadi

Bangunan vihara pada umumnya terdiri dari empat bagian berupa halaman depan, bangunan utama, bangunan samping serta bangunan tambahan sesuai kebutuhan (Wagito, 2007).

Gambar 2. 8 Courtyard Vihara Ekayana Arama
Sumber : Dokumentasi Pribadi

1. Bagian pertama berupa halaman depan (*Courtyard*) yang merupakan ciri khas arsitektur bangunan Tiongkok, berfungsi sebagai pintu masuk dan biasanya digunakan untuk melaksanakan berbagai upacara/tradisi agama Buddha. Pada umumnya berupa perkerasan maupun dengan ubin. Pada halaman ini, biasanya terdapat satu hingga sepasang patung harimau.

Gambar 2. 9 Ruang ibadah utama (Bhaktisala Utama) Vihara Ekayana
Sumber : Dokumentasi Pribadi

2. Bagian kedua berupa bangunan suci utama yang merupakan bagian inti dari sebuah vihara. Bangunan ibadah utama menjadi pusat yang memiliki hirari tertinggi dan membutuhkan ketenangan tertinggi. Bangunan ibadah

utama ini terletak persis disamping jalan utama site sehingga kebisingan pada jalan utama dapat terdengar hingga kedalam bangunan ini.

Pada lantai 1 terdapat Ruang *Bhaktisala* Utama yang berfungsi sebagai tempat berlangsungnya berbagai kegiatan puja bakti/ kebaktian umat. Ukurannya menyesuaikan dengan kebutuhan umat pada vihara tersebut dan biasanya berbentuk simetris. Pada bangunan ini terdapat sebuah altar dengan dewa utama yaitu Buddha *Sakyamuni* (Gautama Buddha) yang terletak di dinding sisi belakang yang diapit oleh altar pendamping Buddha *Bhaisajyaguru* pada sisi kiri dan kanan. Kemudian diikuti dengan *rupang-rupang* lainnya berupa Dewi *Kwan Im*, *Bodhisattva Mahasattva*, dan Buddha *Maitreya*. Untuk itu, sebagai ruangan Bhaktisala utama, ruangan ini harus mampu memberikan kekushyukan tertinggi.

Dilanjutkan dengan lantai 2, 3 dan 4 terdapat ruangan-ruangan yang digunakan untuk keperluan kebaktian jika ruang bhaktisala melebihi kapasitas umat, ruang sekolah minggu anak, ruang komunitas musik, *dance*, rumah abu (terdapat dilantai 1-4), serta tempat tinggal beberapa bikkhu/ni.

3. Bagian ketiga berupa bangunan tambahan, bangunan ini biasanya dibangun karena adanya kebutuhan tambahan pada suatu vihara. Seringkali dibangun sebagai tambahan ketika vihara tersebut sudah berdiri bahkan hingga bertahun-tahun dikarenakan adanya kebutuhan yang terus meningkat.

Gambar 2. 10 Gedung Serbaguna dan dapur Vihara Ekayana
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Di Vihara Ekayana, bangunan ini berfungsi sebagai bangunan serbaguna yang terdiri dari 4 lantai. Lantai 1 digunakan untuk kegiatan ibadah seperti *Dharma Class* dan berbagai event-event seperti donor darah, meditasi, dll.

Gambar 2. 11 Ruangan ibadah Kebaktian Remaja
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Pada lantai 2 sebagai tempat Kebaktian Remaja, dan lantai 3 sebagai tempat tinggal para Bhikku/ni hingga *event-event* yang diadakan. Selain itu, terdapat juga dapur umum yang berfungsi untuk memproduksi makanan vegetarian yang disalurkan ke kantin dan kepada umat-umat setelah selesai beribadah.

Gambar 2. 12 Bangunan Samping Vihara Ekayana
Sumber : Dokumentasi Pribadi

4. Bagian ke-empat berupa bangunan samping, berfungsi sebagai gudang untuk menyimpan makanan hingga peralatan yang menyangkut kegiatan tradisi/upacara yang dilaksanakan. Terdapat juga ruang sekretariat, kantin dan penjualan souvenir hingga buku agama ajaran agama Buddha.

2.1.1.5 Aliran Mahayana dalam Vihara Ekayana

Vihara Ekayana menganut aliran Buddhayana, dimana aliran ini memiliki 3 aliran besar yaitu Mahayana, Theravada dan Tantrayana, namun satu keyakinan yaitu berlindung kepada Tri Ratna (*Buddha, Dharma, dan Shangha*). Aliran yang paling didominasi adalah aliran Mahayana dari segi tata cara beribadah, altar hingga para Bikkhu yang berada di Vihara Ekayana sebagian besar merupakan penganut ajaran Mahayana, sehingga karakter pada desain perancangan ulang Vihara Ekayana akan didominasi oleh budaya aliran Mahayana. Aliran Mahayana merupakan aliran yang berasal dari Tiongkok sejak abad ke-2 Masehi karena aliran Mahayana mampu memberikan penghiburan dan keselamatan pada masyarakat Tiongkok yang sedang dilanda penderitaan (Lasiyo, 2018)

Berlindung pada Tri Ratna berarti berlindung pada Buddha, *Dharma dan Sangha*. Buddha sebagai guru Agung para Dewa dan manusia seperti guru langit dan bumi. Langit mewakili alam para dewa, dan bumi mewakili keberadaan manusia dan makhluk lainnya. *Dharma* merupakan ajaran kebenaran yang dikembangkan Sang Buddha. Sedangkan Sangha siswa Buddha merupakan orang suci atau yang disebut Bhikku/Bhikkuni sebagai penerus *Dharma*. Untuk itu, Sangha disebut juga guru pembimbing yang jujur, rendah hati, serta patut dipuja dan dihormati.

2.1.2 Pagoda

2.1.2.1 Sejarah Pagoda dalam buku

Pagoda menunjukkan hubungan antara arsitektur India dengan Tiongkok. Pagoda pada dasarnya merupakan bentukan Stupa yang ditumpuk dengan ukuran yang semakin kecil keatas, meskipun pada saat bangunan tinggi tidak ada dinorma masyarakat Tiongkok. Hal ini dilakukan oleh masyarakat Tiongkok dengan tujuan untuk mengkomunikasikan makna symbolism Buddha secara performatif (efektif dan aktif) dengan melibatkan masyarakatnya langsung.

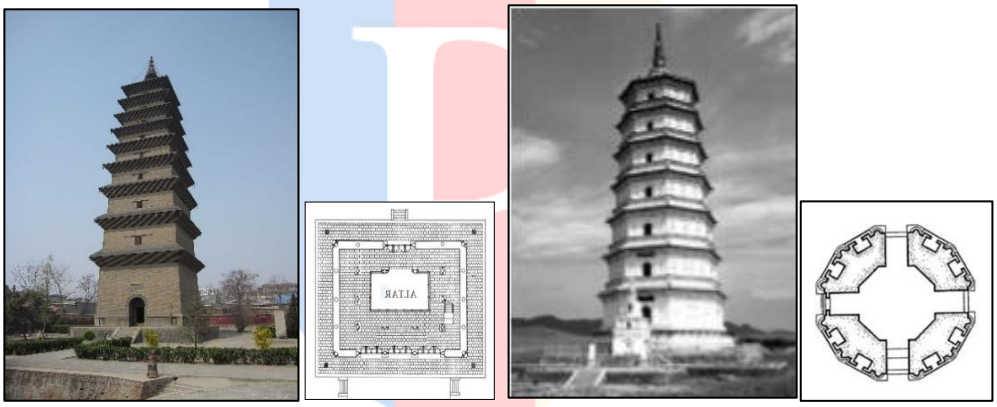
Awalnya, pagoda di Tiongkok relatif kecil dibandingkan dengan stupa di India. Hal ini membuat Pagoda tidak dapat digunakan untuk upacara

keagamaan, dan hanya bersifat simbolis saja. Fungsi dari bangunan pagoda sekarang ini berbeda-beda, Ada yang membangun bangunan ini hanya sebagai sebuah monumen dan ada juga yang membangun bangunan pagoda sebagai sebuah bangunan yang sakral dan berfungsi sebagai tempat ibadah (Lall, 2014).

2.1.2.2 Tipologi Pagoda

Pagoda umumnya terbuat dari kayu, bata, atau batu. Masing-masing memiliki tingkat (ketinggian) yang berbeda, dan bisa mencapai 15 tingkat. Menurut (Lin, 2016) Pagoda dibagi menjadi 3 bagian utama :

- Pondasi
- Bangunan Inti
- Atap Khas yang Mencuat ke atas *(Chattra)*



Gambar 2. 13 Transformasi bentuk dasar Pagoda
Sumber : Ars Oriental 46 (Micklewright, 2016)

Bentuk dasar pagoda merupakan bentuk persegi, dengan makna Buddha Sakyamuni yang dikelilingi oleh empat Buddha berdasarkan arah empat mata angin (arah timur, arah barat, arah selatan, dan arah utara).

Pada awal abad ke-13 bentuk dasar Pagoda menjadi bentuk *polygonal* segi-delapan dengan untuk menambahkan titik rusuk struktur pada bangunan Pagoda yang tinggi, serta Buddha Sakyamuni yang berada di tengah kemudian dikelilingi oleh delapan *Bodhisatva* (calon Buddha). Hal ini merupakan sebuah analogi dari Pemutaran Roda Dharma yang dengan titik pusatnya merupakan Buddha (Tubuh Dharma) yang dikelilingi oleh praktisi

yang telah memahami dan melaksanakan ajaran Buddha. Adapun sirkulasi para pengunjung yang dibuat mengitari Pagoda tersebut seakan-akan seperti Roda *Dharma* yang sedang berputar (Micklewright, 2016).

Pada bagian atas pagoda yang semakin mengecil ukurannya melambangkan simbol *mindfulness* tertinggi, untuk mengkomunikasikan *Nibbana* atau tercapainya pencerahan Sang Buddha kepada pengunjung yang menaikkinya.

2.1.3 Pengertian *Mindfulness*

Mindfulness merupakan suatu keadaan berkersadaran penuh akan diri saat ini (*present*) dan tidak mengembara pada pikiran masa lampau maupun masa depan. Keadaan ini dilakukan dengan berfokus pada apa yang sedang terjadi untuk menuai timbal balik yang sesuai di masa depan. Dalam *Sattipatthama Sutta* (Kitab berisi ajaran Buddha), Empat kebenaran Mulia merupakan kepercayaan dasar yang berisi *Dhukka* / penderitaan, penyebab dari *dhukka, dhukka* dapat dikahiri, dan cara mengakhiri dhukka. Sang Buddha memasukkan *mindfulness* kedalam cara untuk mengakiri *Dhukka,* sehingga *mindfulness* disebut inti dari ajaran agama Buddha yang bertujuan untuk merelealisasikan *Nibbana* (surga) untuk memperoleh ketenangan sejati.

Meskipun *mindfulness* berkaitan dengan meditasi, sang Buddha mengajar para pengikutnya untuk melatih kesadaran penuh setiap saat. Hal tersebut dapat membantu kita dalam memahami sifat ilusi dari berbagai hal. Sejak tahun 1970, para psikolog justru menggunakan *mindfulness* sebagai metode untuk mereduksi stress (*MBSR- Mindfulness Based Stress Reduction*) dengan memperoleh ketenangan sejati (Young, 2013)

Terdapat empat landasan yang merupakan kerangka acuan yang biasanya diambil satu persatu. Dengan itu, para muridnya terlebih dahulu mulai memperhatikan pada kesadaran dalam pernafasan lalu berkembang secara keseluruhan.

1. *Mindfulness of Body*

Landasan pertama ini merupakan kesadaran pada tubuh. Hal ini merupakan bentuk kesadaran bahwa tubuh hanyalah sebagai tubuh yang merasakan pernafasan masuk dan keluar. Landasan ini berfokus pada pernafasan yang masuk dan keluar.

2. *Mindfulness of Feelings*

Landasan kedua ialah kesadaran terhadap perasaan. Dalam meditasi, seseorang belajar untuk hanya mengamati emosi dan sensasi datang dan pergi, tanpa penilaian dan tanpa mengidentifikasnnya. Terkadang perasaan buruk bisa datang kapanpun dan mengganggu konsentrasi ketika sedang beribadah. Ketenangan hati dan batin perlu diberikan untuk mendapatkan kesadaran penuh.

3. *Mindfulness of Mind*

Landasan ketiga adalah perhatian pikiran atau kesadaran. "Pikiran" yang biasa disebut *citta*. Ini adalah pikiran yang berbeda dari pemikiran pada umumnya maupun penilaian. *Citta* kadang-kadang diterjemahkan “kata hati” karena memiliki emosi. Ini adalah keyakinan atau kesadaran yang tidak terdiri dari ide-ide. Cara lain untuk berpikir tentang landasan ini adalah "perhatian pada kondisi mental" seperti sensasi atau emosi, keadaan pikiran kita yang datang dan pergi. Terkadang kita mengantuk; terkadang kita gelisah. Kita belajar untuk mengamati keadaan mental kita tanpa perasaan, tanpa penilaian atau pendapat ketika mereka datang dan pergi.

4. *Mindfulness of Dharma*

Fondasi keempat adalah perhatian dharma. Landasan ini disebut "perhatian terhadap objek mental" karena terdapat banyak hal di sekitar kita ada untuk kita sebagai objek mental. Mereka adalah apa adanya karena itulah bagaimana kita mengenali mereka. Pada landasan ini, kami mempraktikkan kesadaran akan keberadaan semua hal. (Valentine, 2014).

2.1.4 *Architecture of Mindfulness*

Konteks arsitektur *mindfulness* yang ditujukan adalah bersifat generalis untuk menghasilkan suatu bentukan fisik yang dapat menghadirkan suasana tersebut secara general dengan memperhatikan beberapa faktor seperti, koneksi dengan alam berupa pencahayaan alami (*sunlight, daylight*) dan penghawaan udara *(airflow)*, Skala dan proporsi, serta kebisingan (Dickson, 2018)

Selain itu, sebagian besar waktu manusia dihabiskan didalam ruang. Untuk itu, dalam kaitannya dengan manusia, ruangan tentu dapat berpengaruh pada perilaku penggunanya, karena pengguna tersebut melakukan aktivitas yang sesuai dengan ruangan tersebut. Oleh sebab itu, perancangan fisik suatu ruang terhadap aktifitas didalamnya harus memiliki variabel independen yang dapat mempengaruhi perilaku pengguna didalamnya. Variabel tersebut antara lain ukuran dan bentuk, warna, unsur lingkungan (suara, temperatur, dan pencahayaan), serta perabot dan penataannya (Setiawan, 2014).

Dari kedua teori diatas, dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan kualitas *mindfulness* pada suatu ruangan, maka harus dikaitkan juga dengan perilaku penggunanya. Untuk itu, masing-masing faktor diatas akan disatukan untuk mencapai *mindfulness* pada perilaku pengguna ruangan Vihara, antara lain Koneksi dengan alam, pencahayaan, penghawaaan udara, temperatur, skala dan proporsi, kebisingan, warna, serta perabotan dan penataannya.

(1) Koneksi dengan alam

Faktor alam yang meliputi pencahayaan alami, udara serta pemandangan dipercayai mampu meningkatkan konsentrasi pikiran sehingga berpengaruh pada *mindfulness* seseorang. Hal tersebut diyakini karena ketika kita melakukan ibadah/meditasi, tubuh dan jiwa kita membutuhkan energi dari alam untuk dikonversikan menjadi energi tubuh manusia.

Manusia memiliki kecenderungan bawaan untuk mencari koneksi dengan alam. Hal ini sesekali diperlukan untuk melepas pandangan dan

mendekatkan pada alam seperti tatapan ke langit biru dan penghijauan (Tirto & Kahija, 2015).

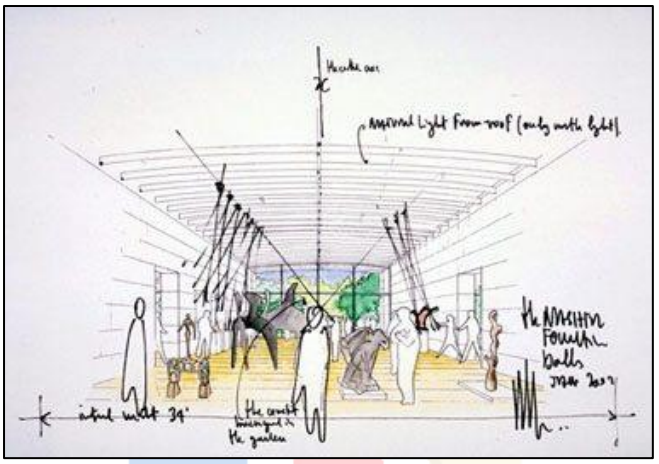
(2) Pencahayaan

Cahaya alami merupakan salah satu aspek yang paling berperan untuk menghasilkan kualitas ruang *mindfulness*. Cahaya matahari *(sunlight, daylight)* mempunyai panjang gelombang antara 290 hingga 2300 nm dan mata manusia paling peka terhadap cahaya kuning (550 nm). Cahaya memiliki pengaruh yang besar pada suasana hati (*mood*). Cahaya alami berfungsi sebagai penggerak/ motivator bagi pikiran karena "Cahaya memiliki peran penting dalam menciptakan ruang yang dirancang untuk refleksi dan meditasi yang bersifat damai" (Fleischer, Krueger, & Schierz, 2018).

Selain difungsikan untuk memenuhi kebutuhan suatu ruang, bagi seorang perancang cahaya juga dimanfaatkan untuk segi estetika. Dilakukan dengan cahaya alami maupun buatan dirancang untuk menonjolkan objek yang dimaksud maupun memberikan efek-efek khusus dari sudut-sudut ruang (Setiawan, 2014).

Cahaya alami ideal yang digunakan adalah cahaya matahari yang difilter terlebih dahulu, bukan sinar matahari-langsung. Sinar-matahari-langsung akan sangat menyilaukan dan membawa panas, sehingga tidak dipakai untuk menerangi ruangan. Namun tidak membuat ruangan yang terlalu gelap karena akan memberikan kesan menyempit dan tidak aman (Dickson, 2018).

Seperti Nasher Sculpture karya Renzo Piano yang menggunakan sistem *louver* untuk mengendalikan cahaya matahari yang masuk dan dipadukan dengan potongan-potongan view lingkungan yang tentram sehingga pengunjung yang masuk bisa merasa lebih fokus terhadap karya-karya yang ditampilkan (Arcspace, 2012).

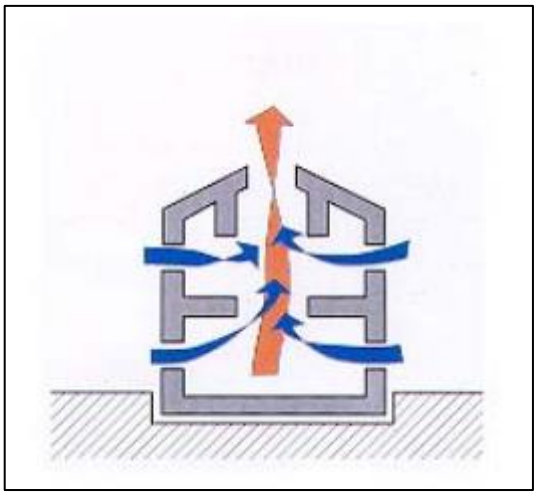


Gambar 2. 14 Sketsa Interior Nasher Sculpture Renzo Piano yang mempertimbangkan arah datang dan pemantulan cahaya oleh louver
Sumber : arcspace.com

Cahaya buatan (*artificial light*) adalah segala bentuk cahaya yang bersumber dari alat yang diciptakan manusia, seperti lampu pijar dan lilin. Pendaran yang dibiaskan lampu-lampu memberikan kesan spiritual, juga berfungsi mengembalikan skala manusia dibangunan yang besar dan luas.

(3) Penghawaan Udara dan Temperatur

Untuk mencapai suatu keadaan *mindfulness*, suhu sangat penting dalam merespon homeostasis (mekanisme keseimbangan) pada tubuh (*body*), untuk itu suatu ruang dalam vihara harus memliki penghawaan udara memadai yang memungkinkan udara panas bisa keluar. Ruang yang panas karena kurangnya bukaan akan membuet penggunanya kepanasan dan merasa pengap sehingga mengganggu konsentrasi, begitu pun sebaliknya, akibatnya kegiatan yang diharapkan pada ruangan tersbebut tidak dapat berjalan sebagaimana mestinua. Penghawaan udara bisa dilakukan dengan dua metode yakni secara alami dan buatan.



Gambar 2. 15 Diagram sirkulasi Udara melalui ventilasi

Sumber : www.google.com

Secara alami, penghawaaan udara bisa dilakukan dengan menggunakan ventilasi untuk pergerakan udara antara bagian dalam bangunan *indoor* dan *outdoor*. Pergerakan udara dipengaruhi oleh perbedaan tekanan dari tinggi ke rendah. Hal ini mempengaruhi suhu, yang dimana jika suhu di luar bangunan lebih panas dari pada di dalam,, maka udara akan bergerak dari yang dingin ke yang panas. Teknik ini biasa disebut *stack effect ventilation* (Mannan, 2007).

Selain dikarenakan oleh tekanan, prinsip aliran udara juga memiliki penekanan pada inlet dan outletnya. Inlet merupakan bukaan yang dimana akan mempengaruhi besarnya volume udara yang masuk dalam ruang. Berbeda dengan inlet, outlet dapat mempengaruhi percepatan pergantian udara dalam ruang. Jika inlet dan outlet memiliki ukuran yang sama, maka dapat menyebabkan pertukaran udara yang optimum.

Secara buatan, dilakukan dengan menerapkan sistem pengondisian udara berupa direct cooling seperti *AC split, AC VRV dan AC Split Duct* pada beberapa ruangan skala kecil yang membutuhkan. Sedangkan untuk pergantian udara pada ruangan tersebut digunakan *exhaust fan.*

(4) Skala dan bentuk

Skala dan bentuk pada suatu ruang bisa menjadi variable tetap ataupun fleksibel. Ketika menjadi sesuatu yang tetap jika ukuran dan bentuknya sudah pasti dan tidak dapat diubah, misalnya dengan menggunakan material dinding bata. Sedangkan dianggap fleksibel jika ukuran dan bentuk ruangannya masih bisa diubah sesuai dengan kebutuhan, misalnya dengan penggunaan pembatas kayu, almari, gorden yang dapat dengan mudah diubah posisinya (Setiawan, 2014).

Skala dan bentuk pada suatu bangunan ibadah tentunya akan memberikan pengalaman spiritual kepada setiap pengguna. Skala dan proporsi pada ruangan utama yang besar dan tinggi menggambarkan bahwa manusia hanyalah makhluk kecil di hadapan Tuhan. Sedangkan skala dan proporsi yang lebih bersifat privasi/kecil pada ruangan-ruangan pendukung akan memberikan kesan intim dan refleksi.

(5) Kebisingan

Kebisingan merupakan salah satu faktor yang berperan penting dalam mempengaruhi perilaku pengguna suatu bangunan. Kebisingan dapat diukur dalam satuan decibel, yang akan berpengaruh buruk jika terlalu keras karena dapat mengganggu privasi tiap penggunanya (Setiawan, 2014).

Pada ruangan ibadah di vihara, suasana *mindfulness* bisa didapatkan dengan bising yang relative tenang/tentram. Akustik pada *mindfulness* sendiri lebih menekankan untuk focus pada suara-suara yang berasal dari alam seperti suara air, angin, burung, dll. Hal ini didukung dengan pengalaman ketika Sang Budha pada awalnya melakukan meditasi di alam (Tolle, 2015).

Desain akustik ruangan Vihara dapat dilakukan dengan mengendalikan komponen suara langsung dan pantul, dengan menentukan karakteristik akustik permukaan dalam ruangan (lantai, dinding dan langit-langit) sesuai dengan fungsi ruangannya.

Dengan mengkombinasikan beberapa karakter permukaan ruangan :

a. Bahan Penyerap Suara (*absorber*) yaitu permukaan yang terbuat dari material yang menyerap sebagian atau sebagian besar energi suara yang

datang padanya. Misalnya glasswool, mineral wool, foam, tembok, kaca, besi, dan kayu. Bisa juga berwujud sebagai material yang berdiri sendiri atau digabungkan menjadi sistem absorber.

b. Bahan Pemantul Suara (reflektor) yaitu permukaan yang terbuat dari material yang bersifat memantulkan sebagian besar energi suara yang datang kepadanya. Pantulan yang dihasilkan bersifat spekular (mengikuti kaidah Snelius yaitu sudut datang = sudut pantul). Contoh bahan ini misalnya keramik, marmer, logam, aluminium, gypsum board, beton, kaca, dsb.

Sedangkan untuk diluar ruangan, bising yang berasal dari lingkungan sekitar bisa di hindari masuk kedalam ruangan dengan menggunakan peredam suara maupun filter suara dengan mengaitkan unsur-unsur alam seperti tanaman dan air.

(6) Warna

Dalam proses mewujudkan suatu ruang, warna dapat mendukung terwujudnya perilaku maupun mood/suasana hati tertentu. Telah dilakukan generalisasi mengenai warna dan apa yang disimbolkan sehingga dapat memperngaruhi perilaku seseorang, dimana warna yang cocok untuk memberikan ketenangan hati untuk mewujudkan *mindfulness* pada bangunan ibadah adalah kelompok yang memiliki warna natural. Warna tersebut adalah warna-warna yang bisa kita temui secara langsung di alam, yaitu warna hijau, biru, putih, coklat, dan abu-abu.

- Hijau

Warna hijau menawarkan relaksasi karena dapat menenangkan dengan nada lembut dan perasaan damai/tentram. Hijau dipercaya menjadi penyembuh alami dapat merubah suasana hati yang kacau menjadi kekuatan dalam hati. Warna ini juga mendorong kita untuk memiliki hubungan yang sehat dengan perasaan kita. Dialam, warna hijau merupakan warna paling dominan yang mudah ditemui yaitu dari pepohonan. Ataupun dalam suatu ruangan bisa menggunakan tanaman indoor maupun memberikan bukaan-bukaan keluar untuk mewujudkan nuansa ini (Ollesen, 2007d).

- Biru

Warna biru dapat dikaitkan dengan ketenangan karena terkait dengan rendah stress, suhu dan nadi rendah sehingga berdampak positif bagi pikiran. Warna ini menginspirasi psikologi manusia untuk hidup dimasa sekarang dan tidak terpengaruh pada masa lalu, sehingga dapat mengurangi rasa takut dan kecemasan.Dalam suatu ruangan, warna ini bisa didapatkan dengan memberikan bukaan ataupun skylight untuk memberikan pandangan kelangit biru.
(Ollesen, 2007a).

- Putih

Menjadi warna yang bersifat lembut, elegan karena memancarkan keindahan dan keanggunan. Warna ini paling sering dikaitkan dengan hal-hal yang baik sehingga dianggap sebagai kehadiran surgawi. Pada bangunan, warna ini bisa didapatkan dari material seperti cat tembok, wallpaper, dll (Ollesen, 2007e).

- Abu-abu

Merupakan perpaduan dari warna hitam dan putih, warna abu-abu memiliki sifat introvert terhadap interaksi sosial sehingga warna ini dipercaya menawarkan tingkat ketenangan yang tinggi. Pada bangunan, warna ini bisa didapatkan dari material beton, maupun cat tembok, wallpaper, dll (Ollesen, 2007c).

- Coklat

Warna colat meerupakan salah satu warna yang menggambarkan unsur bumi. Warna coklat yang mendominasi akan memberikan kesan hangat, nyaman dan aman. Secara psikologis, warna ini melambangkan pondasi serta kekuatan hidup. Selain itu, penerapannya pada suatu ruangan juga memberikan kesan modern minimalis dan elegan karena memiliki kedekatan dengan warna emas (Ollesen, 2007b).

(7) Perabotan dan penataannya

Perabotan pada suatu ruangan dapat mempengaruhi persepsi dan penilaian orang terhadap ukuran skala ruang. Semakin terdapat banyak perabot, maka pengguna akan menilai bahwa ruangan tersebut kecil, begitupun sebaliknya. Bagaikan ruang yang terdapat pada suatu bangunan, perabot pada suatu ruangan pun tentu menyesuaikan dengan fungsi ruangan tersebut sehingga mampu mempengaruhi perilaku penggunanya. Misalnya pada suatu ruang vihara dimana perabot berupa altar dan rupang Buddha dibuat besar sehingga umat merasa bahwa dirinya kecil dan tidak berdaya.

Adapun penataan perabot yang harus diperhatikan untuk mencapai perilaku yang sesuai dengan sifat dari kegiatan yang ada di ruang tersebut. Misalnya penataan yang simetris akan memberikan kesan kaku, teratur, dan formal. Sedangkan penataan secara asimetris akan memberikan kesan yang lebih santai, dinamis, dan kurang resmi.

2.1.5 Konsep Fenomenologi dalam Arsitkektur

Genius Loci dalam konteks arsitektur merupakan jiwa dari suatu ruang dan waktu, serta lokalitas tempat arsitektur berkembang. Hal tersebut mencakup pengguna-pengguna dari seluruh masyarakat yang merasa terwakili. Teori ini menentang konsep arsitektur vernacular yang dibangun berdasarkan situasi yang baru terjadi (Necipoğlu, 1980).

Sementara pendapat Heidegger terkait permasalahan dibidang arsitektur dalam bukunya "*Poetry, Language, Thought"* yang dikutip dalam buku yang berjudul "*Makna Arsitektur*" menjelaskan tentang salah satu hal utama yang dibahas adalah arsitektur dibuat oleh manusia untuk manusia, sehingga produk yang dihasilkan harus mementingkan kepentingan manusia didalamnya. Seperti halnya menghuni, bahwa manusia tidak hanya menempati suatu rumah tinggal, akan tetapi bagaimana manusia teresebut menghuni di dunia ini dengan nyaman dan terlindungi.

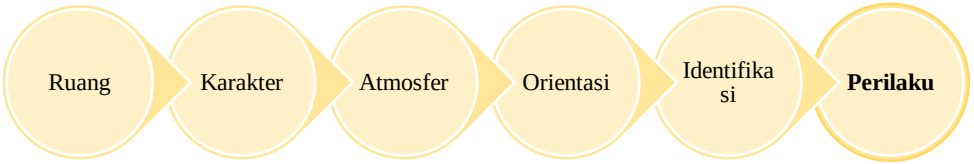
Didukung dengan pendapat Bachelard yang mengatakan bahwa suatu bangunan yang dihuni manusia dihasilkan dari bermacam kegiatan manusia

itu sendiri, begitupun dengan jenis dan fungsi bangunan lainnya yang digunakan manusia untuk melakukan aktivitasnya (Siregar, 2008).

Lalu Norberg-Schulz mengeksplorasi karakter dan makna dari suatu tempat terhadap penduduk tempat tersebut. Dengan menggunakan metode fenomenologis Ia mengusulkan penggunaan untuk memahami dan mewujudkan suatu "spirit" dari tempat tersebut melalui pengambaran ciri fisik dan pemahaman manusia (Siregar, 2008).

Norberg-Schulz kemudian menjelaskan konsep ruang eksistensial yang menghubungkan manusia dan lingkungannya, dan membaginya menjadi dua elemen, yakni "ruang" dan "karakter" yang saling melengkapi satu sama lainnya. Ia menggunakan filosofi Heidegger yang mengatakan bahwa arsitektur hadir sebagai fenomena yang konkret, ketika manusia dapat meorientasikan dirinya pada suatu ruang dan dapat mengidentifikasi dirinya maka saat itulah dia akan merasakan lingkungannya bermakna (Siregar, 2008).

Sebuah "tempat" merupakan kumpulan "ruang" dengan "karakter" yang berbeda. Tempat inilah yang menjadi fokus pembahasan dari "genius loci (*spirit of place)"* yang menjadi tujuan dari ilmu arsitektur untuk divisualisasikan. Sebuah "ruang" merupakan perwujudan dari elemen tiga dimensi yang membentuk sebuah tempat, sedangkan "karakter" diwakili oleh "atmosfer", yang merupakan elemen terpenting dari setiap tempat. Organisasi "ruang" yang sama pada tempat yang berbeda dapat memiliki "karakter" yang berbeda, tergantung pada perlakuan konkret pengguna/users terhadap elemen ruang (Siregar, 2008).



Gambar 2. 16 Proses pembentukan perilaku berdasarkan pandangan fenomenologi

Sumber : Analisis Pribadi

2.1.6 Simbol dalam Agama Buddha

Beberapa simbol yang mewakili peristiwa penting tertentu dari kehidupan Buddha - kelahiran, pencerahan, penyebaran ajaran pertama, dan kematian (Lall, 2014).

2.1.6.1 Kelahiran – Teratai

Teratai mewakili hukum prinsip sebab akibat, dimana kehidupan yang baik pada waktu sekarang maupun yang akan datang sesuai dengan apa yang dihasilkan dari setiap tindakan dan pikiran yang baik. Hal tersebut karena teratai tumbuh dari dasar kolam yang keruh (berlumpur), tetapi ketika batang tumbuh bersih dan cantik tanpa terkena oleh kotoran dari air tersebut.

Bagi masyarakat Tiongkok, Bunga teratai merupakan ikon Buddhisme yang diAgungkan karena melambangkan simbol kusucian dan kemurnian sehingga memberikan kesan perdamaian (Agmasari, 2014).

2.1.6.2 Pencerahan – Pohon Bodhi

Sebagai suatu simbol ajaran agama Buddha, Pohon Bodhi terdiri dari beberapa bagian yang melambangkan kehidupan, kesedihan, dan nafsu duniawi, sedangkan kesatuan bayangannya melambangkan kesempurnaan hidup. Di bawah pohon Bodhi itulah Sang Buddha duduk bermeditasi dan tercerahkan. Oleh karena itu, anakan Bodhi ditanam di seluruh dunia Buddha, dan pohon Bodhi dihormati. Selain itu, Pohon Bodhi dianggap suci karena memiliki aspek estetika karena bisa membuat ‘hujan bunga’

Simbol Pohon Bodhi menjadi simbol umum yang ada pada setiap aliran Agama Buddha, sehingga akan dimunculkan dengan pendekatan semiotika sintaksis pada Vihara.

2.1.6.3 Menyebarkan Ajaran Pertama – Roda

Roda *eight-spoked* (*Dharmacakra* dalam bahasa Sansekerta dan Dhammacakka di Pali, yang berarti Roda Kebenaran) melambangkan ajaran Buddha. Khotbah pertamanya, mewakili 'putaran pertama roda, peristiwa besar ketiga dalam sejarah Buddha ketika Sang Buddha mengkhotbahkan khotbah pertamanya yang mencakup Empat Kebenaran Mulia.

2.1.6.4 *Mahaparinibbana* – Stupa / Pagoda

Stupa melambangkan kepergian Buddha, dan memang Buddha itu sendiri. Pada usia delapan puluh tahun, kehidupan Buddha berakhir dan ia mencapai *Mahaparinibbana*. Untuk mengantisipasi hal ini, ia telah mengarahkan para pengikutnya untuk mengkremasi tubuhnya dan mengabadikan abunya dalam sebuah Stupa. Setelah kematian Buddha, jenazahnya yang dikremasi dibagi menjadi beberapa bagian, dan diabadikan dalam gundukan carthen atau 'tumuli', yang berfungsi sebagai peringatan. Kata Stupa berasal dari Pali 'thupa' yang berakar pada kata 'stup yang berarti menumpuk'. Stupa dengan demikian menjadi simbol paling dominan dari representasikan sang Buddha.

Pemilihan Stupa atau Pagoda didasarkan pada aliran ynag terdapat pada suatu Vihara yang berpengaruh kepada budaya yang dimilikinya. Di Vihara Ekayana, lebih cocok menggunakan Pagoda karena Vihara tersebut dominan menggunakan aliran Mahayana yang berasal dari budaya Tiongkok.

2.1.7 Semiotika dalam Arsitektur

Semiotika Arsitektur merupakan sistem penggabungan tanda yang hadir akibat adanya fenomena kultur. Hal tersebut menjadi tantangan tersendiri karena objek arsitektur yang didesain cenderung mementingkan aspek fungsionalitas sehingga cenderung tidak berkomunikasi kepada penggunanya. Jika sebuah tanda telah memnuhi fungsi secara publik, maka fungsi tersebut berubah menjadi tanda. Sebuah tanda mengkomunikasikan fungsi-fungsi yang harus terpenuhi secara fisik bahkan saat tidak digunakan (Necipoğlu, 1980).

Adapun salah satu cara objek arsitektur berkomunikasi yakni dengan menggunakan stimulus. Stimulus merupakan peristiwa sensorik yang kompleks untuk memancing respon tertentu. Setiap benda tentu memiliki maknanya masing-masing, dan jika beberapa dari mereka digabungkan akan membentuk suatu arti baru yang utuh (Necipoğlu, 1980).

Sesungguhnya semiotika arsitektur merangkul kita untuk merenung berbagai hal yang terkait dalam bentuk arsitektur dan susunan tata ruang.

Berdasarkan semiotika, arsitektur dapat dianggap sebagai “teks”, dimana arsitektur dapat disusun sebagai “tata Bahasa” dari berbagai segi yaitu segi sintaksis, semantik, dan pragmatik. Maka dari itu, semiotik dibagi kedalam tiga konsep dasar yaitu semiotik pragmatik, semiotik sintaksis, dan semiotik semantik (Necipoğlu, 1980).

2.1.7.1 Semiotik Pragmatik

Dalam arsitektur, konsep semiotik ini adalah tinjauan mengenai pengaruh arsitektur terhadap perilaku manusia sebagai pengguna bangunan. Konsep semiotik ini mempengaruhi indera dan perasaan manusia. Hasil karya arsitektur akan dimaknai sebagai suatu hasil persepsi oleh pengamatnya, hasil persepsi tersebut kemudian dapat mempengaruhi pengamat sebagai pemakai dalam menggunakan hasil karya arsitektur. Dengan kata lain, hasil karya arsitektur merupakan wujud yang dapat mempengaruhi penggunanya.

Konsep semiotik pragmatik dalam arsitektur meliputi banyak aspek seperti bentuk fisik suatu bangunan dan bagian-bagiannya, skala dan proporsi, jarak antar bagian, material, warna, dll. Aspek-aspek ini kemudian tergabung menjadi suatu sistem tanda dan dapat diinterpretasikan dan memiliki arti dan nilai sehingga memancing reaksi pengguna (pragmatis) (Necipoğlu, 1980).

Pada bangunan Vihara, ajaran agama Buddha dapat dikomunikasikan melalui simbol-simbol yang diberikan pada bangunan untuk mendapatkan perilaku umat yang *mindfulness*. Cara tersebut yaitu dengan menerapkan indikator-indikator *mindfulness* beserta parameternya yang sesuai dengan kebutuhan beribadah.

2.1.7.2 Semiotik Semantik

Pada konsep semantik pengertian tanda diartikan langsung sesuai dengan ‘arti’ nya yang ingin disampaikan. Sedangkan dalam arsitektur perwujudan makna nya disampaikan melalui perancangan serta ekspresi wujudnya yang akan dimaknai kembali oleh pengguna bangunan sebagai suatu persepsi. Perwujudan makna suatu rancangan dapat dikatakan berhasil jika makna atau ‘arti’ yang ingin disampaikan oleh perancang melalui rancangannya dapat dipahami dan diterima secara tepat oleh pengamatnya,

jika ekspresi yang ingin disampaikan perancangnya sama dengan persepsi pengamatnya (Necipoğlu, 1980).

Ketika simbol ajaran Buddha telah diterapkan pada suatu bangunan Vihara, dan umat bisa mengerti akan maknanya, maka akan berdampak pada suasana dan perilaku Umat yang diinginkan. Misalnya pengaruh dari indikator dan parameter *mindfulness* yang akan menghasilkan suasana yang tenang dan damai.

2.1.7.3 Semiotik Sintaksis

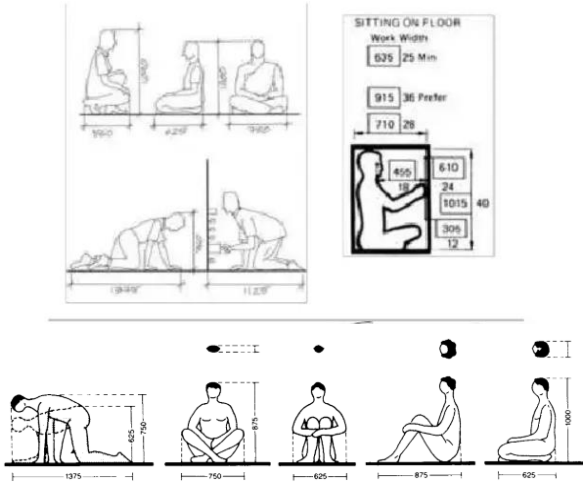
Semiotik Sintaksis adalah dengan kombinasi tanda yang diuraikan tanpa mementingkan 'makna'nya ataupun hubungannya terhadap perilaku pengguna. Konsep ini tidak menghiraukan dampak dan hubungannya terhadap perilaku pengguna yang meninterpretasikannya.

Dalam Arsitektur, semiotik sintaksis berupa tinjauan mengenai perwujudan arsitektur sebagai perpaduan dan kombinasi dari berbagai sistem tanda. Hasil karya arsitektur akan dapat diuraikan secara komposisional dan ke dalam bagian-bagiannya, hubungan antar bagian dalam keseluruhan akan dapat diuraikan secara jelas (Necipoğlu, 1980).

2.1.8 Regulasi Kebutuhan Ruang

Dalam merancang suatu ruang, diperlukan ukuran standart yang digunakan sebagai acuan dalam menentukan luasan ruang demi kenyamanan pengguna ruang. Acuan standart-standart yang digunakan berasal dari buku "Time Saver Standarts for Building Types", buku "Neufert Data Arsitek" hingga pengukuran lapangan. Berdasarkan data tersebut, kemudian peneliti akan menghitung sirkulasi dan ruang gerak manusia untuk mendapatkan luasan ruang yang sesuai.

1. Ruang Ibadah



Gambar 2. 17 Sikap beribadah
Sumber : (Neufert, Data Arsitek Jilid 2)

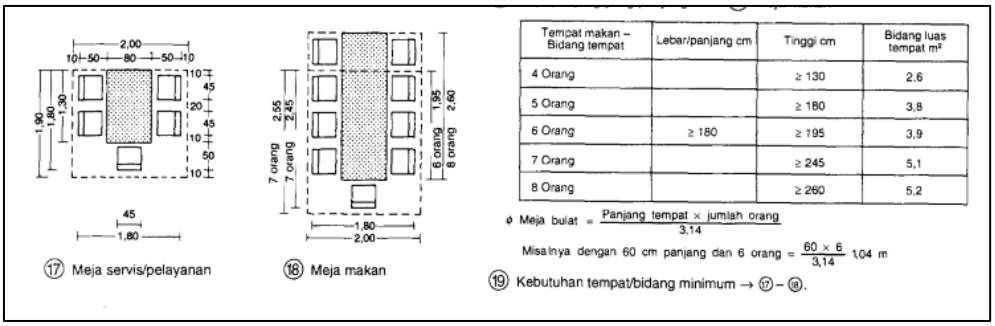
Dalam mendesain suatu Vihara, diperoleh dari beberapa posisi ibadah yang dilakukan yakni sikap duduk tegak dan bersila. Sikap namaskara, yaitu sikap bersujud kepada Sang Buddha maupun Bhikku dengan kelima titik tubuh menyentuh lantai (kepala, kedua tangan dan kedua lutut). Sikap Anjali, ketika kedua tangan dirapatkan didepan dada sambal duduk bersila. Sikap Utthana dengan kedua tangan dirapatkan didepan dada dengan posisi berdiri dan membungkuk 45 derajat sebagai bentuk penghormatan pada Sang Buddha dan Bhikku.

Tabel 2. 1 Dimensi ukuran tempat duduk berdasarkan sikap

	Depan (mm)	Samping (mm)
Duduk tegak dan bersila	750	700
Anjali	650	700
Namaskara	**750**	**1100**
Utthana	750	800

Dari penjabaran berdasarkan sikap-sikap yang dilakukan ketika beribadah dapat disimpulkan bahwa luas minimal per orang adalah 750x1100 mm.

2. Ruang makan



Tempat makan – Bidang tempat	Lebar/panjang cm	Tinggi cm	Bidang luas tempat m²
4 Orang		≥ 130	2,6
5 Orang		≥ 180	3,8
6 Orang	≥ 180	≥ 195	3,9
7 Orang		≥ 245	5,1
8 Orang		≥ 260	5,2

ϕ Meja bulat = $\frac{\text{Panjang tempat} \times \text{jumlah orang}}{3{,}14}$

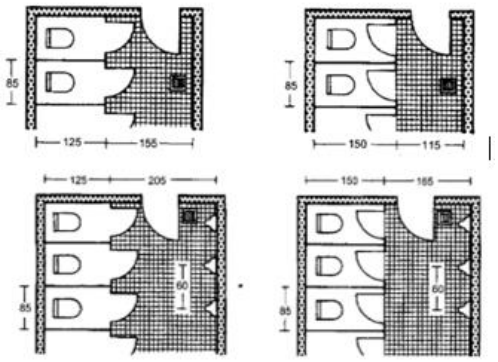
Misalnya dengan 60 cm panjang dan 6 orang = $\frac{60 \times 6}{3{,}14}$ 1,04 m

Gambar 2. 18 Standart luasan ruang makan
Sumber : (Neufert, Data Arsitek Jilid 2)

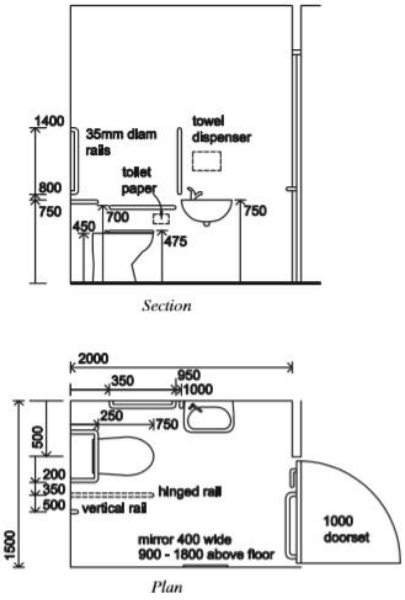
Gambar 2. 19 dimensi ruang gerak pada ruang makan
Sumber : (Neufert, Data Arsitek Jilid 2)

Adapun kegiatan makan bersama yang dilakukan setelah beribadah. Kegiatan makan di Vihara dilakukan seperti kegiatan makan pada umumnya. Penggunaan meja makan dengan skala orang yang banyak dapat lebih menghemat tempat serta dapat memberikan kesempatan untuk saling bersosialisasi setelah makan. Diantara meja makan, harus memiliki sirkulasi yang bisa dilewati orang ketika berjalan.

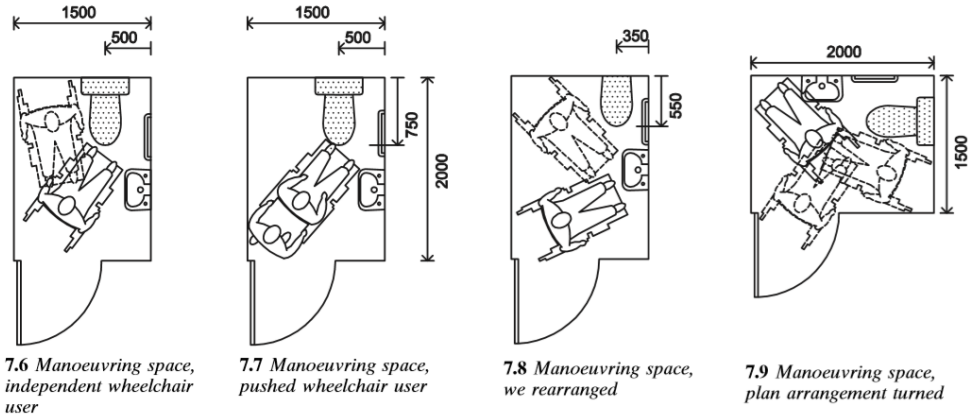
3. Toilet



Gambar 2. 20 Dimensi toilet berdasarkan bukaan
Sumber : (Neufert, Data Arsitek Jilid 2)

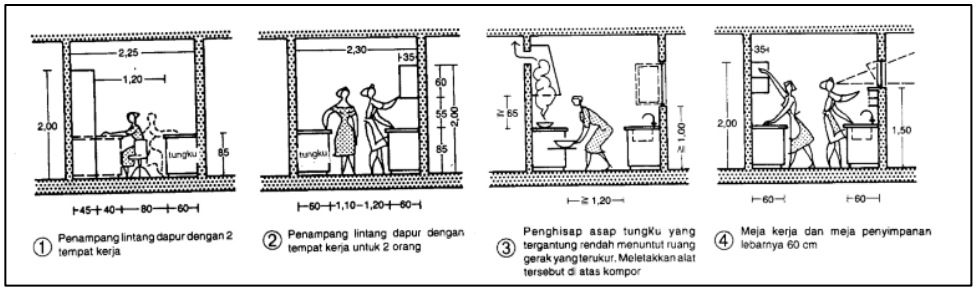


Gambar 2. 21 Standart Dimensi toilet
Sumber : (Neufert, Data Arsitek Jilid 2)



Gambar 2. 22 Standart dimensi toilet pengguna kursi roda
SUmber : Universal Design (Goldsmith, 2000)

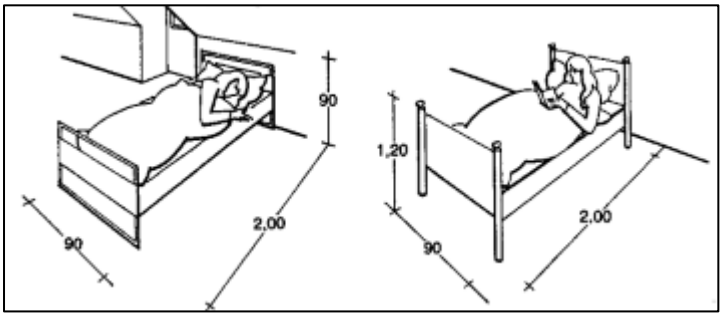
4. Dapur



Gambar 2. 23 1 Dimensi ruang gerak dapur
Sumber : (Neufert, Data Arsitek Jilid 2)

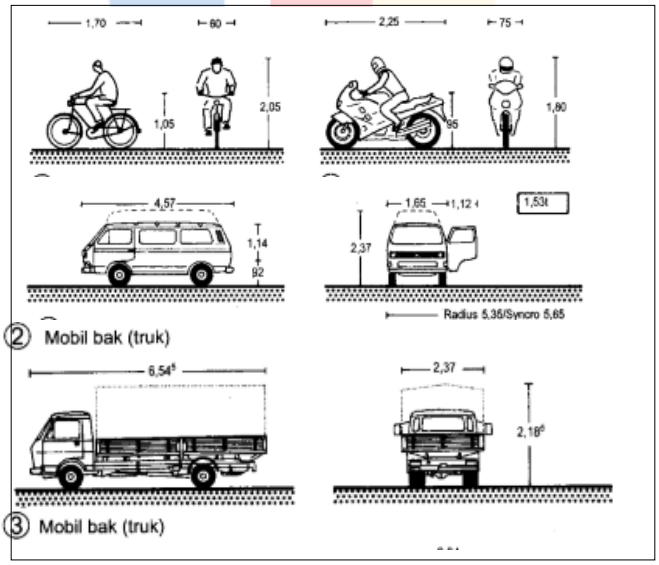
Dapur di Vihara Ekayana merupakan dapur umum sebagai tempat untuk memproduksi makanan para umat, Bhikku/bhikkuni, dan juga makanan yang akan di*supply* ke kantin.

5. Ruang Tidur



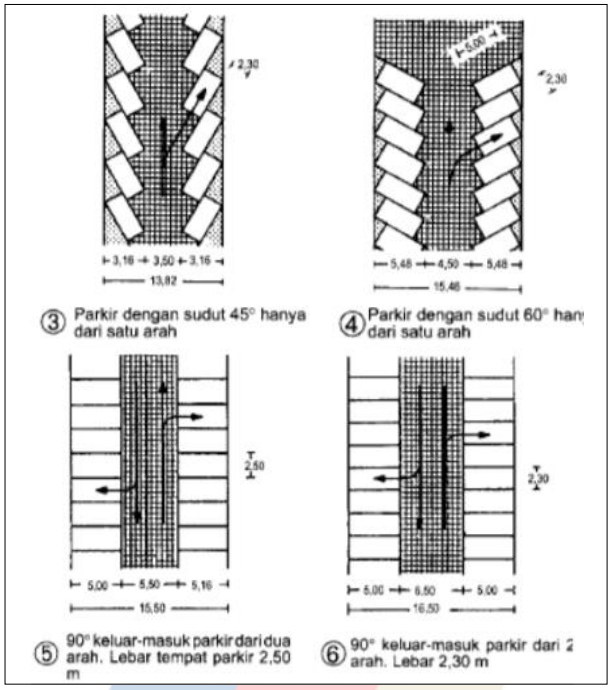
Ruang tidur pada Vihara Ekayana akan sebagai tempat tinggal para Bhikku/Bhikkuni, pengurus Vihara, serta satpam Vihara. Untuk para Bhikku/Bhikkuni tiap kamar hanya berisi satu orang. Sedangkan pada kamar pengurus Vihara dan satpam bisa berjumlah 2-3 orang perkamar.

6. Parkir



Gambar 2. 25 Dimensi kendaraan bermotor

Sumber : (Neufert, Data Arsitek Jilid 2)

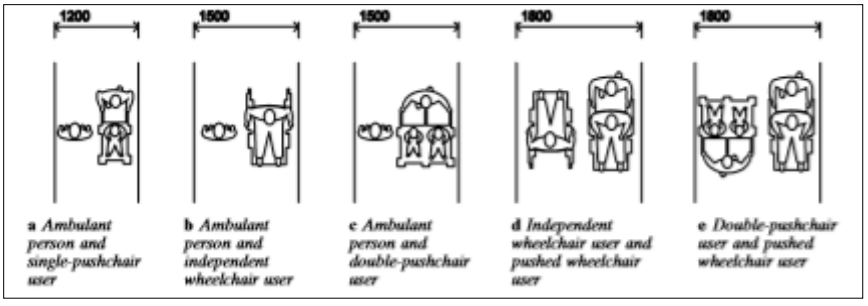


Gambar 2. 26 Standart ukuran parkir mobil
Sumber : (Neufert, Data Arsitek Jilid 2)

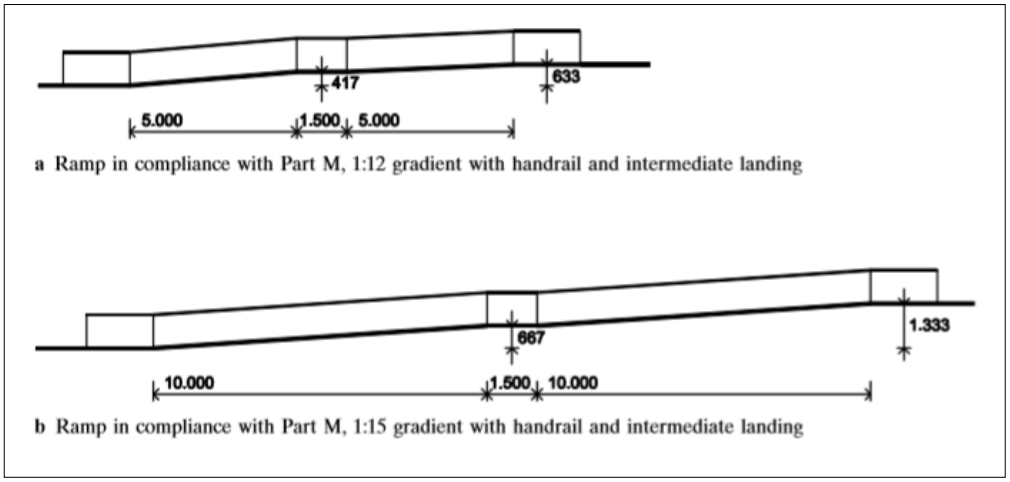
Kebutuhan parkir di Vihara Ekayana adalah meliputi parkir kendaraan para umat berupa motor dan mobil pribadi, hingga mobil bak yang digunakan ketika dibutuhkan seperti kegiatan *event.*

7. *Universal Design*

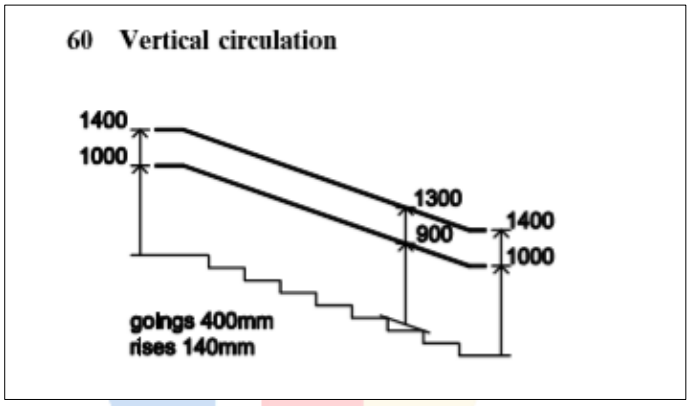
Umat Vihara terdiri dari anak-anak, dewasa, hingga lanjut usia yang menggunakan kursi roda. Untuk itu, desain vihara harus bersifat ramah dan mampu mengayomi semuanya. Sirkulasi minimal untuk satu pengguna kursi roda dan pengguna biasa adalah selebar 1800 mm.



Gambar 2. 27 Dimensi lebar sirkulasi
Sumber : Universal Design (Goldsmith, 2000)



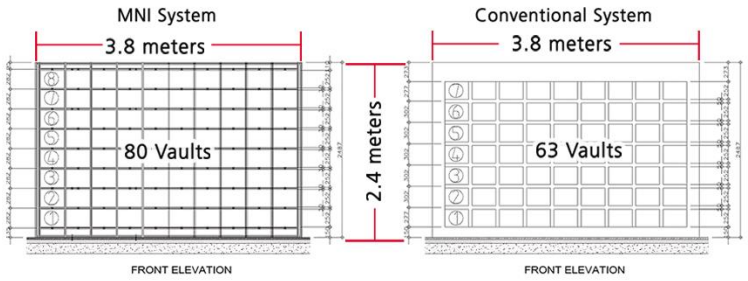
Gambar 2. 28 Standart perbandingan ramp
Sumber : Universal Design (Goldsmith, 2000)



Gambar 2. 29 Gambar 2. 30 Standart dimensi tangga
Sumber : Universal Design (Goldsmith, 2000)

8. Rumah Abu

Rumah abu merupakan tempat meletakan abu-abu jenazah keluarga yang telah meninggal. Abu tersebut disimpan didalam guci yang tersusun dalam rak yang biasanya terbuat dari kayu. Umat akan berkunjung untuk mendoakan para keluarga/ leluhurnya.



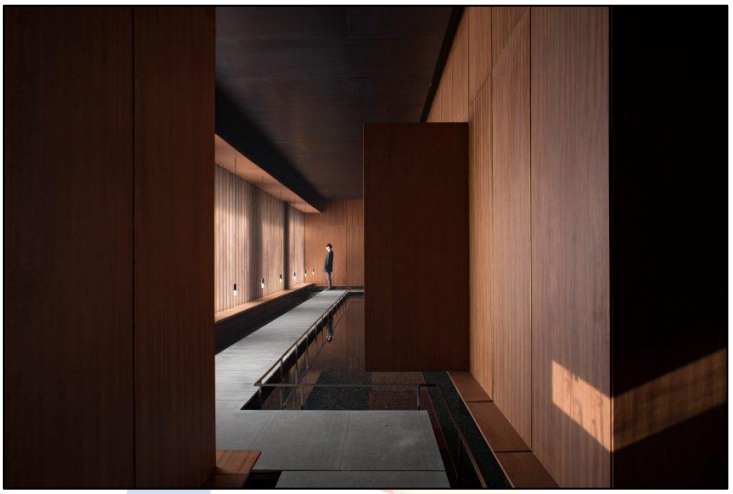
Gambar 2. 31 Dimensi Rak Guci
Sumber : Neufert

2.2 Studi Literatur

2.2.1 Meditation Hall by HIL Architects, Cangzhou, China.

Area : 600.0 m²

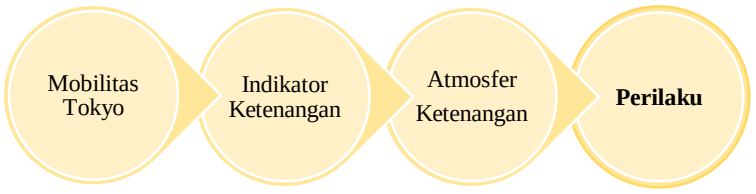
Year : 2018



Gambar 2. 32 Meditation Hall

Sumber : www.archdaily.com

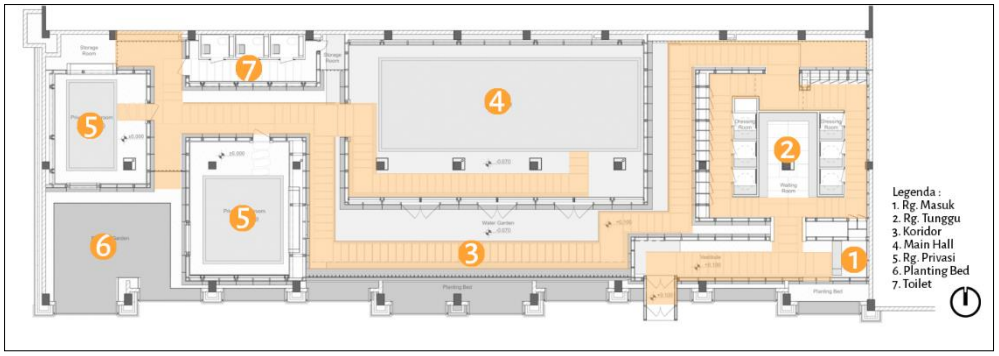
Berada disebuah kota dengan mobilitas yang padat menjadi tantangan bagaimana suatu tempat meditasi ini tetap memenuhi konsentrasi para penggunanya yang merupakan masyarakat Tokyo yang terkenal dengan mobilitasnya yang tinggi serta menyesuaikan dengan lingkungan setempat.



Proses berpikir mencapai perilaku secara fenomenologi

Sumber : Analisis Pribadi

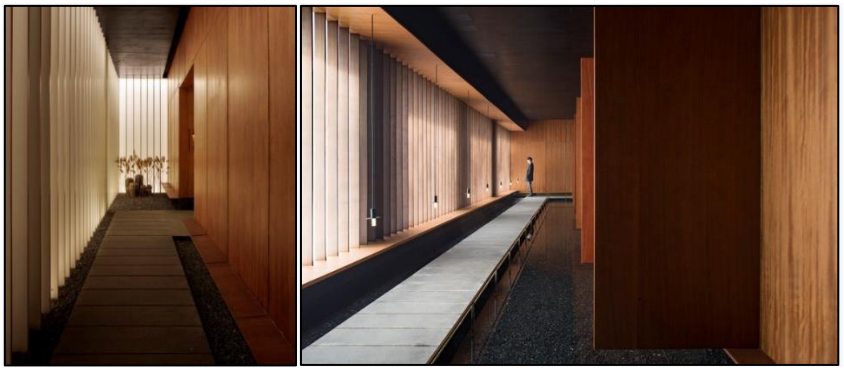
Selain itu, bangunan awal yang berupa deretan ruko/retail menjadi suatu tantangan tersendiri untuk menghasilkan *experience* yang sesuai sebagai sebuah tempat meditasi yang memerlukan



Gambar 2. 33 Denah Meditation Hall
Sumber : www.archdaily.com

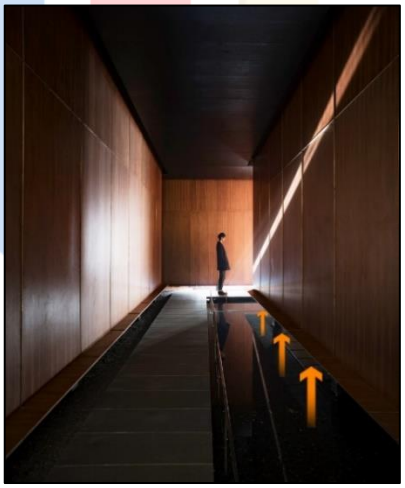
Untuk mengalihkan ruwetnya mobilitas Tokyo yang tinggi, dibuat sirkulasi "dunia batin" dengan koridor yang membentang sepanjang bangunan tanpa struktur utama. Ruang-ruang pada bangunan ini dibagi menjadi beberapa fungsi berdasarkan tingkatan kebutuhan konsentrasi dalam bermeditasi. Untuk mencapai konsentrasi tersebut, dibutuhkan suasana ketenangan, damai, tentram agar pengguna bisa melaksanakan meditasinya dengan benar. Hal tersebut dilakukan dengan mengolah beberapa indikator yang membentuk suatu ruangan seperti cahaya, warna, skala, dan unsur kehadiran alam.

Koridor ini dilengkapi dengan unsur-unsur alam sehingga memberikan energi tersendiri bagi para pengguna. Air pada sisi jalan setapak memberikan kesan seolah-olah jalan setapak ini terlindung dari "imajinasi *Natural Wetland*", permainan cahaya alami yang difilter terlebih dahulu menggunakan kisi-kisi vertikal menhasilkan difusi cahaya sehingga memberikan persepsi bahwa koridor mengalir tanpa ujung.



Gambar 2. 34 Koridor menggunakan kisi-kisi vertical untuk mendifusi cahaya
Sumber : www.archdaily.com

Tampak Kolom besar yang muncul dari permukaan air menggambarkan seperti kapal yang diangkat bersamaan sehingga tempat meditasi ini seperti tempat perlindungan dari "*Wetlands*". Pada ujung koridor terdapat sumber cahaya yang berasal dari langit-langit dengan sudut yang dirancang seakan-akan memberikan petunjuk arah.



Gambar 2. 35 Koridor dengan kolom yang seakan-akan tumbuh dari air
Sumber : www.archdaily.com

Selain itu, pemilihan *tone* dan jenis material adalah coklat yang dipadukan dengan permainan cahaya keemasan untuk menimbulkan kesan hangat, tentram, aman dan nyaman yang bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi saat bermeditasi.

Gambar 2. 36 Ruang Meditasi utama
Sumber : www.archdaily.com

Gambar 2. 37 Gambar Potongan memperlihatkan skematika dalam meredam kebisingan
Sumber : www.archdaily.com

Ruang meditasi utama maupun privat yang membutuhkan konsentrasi lebih dibuat dengan tertutup dengan permainan cahaya serta dilengkapi dengan struktur berongga ganda untuk mencegah kebisingan dari luar, Sedangkan pada bagian luar ruangan, menggunakan tanaman bambu yang berfungsi untuk menyaring kebisingan. Terdapat juga empat buah kolom besar yang berjejer serta langit-langit dibuat tinggi dan luas sehingga mampu memberikan perasaan yang tenang seperti berada di sebuah kuil.

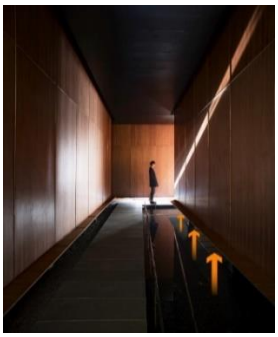
Gambar 2. 38 Ruang Meditasi Pirvat

Sumber : www.archdaily.com

Pada ruang meditasi privat terdapat sepasang struktur kolom dan balok yang yang berfunsgi sebagai "pendamping" saat melakukan meditasi sendiri. Terdapat juga sebuah bukaan yang memperlihatkan *outdoor view* untuk memberikan energi tersendiri yang dapat dikonversikan ketubuh dan pikiran.

Indikator *mindfulness* dan pendekatan semiotika :

Tabel 2. 2 Penjabaran semiotika Meditation Hall

Gambar	Teks Visual	Indeks	Simbol
	4 buah kolom dan langit-langit tinggi dan luas	Ruang utama meditasi	Ketenangan seperti di kuil
	- Deretan kolom yang muncul dari air - Sumber cahaya yang berasal dari langit-langit	-Perlindungan dari *"wetlands"* - Petunjuk arah	- Jalan keluar pikiran

	Tone material coklat keemasan	Konsentrasi	Ketenganan, hangat, nyaman dan tentram
	Air di sisi jalan setapak	Perlindungan dari *"Wetlands"*	
	Difusi cahaya matahari oleh kisi-kisi vertikal	Koridor mengalir tanpa ujung	"Dunia batin"
	- *Outdoor view* - *Single Column*	- Rg. Meditasi pribadi - Kolom sebagai pendamping	- Energi alam

2.2.2 *Church of the Light*

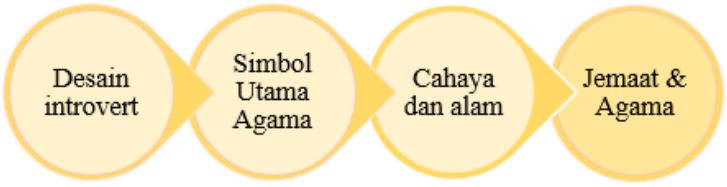
Area : 100 m^2

Year : 1999

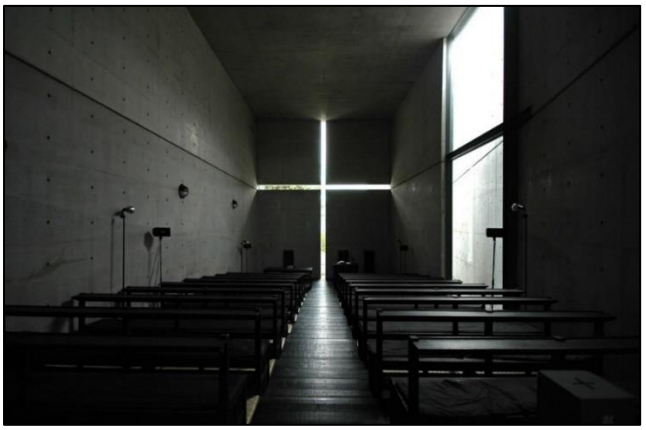
Gambar 2. 39 Perspektif eksterior gereja
Sumber : www.archdaily.com

Menurut Tadao Ando, arsitektur seharusnya dapat memberikan pengalaman tersendiri terhadap penggunanya, karena di era ini bangunan dengan aspek fungsionalitas saja tidak lagi menarik bagi penggunanya. Ia menggunakan teori "Genius Loci" oleh Norberg-Schulz tentang bagaimana membuat suatu ruang bermakna bagi pengguna didalamnya, dengan mempertimbangkan metode, persepsi, kesadaran hingga tingkat spiritual lainnya untuk mendapatkan perilaku yang ideal bagi ruang tersebut.

Dalam mengkomunikasikan suatu bangunan gereja kepada umatnya, Ando memilih untuk menggunakan desain *introvert* dengan bentuk simple yang mencerminkan "*less is more"*.

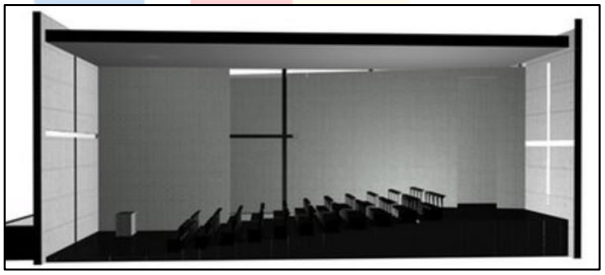


Gambar 2. 40 Proses Penyampaian Kepada Jemaat menurut Ando
Sumber : Analisis Pribadi, 2020

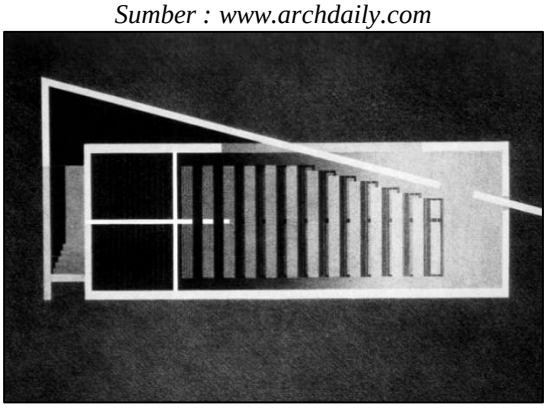


Gambar 2. 41 Perspektif ruang utama gereja
Sumber : www.archdaily.com

Church of the light merupakan bangunan gereja dengan penerapan filosofi hubungan antara alam dan arsitektur. Ando membuat cahaya menjadi memiliki makna yang berpengaruh pada persepsi jemaat didalamnya. Satu-satunya simbol yang digunakan Ando adalah Salib, dimana Salib sebagai simbol utama dalam Agama Kristen. Salib tersebut dihasilkan dari garis horizontal dan vertical yang saling bersilangan. Dengan begitu ia mengesampingkan simbol-simbol lain yang menurutnya tidak memiliki makna.



Gambar 2. 42 potongan perspektive Church of the light
Sumber : www.archdaily.com



Gambar 2. 43 Church of the light floorplan
Sumber : www.archdaily.com

Persepsi tersebut dihasilkan melalui perpotongan antara cahaya dan concrete solid untuk menciptakan kekhusyukan secara spasial pada jemaat gereja. Void berbentuk salib diekstrusi dari arah timur sehingga memungkinkan cahaya yang di pagi hingga siang hari, dan menggunakan *concrete* sebagai media fasad sehingga menghasilkan kesan yang gelap untuk mewujudkan makna gereja yang rendah hati dan mediatif.

Dalam pemikiran Ando, cahaya adalah pembentuk dunia dengan menjadikannya fenomena karena ia menunjukkan dirinya sendiri, sedangkan peran arsitektur adalah untuk membentuk cahaya menjadi karakter dengan kemampuannya. Cahaya dapat dirasakan karena adanya kegelapan, karena Ando percaya kekuatan dari kegelapan tersebut mampu membuat pengguna gereja ini melupakan tingginya rutinitas Tokyo.

Tabel 2. 3 Penjabaran semiotika Church of the light

Gambar	Teks Visual	Ikon	Indeks	Simbol
	Garis yang saling menyilang	Salib	Ruang ibadah agama Kristen	
	Cahaya yang masuk melewati dinding			Rahmat Ilahi yang mengisi kegelapan
	Kursi jemaat bermaterial kayu		Kesederhanaan	Kejujuran

	Altar berupa 1 buah meja dan kursi, dengan warna gelap		Pemimpin ibadah yang terdiri dari 1 orang, Gaya *arts and craft*	
	Bangunan cenderung polos dan less ornament		Gaya a*rts and craft*, *modern*, kesederhanaan	Kejujuran Fokus pada salib sebagai satu-satunya yang menyinari "kekosongan"
	Jalan menuju altar semakin rendah			Rendah hati yang mulia

2.3 Pisau Analisis

Setelah melakukan analisis berdasarkan kajian teori dan studi literatur diatas, untuk mencapai suatu perilaku umat Vihara Ekayana yang berkesadaran penuh (*mindfulness*) bisa di dapatkan dengan menerapkan indikatornya kedalam bangunan. Indikator tersebut merupakan komparasi dari indikator *mindfulness* dan indikator pembentuk perilaku pada suatu ruangan, yaitu pencahayaan, koneksi dengan alam, pengudaraan, kebisingan, skala dan proporsi, warna serta perabot dan penataannya.

Adapun karakter budaya Tionghoa yang dipilih berdasarkan aliran Mahayana yang berasal dari Tiongkok mendominasi di Vihara Ekayana. Sehingga simbol-simbol dalam Agama Buddha akan menggunakan filosofi

kebudayaan Tionghoa. Simbol-simbol tersebut berupa Bunga Teratai, Pohon Bodhi, Pagoda, dan Roda Dharma.

Kemudian indikator dan simbolisme tersebut akan diterapkan kedalam program ruang Vihara Ekayana berdasarkan tingkatan kebutuhannya, yang diselesaikan secara semiotika arsitektur dari segi pragmatis, semantik, maupun sintaksis.

Secara pragmatis dipandang lebih kepada apa yang disebut dengan fungsinya. Semiotika pragmatis menjadi nilai yang paling dasar pada suatu perancangan untuk menghasilkan estetika dengan menekankan pada suatu bentuk yang "tepat" sesuai fungsinya. ajaran agama Buddha dapat dikomunikasikan melalui simbol-simbol yang diberikan pada bangunan untuk mendapatkan perilaku umat yang *mindfulness*. Cara tersebut yaitu dengan menerapkan indikator-indikator *mindfulness* beserta parameternya yang sesuai dengan kebutuhan beribadah.

Secara semantik pengertian tanda tersebut diartikan langsung sesuai dengan 'arti' yang ingin disampaikan melalui perancangan dengan harapan 'arti' dapat dipahami oleh persepsi pengguna bangunan. simbol ajaran Buddha telah diterapkan pada suatu bangunan Vihara, dan umat bisa mengerti akan maknanya, maka akan berdampak pada suasana dan perilaku Umat yang diinginkan. Misalnya pengaruh dari indikator *mindfulness* yang akan menghasilkan suasana yang tenang dan damai.

Secara sintaksis simbol atau kombinasi tanda dimunculkan tanpa mementingkan maknanya. Simbol dalam ajaran agama Buddha dapat ditampilkan dalam bentuk ikon tanpa mementingkan maknanya,

Secara pandangan fenomenologi, Ketika indikator-indikator *mindfulness* berdasarkan perilaku umat Vihara telah diterapkan melalui pendekatan semiotika arsitektur, kemudian para umat dapat mengorientasikan mengorientasikan serta mengidentifikasi dirinya, maka ia akan tau dimana ia berada dan bisa mempengaruhi perilakunya