

Visionary Design City

by Ing Julita

Submission date: 02-Aug-2021 02:56PM (UTC+0700)

Submission ID: 1626892937

File name: 1_visionary_cities.pdf (705.82K)

Word count: 1579

Character count: 10165

Visionary Design for City 2.0

Studio Tematik

Menurut kurikulum Program Studi Arsitektur Universitas Kristen Petra (UKP)- Surabaya, mata kuliah Studio Tematik adalah MK untuk mahasiswa semester 7 yang berfokus pada perancangan arsitektur dengan tema tertentu pada *setting* perkotaan. Studio dirancang dengan menuntut pengolahan fungsi tapak dan bangunan, sehingga dapat lebih menghidupkan lingkungannya. Tuntutan utama adalah pada kepekaan dan kemampuan untuk membaca masalah perancangan dalam konteks tema yang akan menjadi pijakan selanjutnya dalam melakukan desain arsitektur.



Gambar: Foto Kegiatan Pembelajaran di Studio Merancang Tematik 2019/2020

Topik ***Visionary Architecture Towards City 2.0*** dipilih sebagai tema Studio Merancang Tematik di Program Studi Arsitektur UKP pada tahun ajaran 2019/2020. Topik ini dipilih agar mahasiswa mampu melihat dan memprediksi jauh kedepan keadaan kota Surabaya

dan arsitekturnya. Terlepas dari benar atau salah (karena tidak ada kebenaran ilmu yang mutlak), studio ini diharapkan membantu mahasiswa untuk berpikir kritis, dengan dasar analisa keadaan kota Surabaya saat ini, melihat peluang di masa depan, mengantisipasi masalah lingkungan yang terjadi, dan memperkirakan strategi arsitektur dan desain kawasan perkotaan yang tepat.

Sasaran pembelajaran dari MK ini adalah agar mahasiswa mampu:

1. merumuskan masalah desain untuk kawasan kota sesuai dengan tema, teori dan informasi
2. menentukan ragam fasilitas sesuai masalah desain
3. melakukan analisis dan sintesis tapak sesuai dengan teori arsitektur dan peraturan kawasan
4. mendesain kompleks bangunan sesuai dengan masalah desain
5. merumuskan masalah desain bangunan- konsep
6. merumuskan program ruang
7. mendesain bangunan vertical yang benar secara keteknikam
8. membuat detail arsitektur berdasarkan pendalaman yang dipilih
9. menyajikan karya arsitektur secara visual dan verbal
10. mampu berkolaborasi dengan rekan



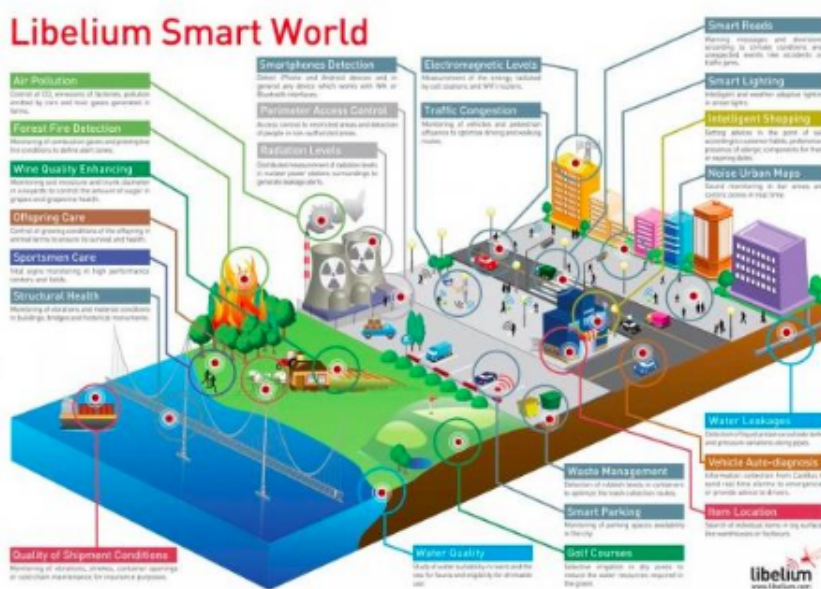
Gambar: Foto Kegiatan Pembelajaran di Studio Merancang Tematik 2019/2020



Gambar: Foto Pameran Karya Studio Merancang Tematik 2019/2020 di Perpustakaan UK Petra

City 2.0

Menurut Charles Landry (2014 link: <https://charleslandry.com/blog/the-city-1-0/>), pertumbuhan kota dari jaman setelah perang kemerdekaannya hingga mencapai keadaan sekarang dapat dikategorisasikan kedalam tiga fase, yaitu City 1.0, 2.0 dan 3.0. Masing-masing fase ini memiliki perbedaan utama yaitu pada karakter pertumbuhan ekonominya. Pertumbuhan ini mempengaruhi terjadinya kelompok sosial baru, tipe kota yang baru, cara berpikir dan gaya hidup yang baru, dan *setting* baru dimana kegiatan kota terjadi. Pertumbuhan kota Surabaya saat ini dapat dikatakan didalam fase transisi City 1.0 menuju City 2.0.



Gambar: Contoh Diagram City 2.0 dari Libelium (sumber: <https://meetingoftheminds.org/smart-cities-2-0-what-works-today-14314>)

City 2.0 merupakan fase pertumbuhan kota dimana telah terjadi kolaborasi dan integrasi antar disiplin ilmu, sehingga proses perancangan kota menjadi sangat penting. Hal ini berdampak pada perubahan kebutuhan ruang dan arsitektur yang dapat dilihat pada dua karakter utama City 2.0. Pertama, bentuk

arsitektur yang kreatif, inovatif dan spektakular mendominasi kawasan urban. Sehingga kehadiran fasilitas kreatif seperti *cultural* atau *entertainment centers* menjadi penting. Kedua, City 2.0 mengutamakan kebutuhan manusia dalam skala yang lebih humanis dengan sirkulasi yang saling terkoneksi dan berfokus pada konsep *walkability* dan *pedestrian friendly*. City 2.0 menekankan pada fungsi *mixed-use* yang beragam untuk menghadirkan kota yang *inclusive*. Kepedulian terhadap lingkungan juga penting seperti desain hemat energy, ramah lingkungan, memanfaatkan *reuse*, dan meningkatkan *sense of place*.

Merujuk kepada tulisan Charles Landry, definisi dan kriteria masing-masing fase tersebut adalah:

1. City 1.0

Simbol paling utama pada fase ini adalah bangunan pabrik yang besar dengan lahan untuk industri yang super besar. Kegiatan industri ini terkait dengan produksi massal, menyerap banyak tenaga kerja dan menghasilkan produksi dalam jumlah besar juga. Analogi kota fase ini adalah kota sebagai mesin, struktur organisasi manajemen kota adalah *top-down* yang kaku, sedikit kerjasama dengan komunitas, pengaplikasian peraturan yang berulang (tidak berdasarkan kasus), pemanfaatan lahan yang sangat efektif dengan pemisahan yang kaku antara zona bekerja dan bersantai, dan sedikit aplikasi estetika dalam ruang kota.

Perencanaan City 1.0 berkarakter pada guna lahan tunggal yang besar dengan partisipasi masyarakat yang sangat rendah. Transportasi 1.0 didominasi oleh kendaraan bermotor, dimana jalur pejalan kaki tidak terlalu penting. Budaya 1.0

terkonsentrasi pada budaya tradisional yang biasanya dikelola oleh institusi pemerintah atau kelompok orang yang dipandang kaya; dimana belum tersentuh komersialisasi.

Singkatnya, City 1.0 adalah kota yang didesain dengan efektif, rasional, fokus pada keteknikan, dan pemisahan lahan kota. Secara global, kota-kota seperti ini bermunculan pada tahun 1960-1980. Sayangnya, sisa-sisa dari pemikiran, peraturan dan desain City 1.0 masih bisa dirasakan hingga saat ini.

2. City 2.0

Fase ini mulai muncul di tahun 1990an dimana ada hal selain industrialisasi yang menjadi prioritas. Mulai muncul adanya *science park* dan *high technology industry*, dimana *partnership* dan kolaborasi sudah terbentuk. Disini terjadi keterbukaan pada sistem, karena mulai terjadi integrasi antar disiplin ilmu. Analogi fase ini tidak hanya sebagai mesin, yang bersifat *hardware*, tetapi melibatkan interaksi dengan *software*, seperti komunikasi, kolaborasi, kreatifitas, dan estetika.

Desain arsitektur City 2.0 adalah mulai terlihat bentuk-bentuk yang spektakular, yang biasanya terinspirasi dari *starchitect* saat itu. Bentuk-bentuk ini terlepas dari bentuk arsitektur konvensional yang sangat efisien, mendobrak pola-pola tradisional. Kota juga memperhatikan ruang-ruang dalam skala manusia untuk aktifitas sosial masyarakat.

Perencanaan City 2.0 lebih konsultatif dan kolaboratif dengan mengkaitkan berbagai keilmuan. Transportasi 2.0 pun lebih terkonsentrasi pada pejalan kaki dan ramah lingkungan. City 2.0 mendukung pemanfaatan lahan yang *mixed-use*

dengan keragaman pada fasilitas pendukung untuk kegiatan sosial masyarakat.

3. City 3.0

Fase ini adalah tahap setelah fase 2.0 dengan adanya kolaborasi dan kecerdasan masyarakat dalam membentuk dan menciptakan ulang ruang-ruang kreatif di dalam kota, biasa disebut sebagai *soft-urbanism*. Dalam mendesain kota, banyak mengandalkan seluruh sensori manusia, seperti pengaruh emosi manusia terhadap elemen fisik tertentu dalam kota. Secara analogi, fase ini melihat kota sebagai suatu organisme hidup.

City 3.0 adalah kota yang adaptif karena fleksibel dalam mengelola lingkungannya. Secara organisasi, kota ini dikelola dari dua arah *top* dan *bottom*, dengan tingkat toleransi yang tinggi.

Ruang ketiga (*third places*) menjadi penting bagi masyarakat, karena sebagian besar jenis pekerjaannya adalah yang bisa dikerjakan secara *mobile*. Banyak tercipta ruang-ruang kreatif untuk memfasilitasi hal ini, bisa sebuah ruang, fasilitas umum, atau bahkan jalanan.

Perencanaan City 3.0 sangat jauh dari pertimbangan guna lahan kota yang kaku, karena lebih memikirkan guna lahan yang saling terintegrasi baik secara ekonomi, budaya, elemen arsitektur, dan sosial.

City 3.0 memanfaatkan teknologi yang telah maju dengan menciptakan aplikasi *smart*, seperti *smart mobility*, *smart economy* dan *smart living environment*. Pemanfaatan aplikasi ini untuk menghindari pemborosan energi dan lebih berkelanjutan.

Isu Site

Lokasi yang dipilih untuk proyek Studio Tematik 2019/2020 adalah di Kampung Siwalankerto, yang terletak bersebelahan dengan kampus UK Petra. Kampung ini terletak di tenggara kota Surabaya dan berkembang pesat sejak adanya kampus UKP di tahun 1973. Kampung ini adalah tempat tinggal warga kota dimana terjadi percampuran antara kehidupan tradisional dan modern; seperti tempat tinggal dengan kehidupan dengan kehidupan sosial yang agraris tetapi terletak di tengah kota dan memiliki pekerjaan yang mengandalkan kota modern. Hunian yang terletak di kampung biasanya berdiri pada lahan yang relatif kecil dan tanpa peraturan sempadan bangunan.



Gambar: Site di Siwalankerto sebagai tugas Studio Merancang Tematik 2019/2020

Keberadaan kampus merubah keadaan kampung Siwalankerto dengan cukup signifikan; dari yang awalnya persawahan menjadi bangunan, dari perumahan menjadi kos-kosan, atau menjadi fasilitas komersial; dimana kesemuanya untuk memenuhi kebutuhan kehidupan mahasiswa yang tinggal di dekat kampus. Semakin mendekati kearah lokasi kampung, semakin kental perubahan tersebut

dirasakan. Tampilan arsitektur juga menunjukkan perbedaan, semakin mendekat ke kampus, bentuk bangunan dan ruang menjadi lebih modern dibandingkan rumah tinggal penduduk tetap yang cenderung lebih tradisional. Kawasan ini memiliki karakter unik misal kehidupan yang merupakan perpaduan antara warga asli kampung Siwalankerto dan mahasiswa UKP. Di satu sisi, kehidupan warga kampung bersifat kekerabatan yang kental melalui aktivitas sosial di ruang-ruang komunal mereka. Di sisi lain, kehidupan modern mahasiswa dengan kekerabatan yang lebih tertutup.

Pada 2030, diasumsikan bahwa kawasan ini akan dihuni oleh lebih banyak lapisan masyarakat dengan dominasi dua kelompok masyarakat: penduduk tetap dan penduduk temporer. Penduduk tetap adalah warga kampung Siwalankerto sedangkan penduduk temporer adalah mahasiswa dan pendatang lainnya. Percampuran dari berbagai lapisan masyarakat ini terjalin dengan baik untuk menghasilkan produk-produk kolaboratif kreatif yang mengisi ruang-ruang kota. Segregasi spasial sangat kecil, karena masing-masing lapisan masyarakat saling membutuhkan dan memanfaatkan ruang kota bersama.

Sistem perhubungan Surabaya, juga termasuk Kawasan Siwalankerto tahun 2030 telah mampu mengintegrasikan jaringan transportasi publik dari skala kota, skala kawasan hingga skala lingkungan. Melalui ketersediaan transportasi publik yang memadai dan pembatasan ketat pada penggunaan kendaraan pribadi, moda transportasi publik telah menjadi moda mobilisasi utama warga Surabaya, termasuk warga Kawasan Siwalankerto.

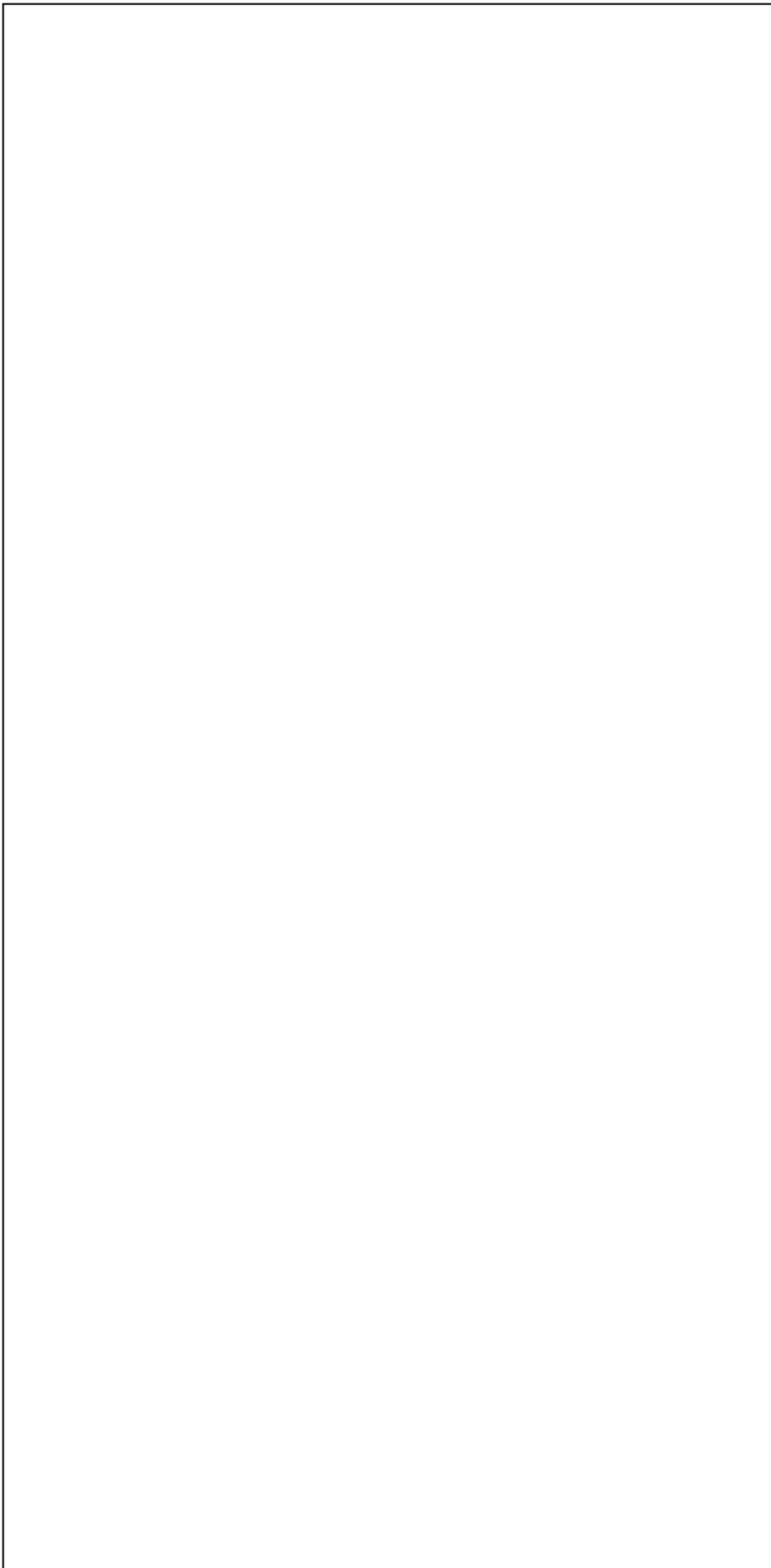
Sistem perencanaan dan pengembangan kawasan di Kawasan Siwalankerto tahun 2030 menggunakan pendekatan sistem blok. Sistem blok berfokus pada peningkatan intensitas kawasan, fungsi campuran yang mendorong kepada vitalitas blok dan sinergi antar blok, pengembangan kualitas lingkungan yang berkelanjutan.

Pembelajaran Studio

Berdasarkan tema diatas, mahasiswa diminta untuk menjadi pelaku visioner yang berperan sebagai perancang kawasan (blok/ super blok) dan arsitek, khususnya bagi kawasan Siwalankerto di tahun 2030. Sebagai pelaku visioner, mahasiswa diminta mengkonsepkan dalam desain kawasan dan arsitektur.

Peserta Studio Tematik 2019/2020 diajak untuk dapat membayangkan dan mendesain suatu keadaan ideal dari kampung Siwalankerto di tahun 2030 secara arsitektural, dengan konsep City 2.0. Metode pembelajaran adalah *problem based learning*, dimana mahasiswa menemukan sendiri masalah yang akan dipecahkan atau yang akan menjadi fokus dari desain kawasan dan bangunannya. Dosen dan tutor membantu memberikan informasi dan cara mengambil keputusan. Mahasiswa sepenuhnya menemukan sendiri konsep, masalah dan jenis fasilitas bangunan yang akan didesain berdasarkan keadaan saat ini untuk memprediksi masa ideal yang akan datang.

Untuk proyek/ tugas desain kawasan mahasiswa akan bekerja didalam kelompok, sedangkan untuk desain arsitektur, mahasiswa mengerjakannya secara individu. Studio ini dibagi dua tahapan, tahap mendesain kawasan (tugas kelompok) dan tahap desain bangunan (tugas individu).



Visionary Design City

ORIGINALITY REPORT

4%

SIMILARITY INDEX

4%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

library.petra.ac.id

Internet Source

2%

2

dwipekan.petra.ac.id

Internet Source

1%

3

www.mikesharrocks.com

Internet Source

1%

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 1%