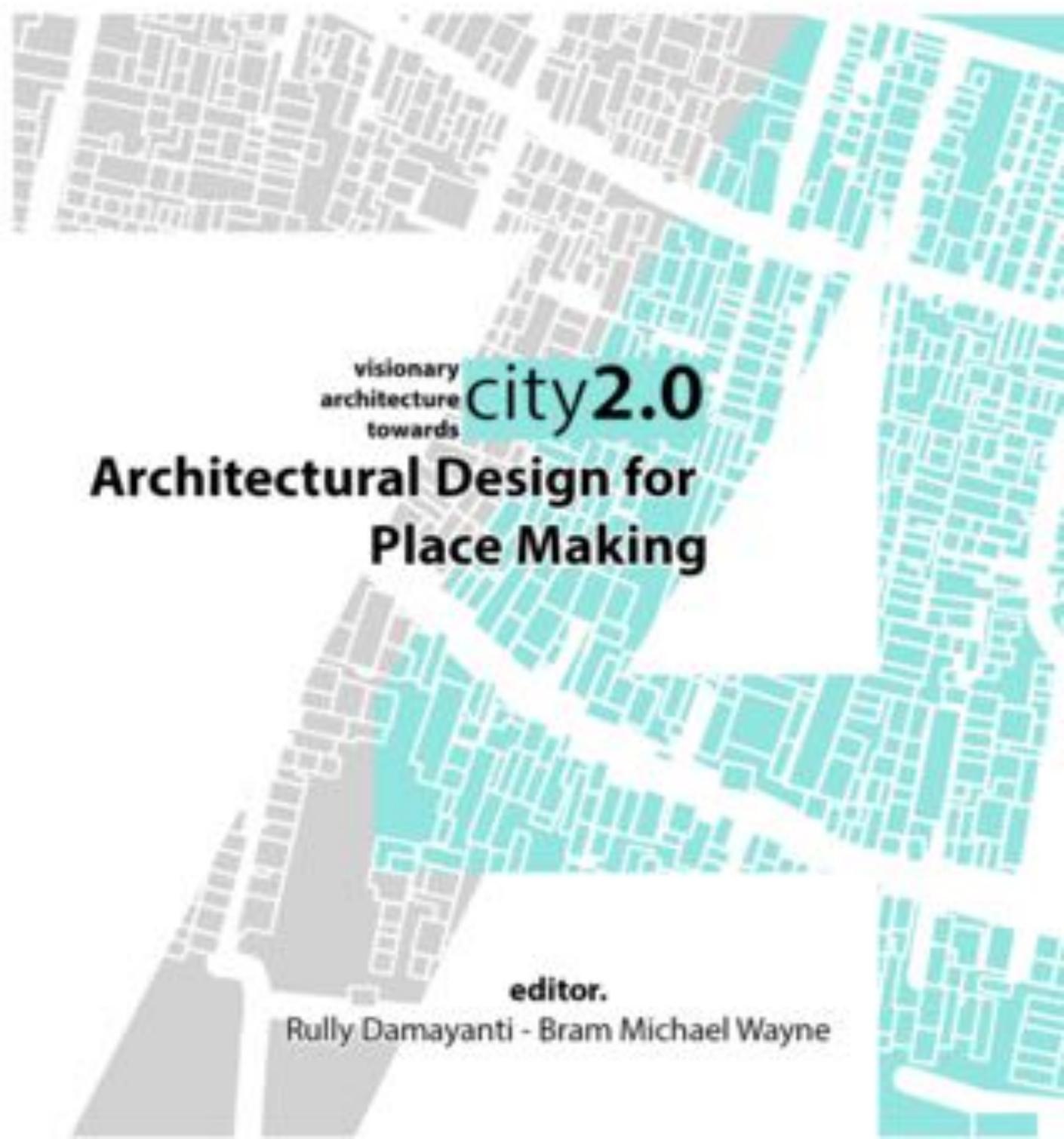




Department of Planning, Singapore



visionary  
architecture  
towards

**city2.0**

# **Architectural Design for Place Making**

**editor.**

Rully Damayanti - Bram Michael Wayne





**Desain Arsitektur –  
Pendalaman *Place Making***  
*(Architectural Design for Place Making)*

Editor:  
Rully Damayanti, Ph.D  
Bram Michael Wayne, M.Ars.



Penerbit  
Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat  
PETRA PRESS  
Universitas Kristen Petra

---

Desain Arsitektur – Pendalaman Place Making (Architectural Design for Place Making)/ Rully Damayanti, Ph.D, Bram Michael Wayne, M.Ars.  
Surabaya, Bagian Penerbit Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat, Universitas Kristen Petra, 2020

ISBN: 978-602-5446-28-3

---

Kutipan Pasal 44

1. Barang siapa dengan sengaja dan tanpa hak mengumumkan atau memperbanyak suatu ciptaan atau memberi izin untuk itu, dipidana paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 100.000.000,- (seratus juta rupiah).
2. Barang siapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum dalam ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 50.000.000,- (lima puluh juta rupiah).

Desain Arsitektur – Pendalaman Place Making  
(Architectural Design for Place Making)  
Cetakan Pertama, Juni 2021

Editor:

Rully Damayanti, Ph.D,  
Bram Michael Wayne, M.Ars.

©Hak cipta ada pada penulis  
Hak penerbit pada penerbit

Tidak boleh diproduksi sebagian atau seluruhnya dalam bentuk apapun tanpa seijin tertulis dari penerbit dan/atau penerbit

Penerbit:

Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat  
Petra Press  
Universitas Kristen Petra  
Jl. Siwalankerto No. 121-131, Surabaya 60236  
Telp. 031-2983139, 2983147, Fax. 031-2983111



## DAFTAR ISI BUKU-4

Desain Arsitektur – Pendalaman Spatial  
(Architectural Design for Place Making)

Pengantar	01
<b>A PENDEKATAN HUMANISTIK PADA DESAIN</b>	
01 Pemahaman Place Making Rully Damayanti, ST, M.Art, Ph.D	03
02 Melintas Kampung Siwalankerto Susetyo Firminingtyas, ST, MT, M.Arch	11
<b>B PLACE MAKING PADA DESAIN ARSITEKTUR</b>	24
01 Community Center Andrew Laksana	26
02 Flexible Housing Maria Cornelia Susanto	42
03 No Boundaries Celine Betharina	54



## Pengantar

Salam sejahtera,

Buku ini adalah buku keempat (terakhir) dari empat seri buku tentang Visionary Design. Buku ini membahas khusus desain arsitektur didalam kawasan yang didesain dengan konsep City 2.0 dengan pendalaman tentang Place Making. Place making adalah istilah yang diambil untuk mendalami desain ruang dan bentuk arsitektur yang dapat lebih menciptakan ruang-ruang aktifitas bagi masyarakat. Ruang-ruang ini harus terkait satu sama lain, dan bahkan terkait dengan aktifitas yang ada di dalam bangunan; sehingga pendalaman place making ini tidak hanya terkait dengan ruang luar tetapi juga ruang dalam. Karakter dari ruang-ruang tersebut yang didalami dalam desain masing-masing mahasiswa.

Buku ini terdiri dari dua bagian (seperti serial buku sebelumnya), dimana bagian pertama adalah kumpulan tulisan ilmiah terkait Place Making sendiri. Tulisan ilmiah ini adalah materi kuliah yang telah disampaikan di Studio Tematik Prodi Arsitektur 2019/2020, Universitas Kristen Petra. Bagian kedua adalah kumpulan desain dari mahasiswa yang mendalami penciptaan ruang-ruang aktifitas masyarakat secara kreatif.

Diharapkan melalui buku seri terakhir dari Visionary Design tentang Place Making akan dapat meluaskan wawasan mahasiswa dan pemerhati arsitektur untuk dapat melihat kesempatan-kesempatan yang ada dalam mengembangkan kota Surabaya dan arsitekturnya.

-Rully Damayanti, ST, M.Art, Ph.D

A

**PENDEKATAN HUMANISTIK  
PADA DESAIN**

Rully Damayanti, ST, M.Art, Ph.D  
Susetyo Firminingtyas, ST, MT, M.Arch

## 01 Pemahaman Place Making

Rully Damayanti, ST, M.Art, Ph.D

*"Only architecture that consider human scale and interaction is successful architecture"*

Jan Gehl, 1987

Istilah Place Making secara sederhana dapat diartikan sebagai proses pembentukan suatu space menjadi place, atau suatu ruang menjadi sebuah tempat. Space/ruang atau place/tempat memiliki definisi yang berbeda, dimana faktor pembedanya terletak pada makna ruang karena hadirnya simbol atau aktifitas sosial di dalam ruang tersebut. Sehingga Place Making dapat diartikan juga sebagai suatu usaha pengaturan elemen ruang dalam arsitektur atau kota untuk mendapatkan kualitas ruang yang lebih baik dengan hadirnya makna melalui simbol dan aktifitas sosial.

Saat ini, istilah Place Making sendiri telah menjadi suatu gerakan/movement dunia yang berfokus pada proyek-proyek penciptaan ruang kota yang lebih fungsional dan bermakna (link: <https://www.pps.org/category/placemaking>). Gerakan ini bertujuan untuk dapat menginspirasi masyarakat luas secara kolektif dalam mendesain atau menemukan ulang makna ruang publik sebagai pusat aktifitas dari masyarakat sekitar. Place Making diharapkan mampu memperkuat koneksi (ikatan/bonding/attachment) antara masyarakat dengan tempat dimana mereka dapat berbagi dan melakukan aktifitas sosial. Selanjutnya gerakan ini juga dimaknai sebagai suatu kegiatan kolaboratif untuk menciptakan ruang publik yang lebih baik dan bermakna bagi semua.

Pemahaman Place Making sangat erat kaitannya dengan konsep ruang dari Jan Gehl, seorang arsitek dan pemerhati perkotaan (link: <https://gehlpeople.com/>).

Gehl berpendapat bahwa arsitektur atau suatu bangunan selalu diawali dengan adanya kehidupan lalu ruangnya; dengan kata lain kehidupan, ruang, dan bangunan adalah tiga hal utama secara berurutan. Buku Gehl yang paling berpengaruh adalah *Life Between Buildings* (1987/2011) dimana menekankan pada definisi aktifitas sosial pada ruang publik. Menurut Gehl, ada tiga jenis kegiatan outdoor manusia yang dikaitkan dengan kualitas ruang arsitektur dan kotanya:

**Necessary activities;**

adalah kegiatan yang dilakukan masyarakat setiap hari, seperti berbelanja, bekerja, dan bersekolah; untuk jenis kegiatan ini kualitas ruang yang dibutuhkan adalah rendah, karena kegiatan terjadi tidak tergantung dengan baik/tidaknya suatu ruang.

**Optional activities;**

adalah kegiatan yang tidak perlu dikerjakan setiap hari, misalnya bermain bola di lapangan terbuka, berjemur matahari dan jalan-jalan sore; untuk jenis kegiatan ini kualitas ruang yang dibutuhkan adalah tinggi, karena misal jika ruang luar kurang nyaman maka tidak akan terjadi aktifitas jalan sore.

**Social activities;**

adalah kegiatan yang terjadi karena telah ada dua jenis kegiatan lainnya yang terjadi sebelumnya di ruang tersebut; necessary dan optional activities menjadikan adanya social activity atau sebagai resultant/ akibat dari dua kegiatan sebelumnya, misalnya mengobrol dengan kawan baru karena kegiatan rutin berbelanja, melakukan kontak pasif (tersenyum, menyapa) karena berpapasan saat bermain bola; kualitas ruang yang terjadi sangat tergantung dari dua kegiatan yang telah ada sebelumnya.



**Gambar 1**

Place Making Kineforum di Jakarta, contoh yang cepat dan sederhana. Desain ruang publik (sebelum dan sesudah) menjadi daya tarik beraktivitas

Sumber:

<https://www.pps.org/article/lighter-quicker-cheaper>

<https://www.archdaily.com/773139/before-and-after-30-photos-that-prove-the-power-of-designing-with-pedestrians-in-mind>

Gehi menyatakan konsep aktifitas manusia sebagai pembentuk makna ruang dilatar belakangi banyaknya visualisasi ruang publik yang seolah-olah menggambarkan aktifitas manusia yang membuat ruang tersebut hidup dan memiliki makna, disisi lain saat terbangun menjadi sangat kosong tanpa manusia beraktifitas. Hal ini dikarenakan banyak perancang yang kurang memperhatikan ketiga jenis aktifitas manusia yang dapat menghidupi ruang-ruang publik yang didesain.

Dalam bukunya *Life Between Buildings*, dikatakan bahwa secara alamiah manusia selalu senang berada ditempat dimana manusia lain juga ada dengan tingkat intensitas kontak yang berbeda-beda. Dalam ruang diantara bangunan, jika tidak terjadi aktifitas di dalamnya maka dikatakan sebagai ruang yang memiliki intensitas kontak yang rendah. Selain itu, intensitas akan meningkat jika aktifitas juga meningkat.

Untuk meningkatkan intensitas, perancang perlu menyiapkan/mendesain stimulus fisik yang dapat meningkatkan pengalaman beraktifitas, yang dapat berupa pengelolaan elemen arsitektur yang menarik. Tetapi yang perlu diperhatikan bahwa manusia akan lebih tertarik mendekat jika ada manusia lain dalam ruang itu, bukan hanya manusia sendiri dan arsitektur yang indah. Contoh yang paling sederhana adalah, bangku yang paling sering terpakai adalah bangku yang menghadap jalan yang cukup ramai dengan orang lain.

Gehi memberikan empat karakter untuk mendefinisikan ruang yang dapat menarik aktifitas manusia:

1. Kenyamanan termal ruang yang baik,
2. Indera manusia yang terstimulus secara optimal,
3. Kehadiran detail pada elemen fisik bangunan dan lingkungan yang mudah terlihat,
4. Terjadinya pertemuan antara ruang indoor dan outdoor (biasa disebut sebagai ruang transisi).



**Gambar 2**

Contoh Place Making di Taman Bungkul Surabaya dengan menciptakan ruang-ruang yang lebih kecil. Karakter Place Making dari Jan Gehl

Sumber:  
Dokumentasi penulis,  
*Life Between Building*  
movie, 2005

Dalam proses menghadirkan place pada ruang publik, perlu memperhatikan hal mendasar atau alamiah dari manusia dalam berinteraksi dengan manusia lain atau juga dengan lingkungannya. Sebagai makhluk homo-sapiens, manusia berorientasi di lingkungannya secara horizontal setinggi garis mata dan keatas 50-55 derajat dan kebawah 70-80 derajat. Didalam range batas orientasi visual manusia inilah detail arsitektur atau ruang dapat berpengaruh terhadap aktifitasnya sehingga dapat menghadirkan makna.

Selain sudut secara horizontal, jarak manusia dengan yang diamati juga sangat berpengaruh dalam manusia berorientasi dan bereaksi dengan lingkungannya. Gehl mengkategorikan menjadi 4 golongan jarak, yaitu 100m, 25m, 7m dan 3-2 m:

- Jarak 100 m memberikan suasana ruang yang luas dan formal; seperti pada plaza Novana di Roma
- Jarak 25 m memberikan suasana ruang yang lebih bersifat komunal karena dalam jarak ini manusia satu dengan yang lain masih bisa terlihat sosoknya tetapi belum dapat melihat detail, hal ini membuat rasa ruang yang lebih tertutup (closure).
- Jarak 7 m menciptakan suasana ruang yang lebih intim dimana manusia satu sama lain bisa saling mengobrol dan berinteraksi secara formal.
- Jarak 3-2 m menciptakan ruang yang sangat intim dan biasanya terjadi dalam kelompok manusia tertentu dalam rasa ruang yang lebih tertutup.

Melalui pendekatan pemahaman place making ini, diharapkan dapat menghasikan desain yang lebih manusiawi dan fungsional sehingga diharapkan dapat lebih berkelanjutan.

"The more living patterns there are in a place – a room, a building, or a town – the more it comes to life as an entirety, the more it glows, the more it has that self-maintaining fire which is the quality without a name"

Christopher Alexander, 1979



**Gambar 3**

Sudut pandang manusia untuk berorientasi. Jarak pandang manusia terhadap ruang publik.

Sumber:  
Life Between Building  
movie, 2005

## REFERENSI

Alexander, Christopher, Sara Ishikawa, and Murray Silverstein, 1977. *A Pattern Language*. New York: Oxford University Press.

Gehi, Jan. 2011. *Life Between Building: Using Public Space*. London: Island Press.

## 01 Melintas Kampung Siwalankerto

Susetyo Firminingtyas, ST, MT, M.Arch

"By the early decades of the next century, the overwhelming majority of men, women, and children in every country will, for the first time in history, be living in urban surroundings. Driven by demographics, accelerated by the globalization and liberalization of the world economy, as well as by profound and ongoing economic and social change within countries, rapid urban growth over the past decades, especially in developing countries, has literally transformed the face of our planet."

UN Habitat- An Urbanizing World 1996

UN Habitat pada tahun 1996 telah memprediksi bahwa di abad 21 ini penduduk di perkotaan akan lebih dominan dari pada penduduk di perdesaan. Kota besar menjadi semakin padat, terjadi aglomerasi sehingga kota kecil tumbuh dengan pesat. Para ahli ilmu perkotaan berpendapat bahwa perkembangan ruang-ruang perkotaan cenderung menjadi homogen dan tanpa identitas. Hal ini menjadi dasar perumusan teori desain perkotaan untuk mengatasi masalah ruang (space) dan tempat (place), bagi pembangunan kota-kota modern saat ini.

Dengan muncul dan menyebarnya virus baru COVID-19 di awal tahun ini, mengharuskan banyak penduduk kota di dunia untuk membatasi aktivitas sehari-hari yang hanya dilakukan di rumah. Kota tampak lengang, namun aktivitas sehari-hari relatif tetap berjalan seperti biasa. Proses pembelajaran, perdagangan, pertemuan bisnis dan lain sebagainya dilakukan di unit terkecil pada sebuah kota, yaitu hunian, dengan memanfaatkan teknologi.

Visionary architecture towards city 2.0 khususnya dengan pendalaman Place Making, tidak hanya terkait dengan kebutuhan dunia yang mengkota, namun juga adanya teknologi yang berkembang sangat pesat. Teknologi tidak hanya memudahkan kehidupan, banyak pekerjaan menjadi lebih ringan dan praktis, namun juga mengubah koneksi yang membutuhkan suatu tempat (place) menjadi tempat/media virtual. Teknologi dan perubahan aktivitas akan mempengaruhi pola kehidupan yang pada gilirannya akan mempengaruhi bentuk hunian.

Tulisan ini menitik beratkan pembahasan pada upaya pembentukan ruang (place making) yang merupakan salah satu pilihan fokus desain pada Studio Merancang 7, khususnya arsitektur hunian di kampung Siwalankerto untuk mencari keunikan hunian kawasan Kampung Siwalankerto.

## **METODE**

Untuk mengetahui keunikan budaya dan karakter hunian di Kampung Siwalakerto, survey lapangan dilakukan dengan pendekatan seorang flâneur, yang umumnya digunakan oleh para antropolog untuk mengetahui budaya, simbol bahkan karakter dan roh sebuah kota dengan cara berbaur dengan orang-orang setempat (Nas, 2012). Dalam konteks ruang yang lebih kecil (perdesaan/lingkungan pemukiman) metoda ini biasanya tidak digunakan, karena warga akan mengenali orang asing yang masuk dalam lingkungan mereka. Namun dalam konteks ini, dengan cukup banyaknya mahasiswa yang indekos dan lokasi kampus yang sangat dekat dengan Kampung Siwalankerto, warga tidak merasa asing terhadap mahasiswa. Bersama-sama mahasiswa menelusuri kampung untuk mengamati, mengidentifikasi dan merasakan tempat-tempat yang ada (hunian, perdagangan, fasilitas pendidikan, tempat bermain anak-anak, gardu jaga, dsb), fungsi utama dan fungsi lainnya (gang sebagai tempat berkumpul dan bermain, dsb)



**Gambar 4**

Berbincang di gang.

Sumber:  
Dokumentasi penulis

## RUANG HUNIAN SIWALANKERTO

Hunian adalah bentuk struktur bangunan yang paling banyak ditemui di sebuah kota baik berupa hunian tapak tunggal, kopel, deret, maupun hunian vertikal. Arsitektur hunian baik itu yang didesain dengan menggunakan jasa arsitek profesional maupun oleh pemilik/penghuninya dipengaruhi oleh kebutuhan dan preferensi si penghuni/pemilik. Turner (1972) mendefinisikan rumah tidak hanya sebagai benda secara fisik, sebagai sebuah komoditas, namun juga sebuah proses yang terus berubah melalui renovasi, penambahan/pergantian perabot, dekorasi, dan sebagainya. Dengan demikian hunian menunjukkan nilai, kondisi ekonomi, ide individu dan keluarga, dan secara lebih luas menunjukkan nilai sosial, identitas dan budaya masyarakat yang terus berubah seiring waktu. Di kampung proses bertumbuh seringkali terkait dengan bertambahnya anggota keluarga dan ketersediaan sumberdaya untuk membangun (Habsjah, 2008 dan Setijanti, 2006).

## KAMPUNG PERDESAAN SIWALANKERTO

Seiring dengan perkembangan kota Surabaya, banyak kawasan permukiman mengalami perubahan dari kampung perdesaan menjadi kampung perkotaan, termasuk Kampung Siwalankerto

Baik arsitektur rumah maupun tatanan tradisional permukiman perdesaan masih dapat dilihat pada kampung Siwalankerto. Diantara bangunan dengan arsitektur kekinian yang modern, masih ditemukan hunian berarsitektur jengki dengan luasan dan kualitas material bangunan yang baik, menunjukkan bahwa dikawasan ini dulunya dihuni oleh penduduk yang cukup mampu. Proses yang berlangsung seringkali terlihat ketika dilakukan pengamatan terhadap material dan bentuk yang ada.

Adalah tradisi masyarakat perdesaan di Jawa untuk membangun hunian baru untuk anak yang telah berkeluarga pada lahan yang sama/satu pekarangan (dikenal dengan sistem magersari). Jejak sistem magersari di Siwalankerto dapat dilihat dari persil dan tatanan bangunan yang tidak teratur dan jalan lingkungan yang ada. Tidak hanya lebar gang/jalan yang tidak konsisten (mengecil dan atau membesar), namun juga beberapa gang buntu, yang berujung di pekarangan samping sebuah rumah dengan pagar yang ternyata bebas dibuka untuk sirkulasi umum.

Tatanan permukiman akan berubah sebagai akibat berubahnya aktivitas dan gaya hidup, namun ada hal-hal yang terus berlangsung atau tetap yaitu kehidupan bersama yang telah terbentuk dan masih terasa pada ruang-ruang komunal di kampung (Ernawati, 2019 dan Setjanti dkk, 2016). Budaya komunal ini masih tampak dari ruang luar yang dibentuk oleh warga dengan menempatkan bangku-bangku panjang di depan rumah pada gang buntu, di sekitar pos siskamling, dsb



Gambar 5

Hunian yang dibangun  
sekitar tahun 1970-an.  
Salah satu gang di  
Kampung Siwalankerto

Sumber:  
Bagus Harvo Nugroho,  
2020

## KAMPUNG PEKERJA

Diantara padatnya rumah di kampung Siwalankerto, ditemui deret yang merupakan kontrakan sederhana/sangat sederhana bagi para pekerja. Rumah seperti ini umum ditemui disekitar kawasan industri. Ciri khas bangunan ini adalah berupa satu bangunan memanjang yang dibagi menjadi unit-unit hunian yang terdiri dari satu kamar tidur dan satu ruang serbaguna dengan toilet dan kamar mandi bersama. Terbatasnya luasan unit, mengharuskan penghuni untuk kreatif menggunakan ruang, antara lain menempatkan sebuah peti di depan rumah sebagai tempat duduk bercengkerama dengan tetangga yang pada pagi hari akan menjadi area dapur dengan membuka peti yang berisi kompor dan peralatan memasak.



Gambar 6

Denah, tampak dan suasana hunian pekerja.

Sumber:  
Bagus Haryo Nugroho,  
2020

## KAMPUNG MAHASISWA

Kampung Siwalankerto yang berada disisi selatan Kota Surabaya yang dalam Outline Plan Kotamadya Surabaya tahun 1970 diarahkan untuk pengembangan kawasan mixuse dengan koridor yang menghubungkan Surabaya dengan Kabupaten Sidoarjo (Dick, 2003). Pesatnya perkembangan dari kawasan ini menjadi permukiman padat tidak dapat dipisahkan dari keberadaan kampus Universitas Kristen Petra sejak 1973. Kebutuhan akan hunian/kamar sewa mahasiswa dan kebutuhannya sehari-hari sebagai mahasiswa, menyebabkan berdirinya banyak rumah kos, toko penjual jasa dan barang kebutuhan mahasiswa di Kampung Siwalankerto.

Seperti halnya kampung-kampung disekitar perguruan tinggi lainnya di Kota Surabaya, perkembangan dan aktivitas di kampung Siwalankerto cukup banyak dipengaruhi oleh keberadaan Kampus UK Petra. Dengan luas kampus sekitar 5 % dari luas Kelurahan Siwalankerto, jumlah mahasiswa UK Petra mencapai lebih dari 8.000 orang, datang dari dalam dan luar kota. Tidak diketahui jumlah mahasiswa UK Petra yang indikos di Kampung Siwalankerto, namun dapat dipastikan jumlahnya cukup banyak seiring dengan bertambahnya jumlah mahasiswa dari luar kota dari tahun ke tahun.

Dengan keterbatasan lahan dan kebutuhan ruang hunian yang semakin tinggi, bangunan rumah menjadi semakin rapat dan dibangun secara vertikal. Kehidupan komunal yang menjadi ciri tradisional mulai hilang dengan pembangunan pagar tinggi dan masif.



Gambar 7

Kampung mahasiswa  
Siwalankerto.

Sumber:  
Bagus Haryo Nugroho,  
2020

## PENUTUP

Sebagaimana rumah mengalami proses perubahan demikian pula permukiman. Perubahan Kampung Siwalankerto dari permukiman perdesaan menjadi permukiman pekerja, lalu menjadi kampung mahasiswa dapat dilihat dari bentukan arsitektur bangunannya dan ruang luar yang ada.

Dalam proses desain hunian dengan tema *visionary architecture toward city 2.0*, mahasiswa mencoba mengambil jejak perubahan yang terjadi di Kampung Siwalankerto, mengidentifikasi benang merah budaya bermukim di kampung untuk diterjemahkan dalam desain Kampung Siwalankerto 2.0.

## REFERENSI

PJM Nas, *The Urban Anthropologist as Flâneur; the Symbolic Pattern of Indonesian Cities*, *Wacana* 4/2, 2012, hal 429-454

John F C Turner & Robert Fichter (ed), *Freedom to Build*, Collier Macmillan, New York, 1972

Atashendartini Habsjah, *Involution in Dwellings dalam Schefolds*, Nass, Domenig, Wessing (ed), *Indonesian Houses*, KITLV Press, Leiden 2008

Purwanita Setjanti, *Low-income Inner-city Settlement Processes: A Surabaya Study*, Disertasi, Faculty of Architecture, Building and Planning, The University of Melbourne, Australia 20016

Rita Ernawati, *Perubahan Kampung dalam Konteks Budaya Komunal Studi Kasus Kampung Demak Timur di Kota Surabaya*, Disertasi, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya, 2019

Purwanita Setjanti, dkk, *Kampung Development for a Resilient City*, Proceeding CIB World Building Congress, Finlandia, 2016

Howard Dick, *Surabaya, City of Work: A Socioeconomic History, 1900-2000*, Singapore University Press, Singapore, 2003



**A**

**PLACE MAKING**

Andrew Laksmana  
Maria Cornelia Susanto  
Celine Betharina



# COMMUNITY CENTER

Andrew Laksmana



## GENIUSLOCI



## Educative Kampung through Connection

### INTERAKSI

Bekerjasama dengan orang lain akan membuat segala sesuatu menjadi lebih mudah untuk tercapainya. Dengan adanya interaksi satu sama lain maka segala sesuatu bisa dilakukan yang berujung ke titik tolak dapat berkinerja. - Siberoth dan seling berkolaborasi pikirkan berbagai pemikiran dapat berinteraksi dan membangun satu sama lain. Dengan demikian masalah dapat dipecahkan dengan cepat di seluruh titik ini.



## TEORI AFFORDANCE

J. J. GIBSON (1897-1977)

Konsep lingkungan dan tindakan yang menunjukkan adanya "kemungkinan" untuk melakukan sesuatu yang berguna atau berbahaya.

**KELOMPOK 0002**  
Related to Way-Finding  
(Perencanaan perjalanan wisatawan)

### PRESEDEN



Keefektifan desain fungsi menjadi kunci yang terdapat dan dimanfaatkan guna perbaikan lingkungan untuk beraktivitas, berolah raga di ruang, adalah di tempat, beraktivitas.

### PENERAPAN

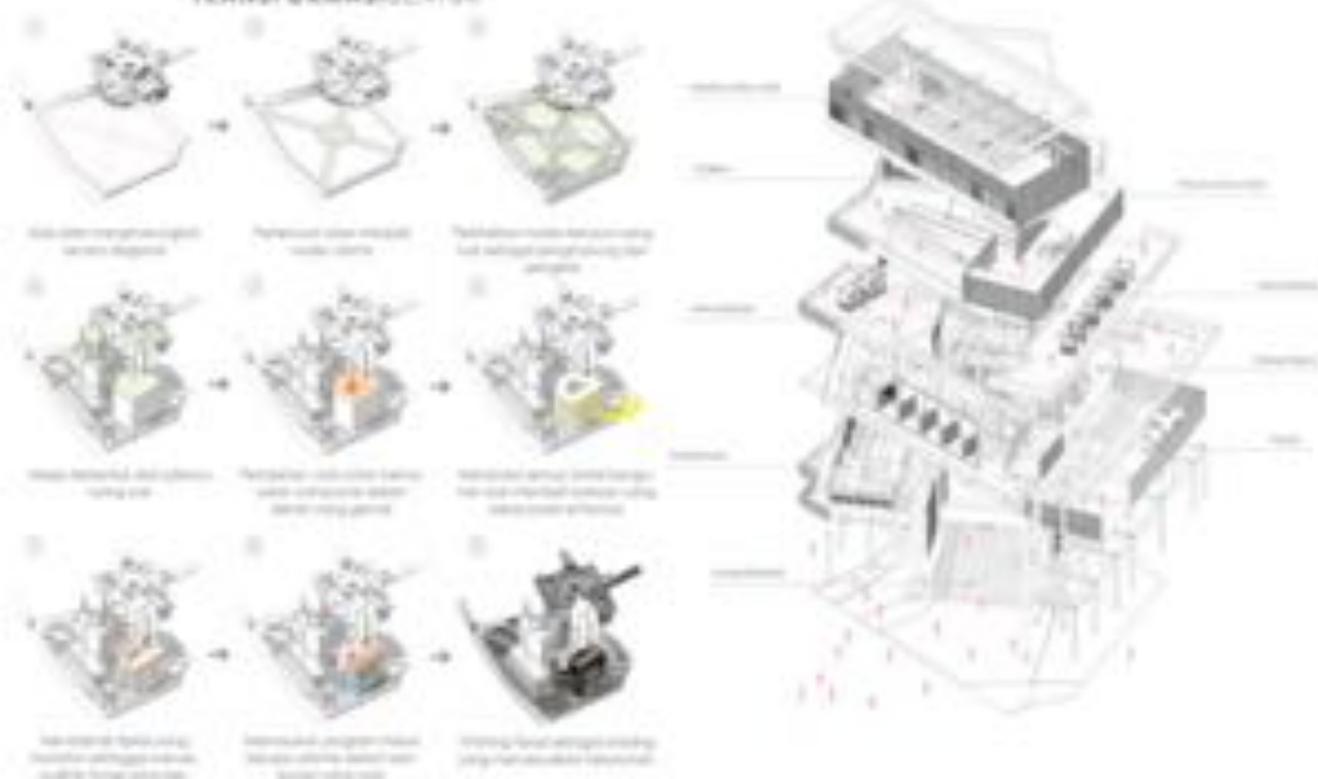


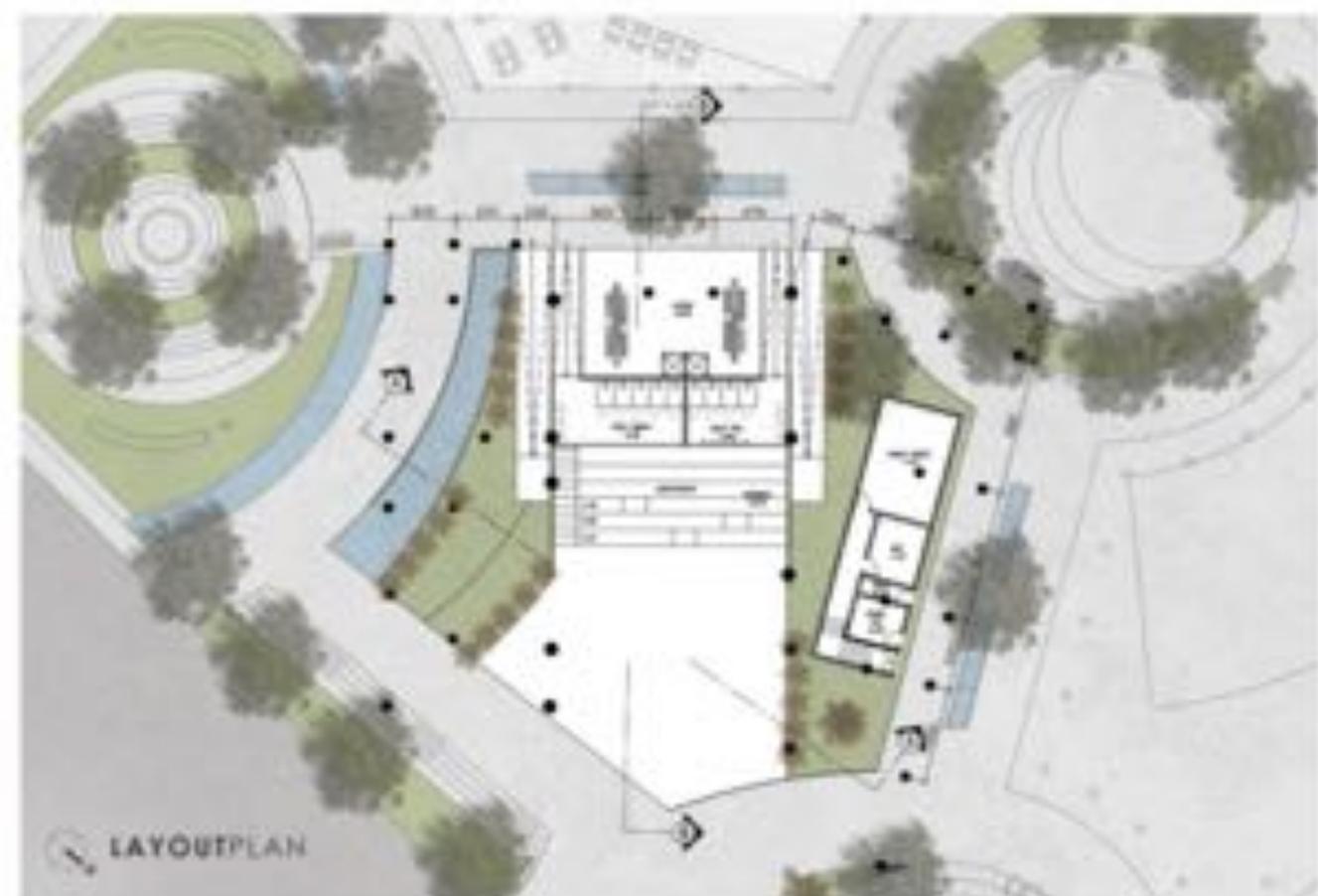
Keefektifan sebagai alternatif untuk desain untuk aktifitas menggunakan lingkungan dengan cara yang berbeda, karena berbagai permasalahan masalah yang akan terjadi dengan pemanfaatan desain.



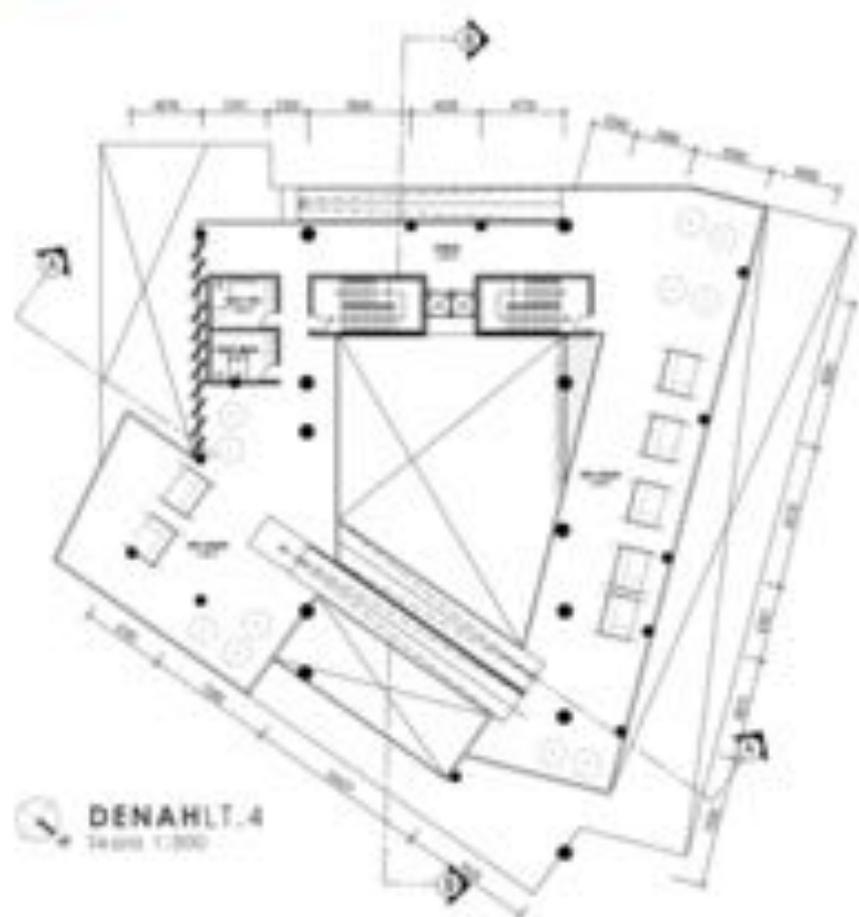
## KONSEP BLOK DAN BANGUNAN

### TRANSFORMASIBENTUK

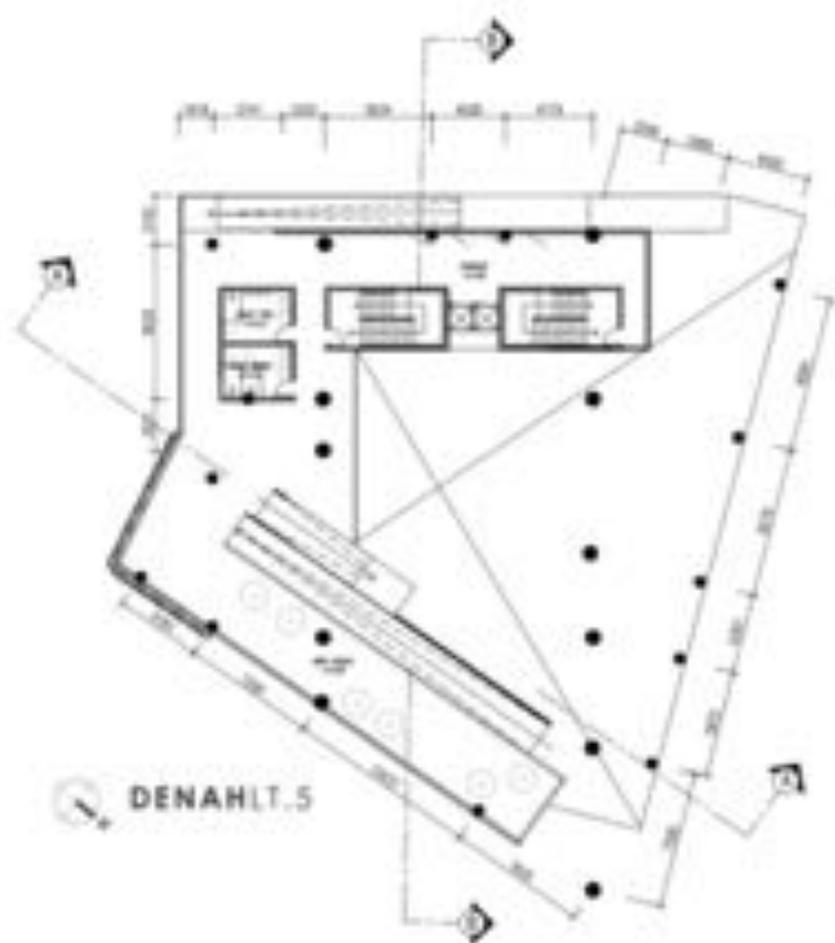




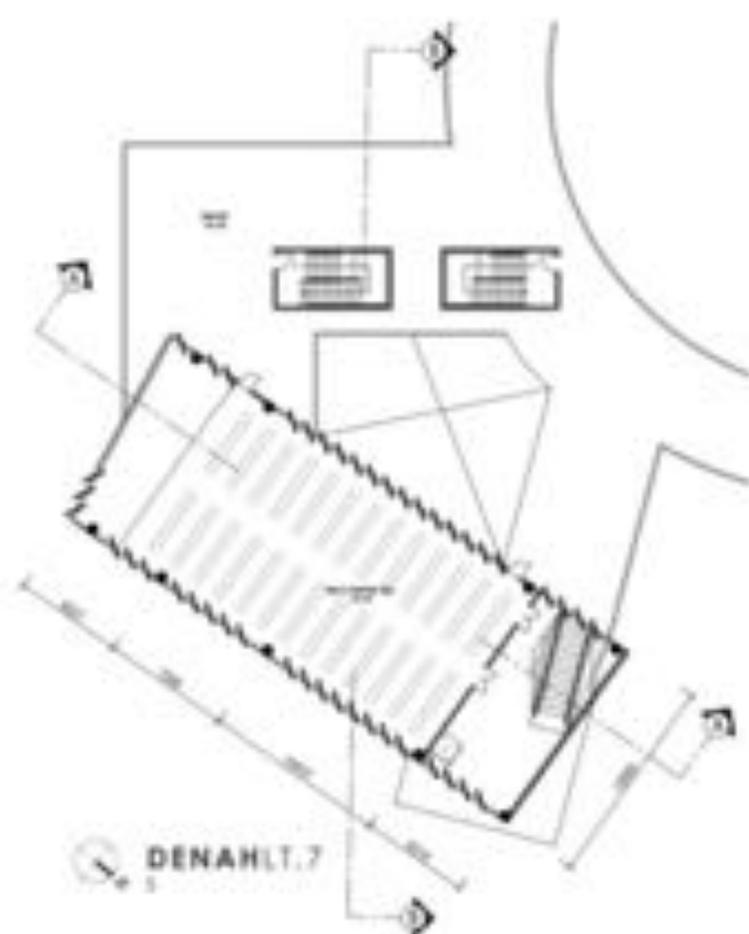




DENAHLT.4  
TAKSIS 1:300



DENAHLT.5







TAMPAKTENGGARA



TAMPAKBARATDAYA

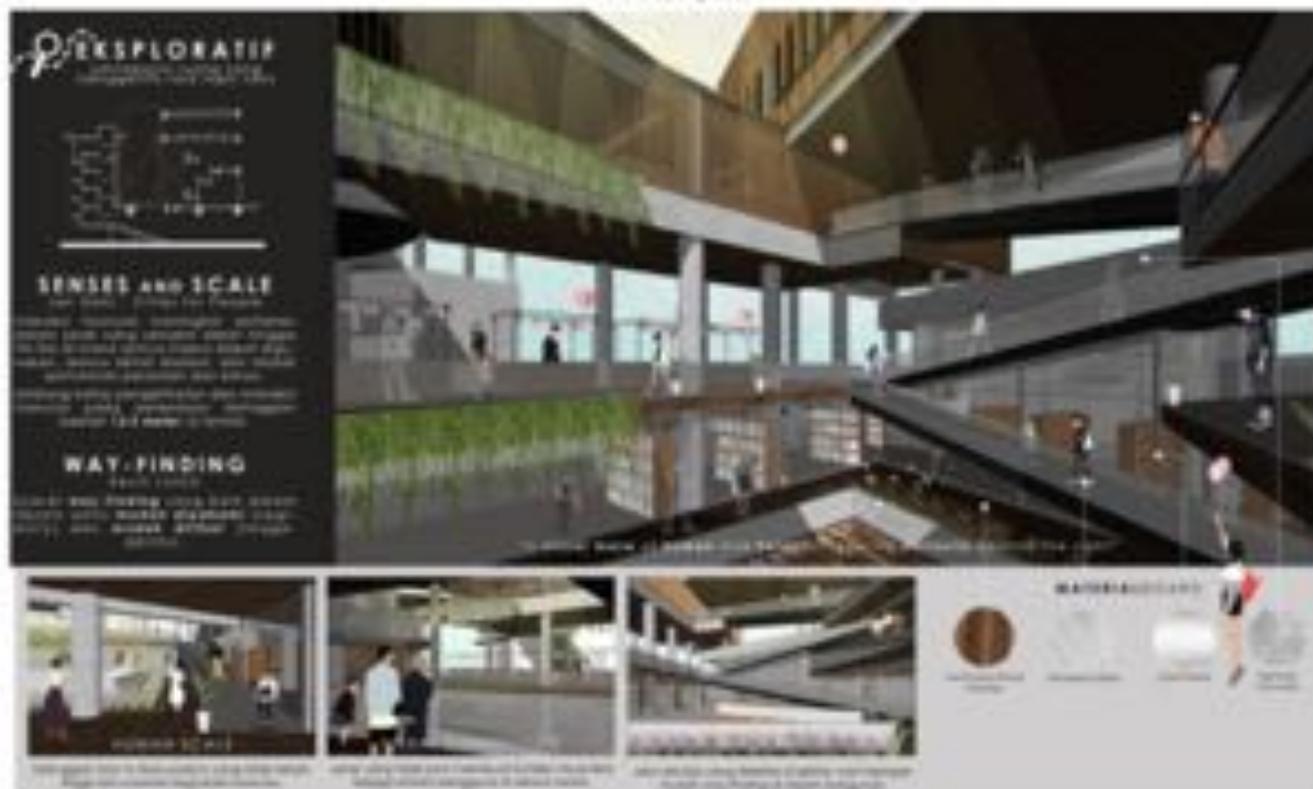


TAMPAKUTARA



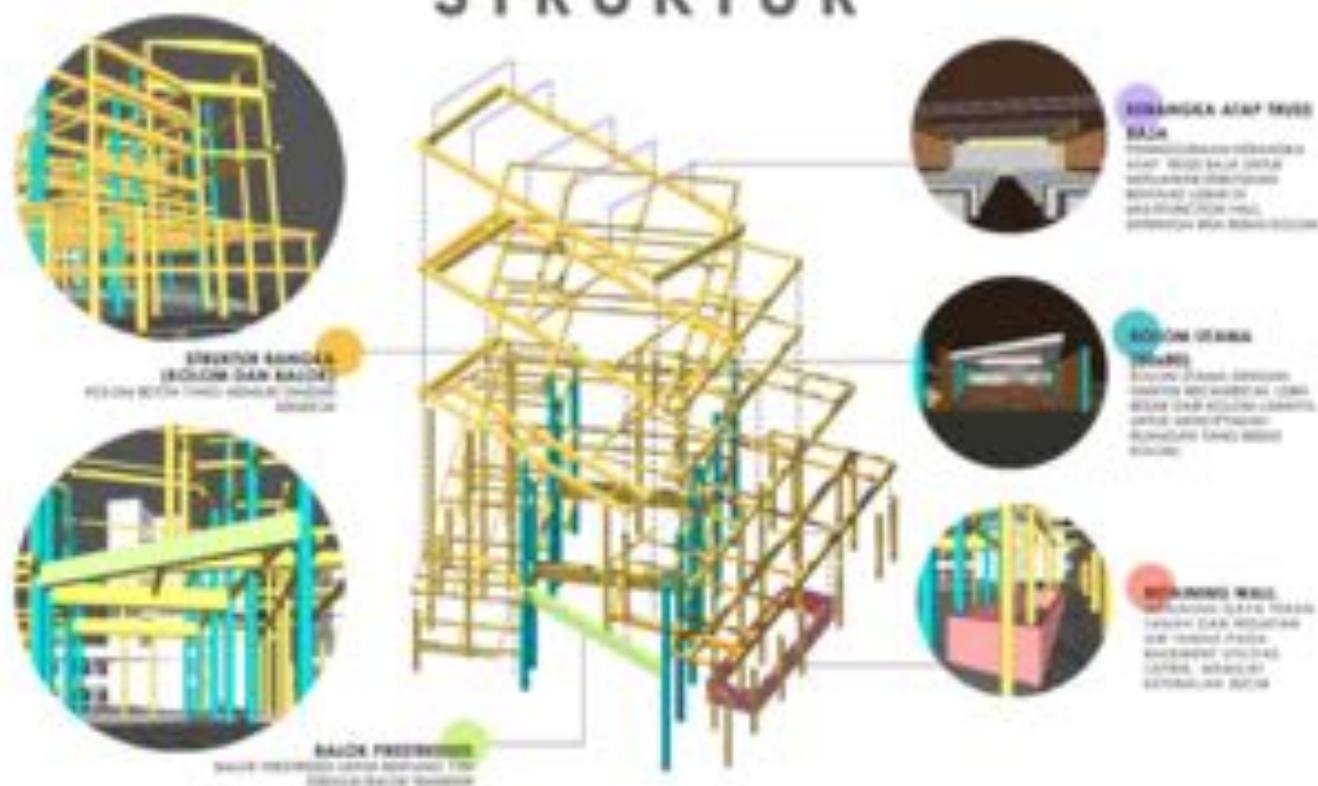
TAMPAKTIMUR

## KARAKTERRUANG ATRIUM





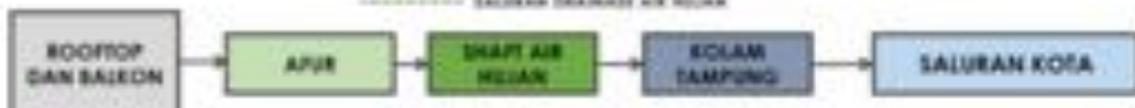
# SISTEM STRUKTUR



# SISTEM DRAINASE AIR HUJAN



..... SALURAN DRAINASE AIR HUJAN



Air hujan dari shunt air hujan di atas akan mengalir ke bawah melalui gutter di titik lalu dialirkan ke saluran kota.









# FLEXIBEL HOUSING

Maria Cornelia Susanto



## MASALAH DESAIN

### KARAKTER MASYARAKAT CITY 2.0

- BEKERJA TIDAK HARUS KE KANTOR
- SIBUK BEKERJA, ANAK KURANG PENJAJAAN
- LEBIH INDIVIDUAL ( KURANGNYA INTERAKSI )



Tipe FAMILY - KURANGNYA AREA KHUSUS  
UNTUK ANAK BERMAIN DAN BELAJAR DALAM  
UNIT APARTMENT



Tipe STUDIO - KURANGNYA AREA UNTUK MENGINFORMASIKAN  
TAMU DAN AREA BERSERGA/ BELAJAR BERSAMA

## SOLUSI

FLEXIBLE  
HOUSING

SOCIAL  
SPACE

## TEORI - PRESEDEN

## FLEKSIBILITAS

Tiga konsep fleksibilitas yaitu adaptabilitas, keberfungsian, dan versatilitas. Keberfungsian adalah konsep fleksibilitas yang penyesuaianya pada ruang yang ada, bangunan pada bentuk ruang dan bangunan yang dibutuhkan dapat menyesuaikan kebutuhan pengguna. Untuk konsep keberfungsian, ruang atau bangunan dapat menyesuaikan adanya perubahan tata atau pada saat ruang. Untuk konsep versatilitas, ruang atau bangunan dapat berfungsikan lebih dari satu.



## SOCIAL SPACE

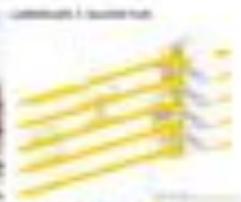
connected to social space implies ideas of its content, where that might be interpreted as follows: shared interpersonal grounds:

spatially defined of user (space) to be constructed socially:

definition of activities (use) to be constructed socially.

The way in which the space is shaped (elemental) will mostly affect the form, alongside with social roles and power.

— Hans Lohmann, 1974 —



## FRIENDLY WARM EXPRESSION



## KONSEP BLOK



## CONCEPT

RESEMI-HOSPITAL THAT CREATES **SOCIAL INTERACTION** THROUGH CORRIDORS & BALCONIES WITH **WARM DEPRESSION** FACADE

## CORRIDORS



CORRIDOR IS DESIGNED OPENLY THROUGH VOID THAT TAKES ADVANTAGE AND MAXIMIZES OPEN SPACES & STRUCTURES. VOID IS SET UP LARGELY ACCORDING TO THE DESIGN WITHIN NORMAL AND LOW LEVEL HEIGHT FROM LIVING.

## BALCONY

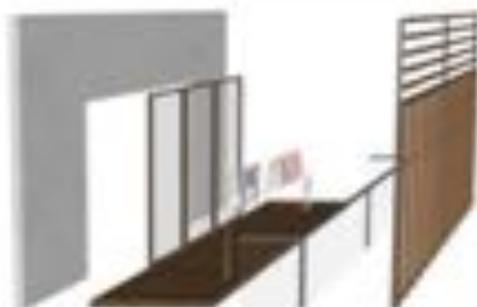


BALCONY IS OPENED WINDOW THROUGH BALCONY AREA FROM LOBBY LEVEL. CORRIDOR TO BALCONY WITH STRUCTURE AND AREA INTERIOR AND "TERRACE" AREA FROM LOBBY AND TO BALCONY AREA PRIVATE TO BALCONY FROM LOBBY LEVEL.

● SOCIAL SPACE ● PRIVATE SPACE

## CONCEPT

RESEMI-HOSPITAL THAT CREATES SOCIAL INTERACTION THROUGH CORRIDORS & BALCONIES WITH **WARM DEPRESSION** FACADE



WOOD WINDSHIELD WITH WARM, REFLECTIVE AND OPEN VIBRATIONS MAKE CORRIDOR FEEL WARMER.

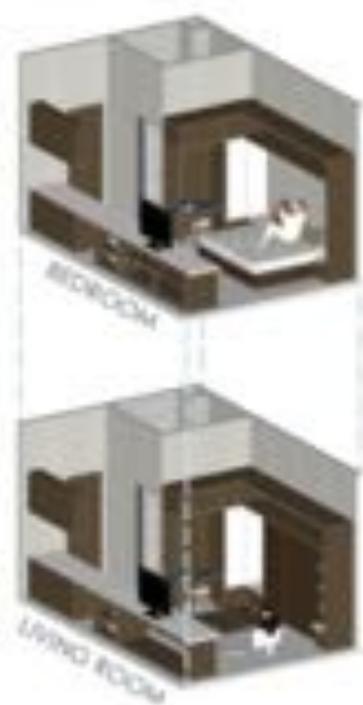
WOOD DESIGN IS OPEN AREA FROM SPACE FROM BALCONY, AGAIN PRIVATE SPACE THAT OVERLOOK CORRIDOR PRIVATE SPACE CORRIDOR THROUGH WOOD AND WOODEN ACROSS.



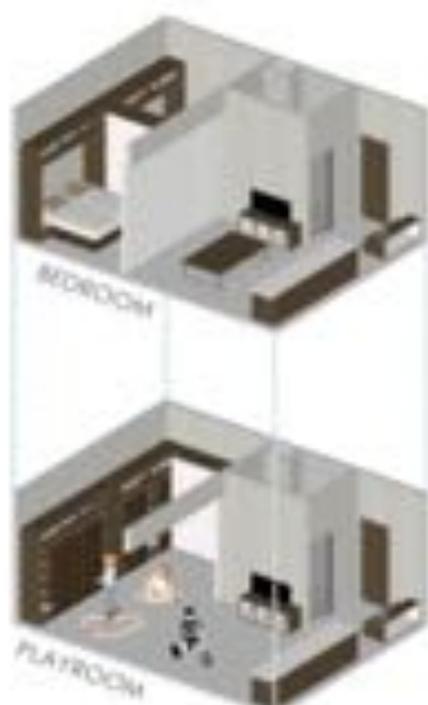
SOCIAL SPACE MUST USE WOODEN TYPE WOOD FROM BALCONY THROUGH AREA THROUGH CORRIDOR THROUGH DESIGN WARM DEPRESSION THROUGH WOOD.

## CONCEPT

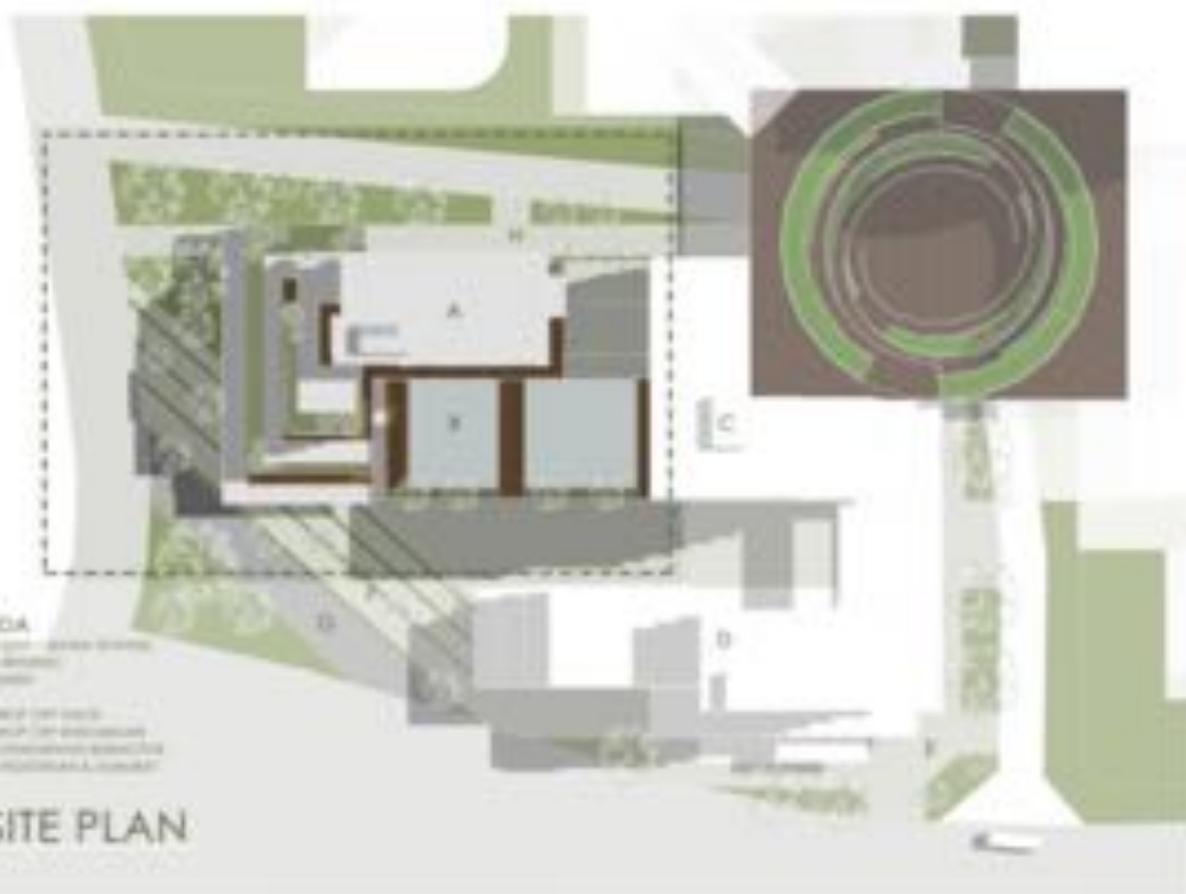
MEMORABLE THAT GREAT SOCIAL INTERACTION THROUGH COMMON / BALCONY WITH VIEW EXPRESSION FACADE



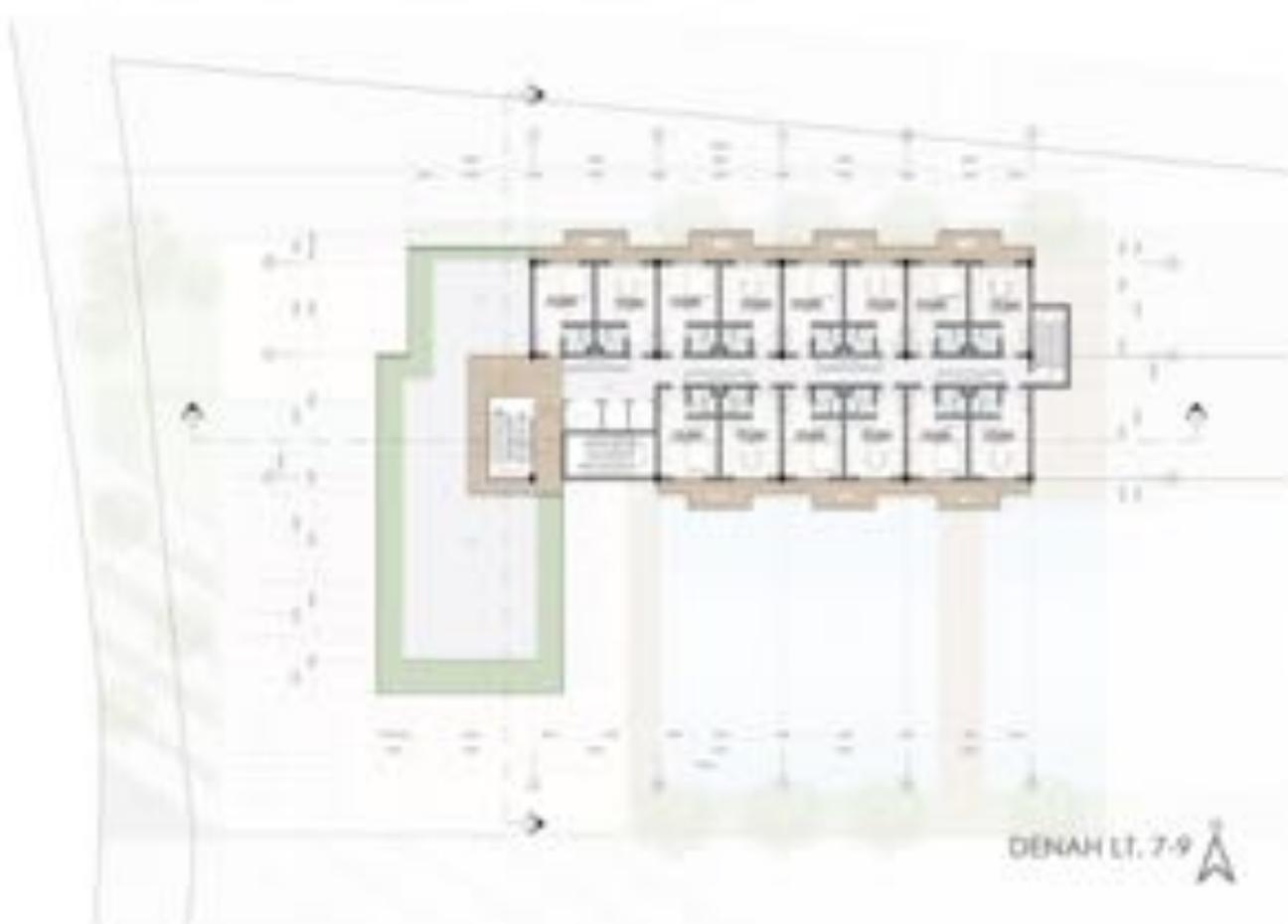
FLEXIBLE  
MEMORABLE

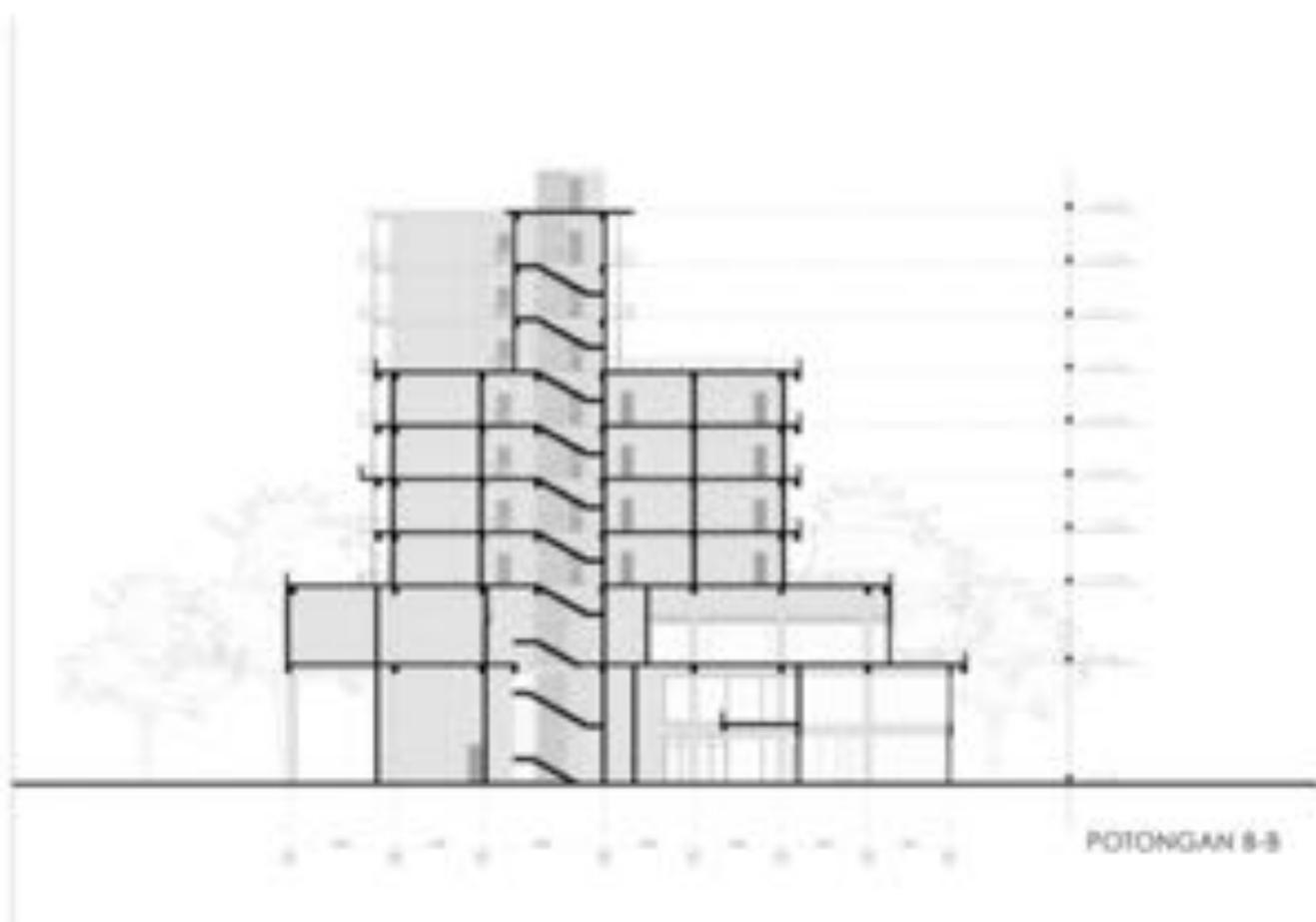
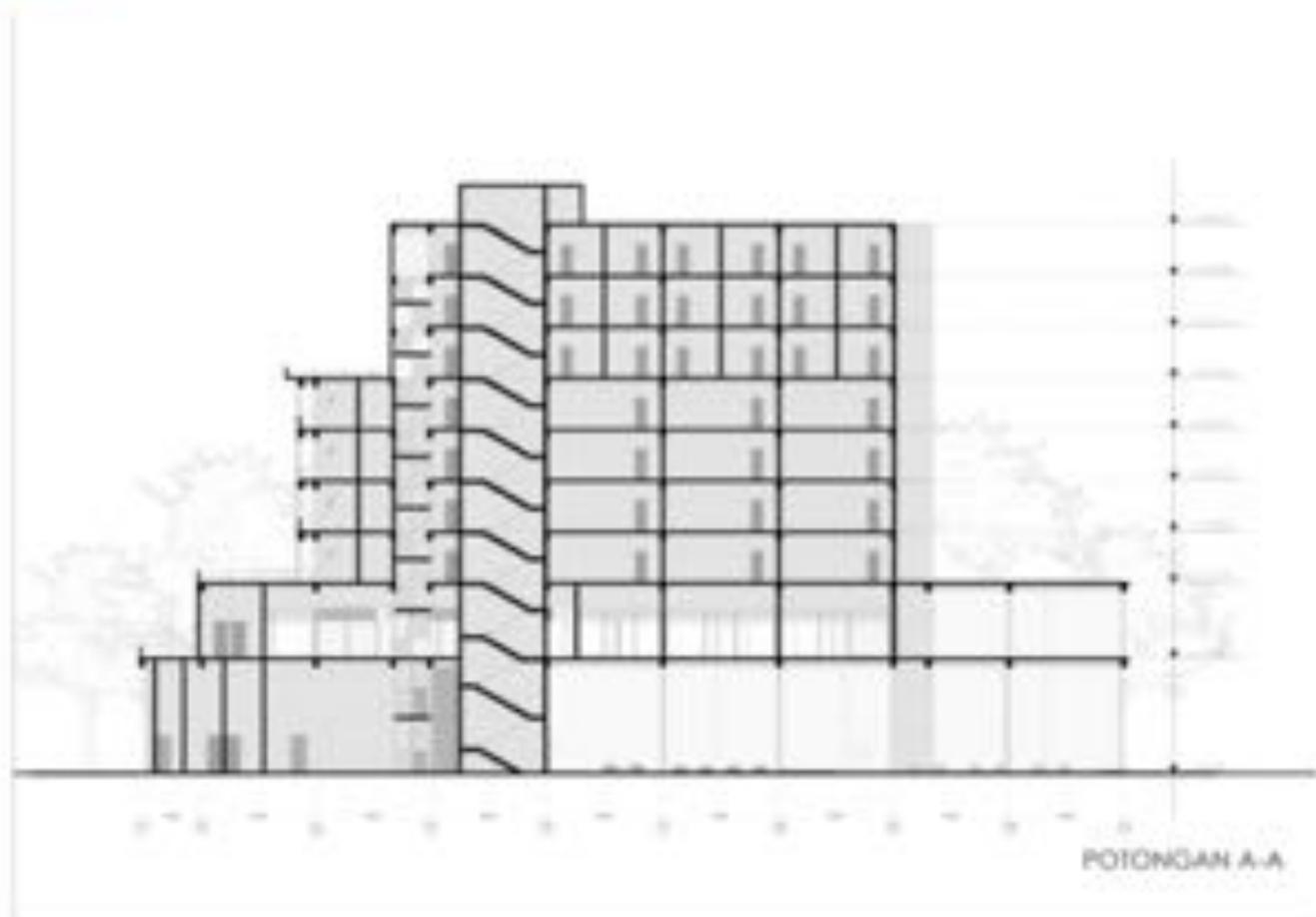


FLEKSI DI DALAM RUANG SAMA  
 SPE TINGKAT : 4.0 x 4.0 M  
 SPE DUA : 4.0 x 4.0 M  
 SI KEMUDIAN ADA SPE DUA DAN SPE SUDUT  
 KEMUDIAN DIBUTUKAN SUDUT SAMA SAMA  
 SPE TINGKAT : LAMPU DUA ( TOTAL 41 SUDUT )  
 SPE DUA : LAMPU DUA ( TOTAL 40 SUDUT )











TAMPAK DEPAN



TAMPAK SAMPING

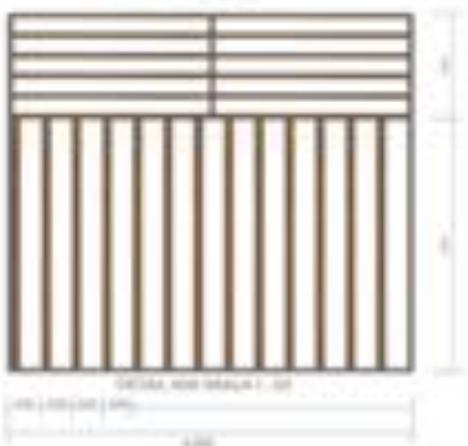
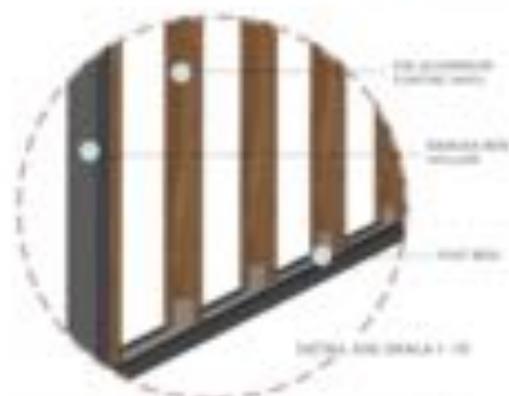


TAMPAK SAMPING

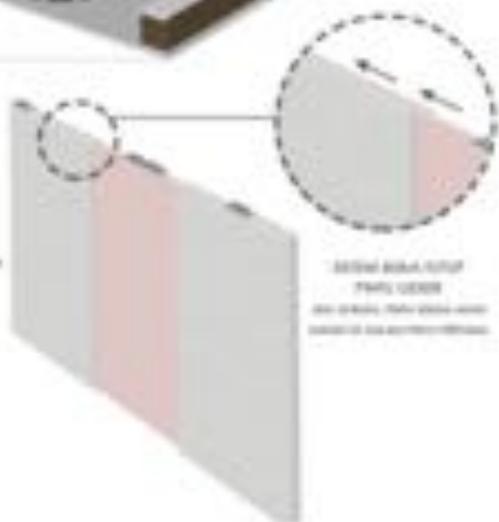
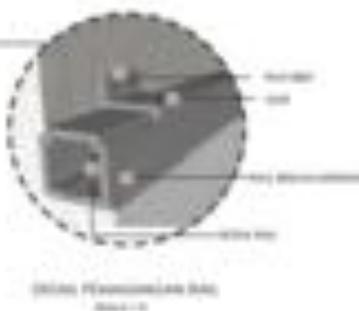
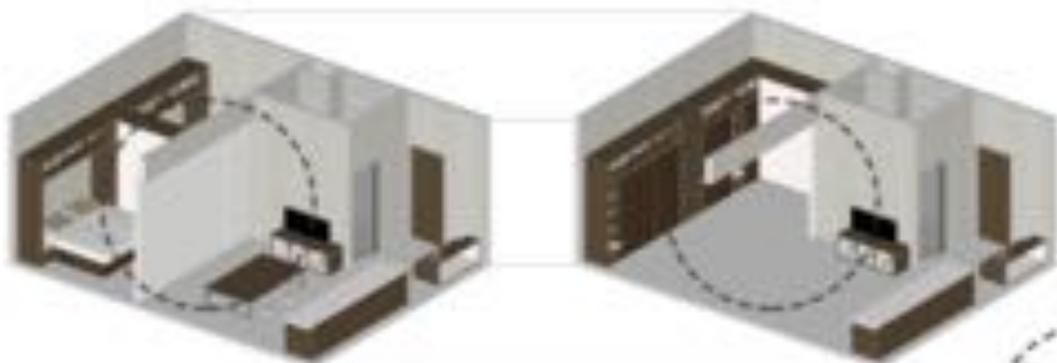


TAMPAK BELAKANG

## DETAIL ARSITEKTURAL



## DETAIL ARSITEKTURAL

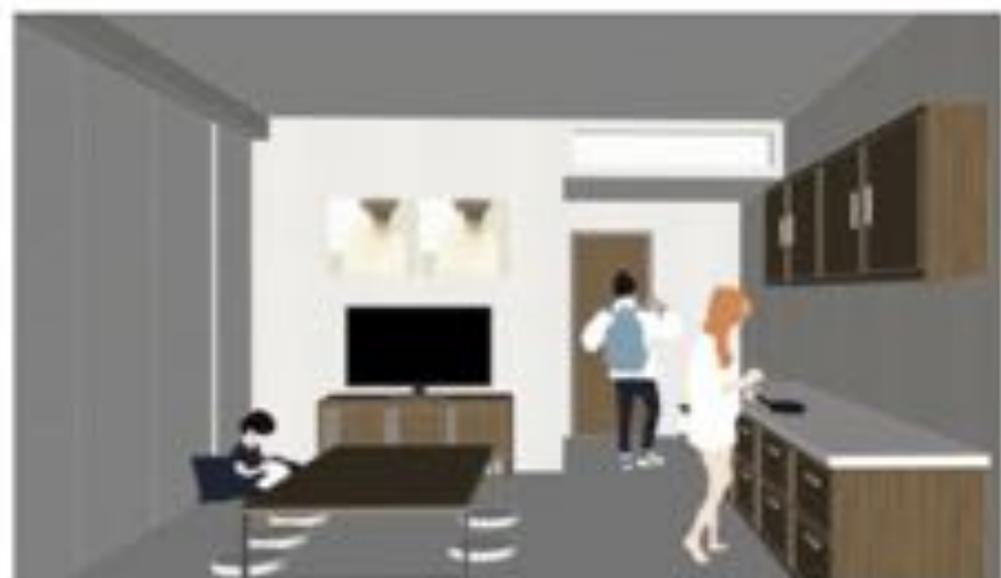


PERSPEKTIF exterior



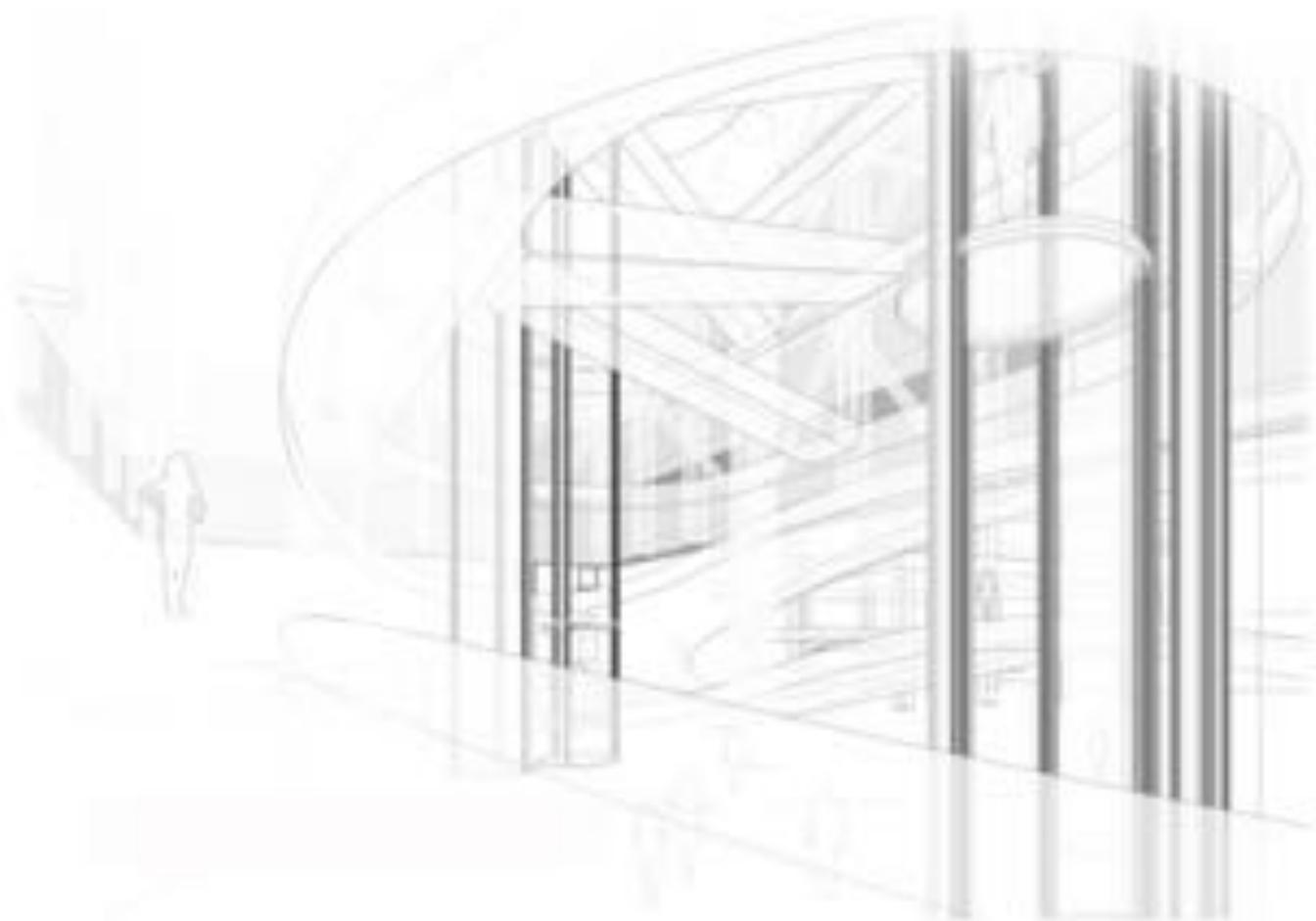
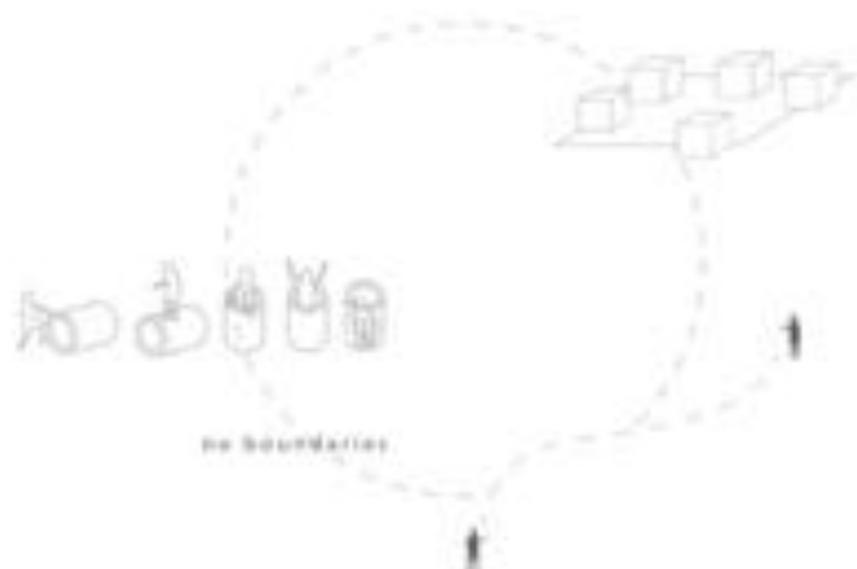
PERSPEKTIF exterior





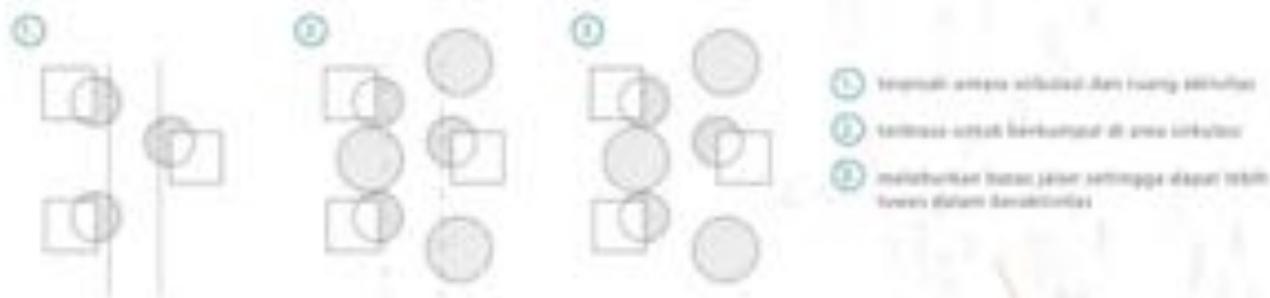
# NO BOUNDARIES

Celine Betharina



## konsep blok

Konsep dan tata letak lansekap ini adalah yang *Breaking Boundaries*

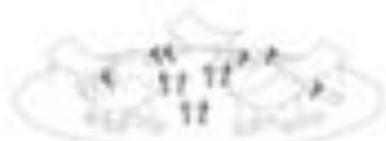


programatic activities



### food and shopping block

terletak kompak, dapat dijangkau sendiri berdasarkan kebutuhan warga setempat



### galler and festival

dapat digunakan sebagai tempat festival, pameran seni, musik, atau acara dengan skala kegiatan bersama yang lebih luas



### recreational activities

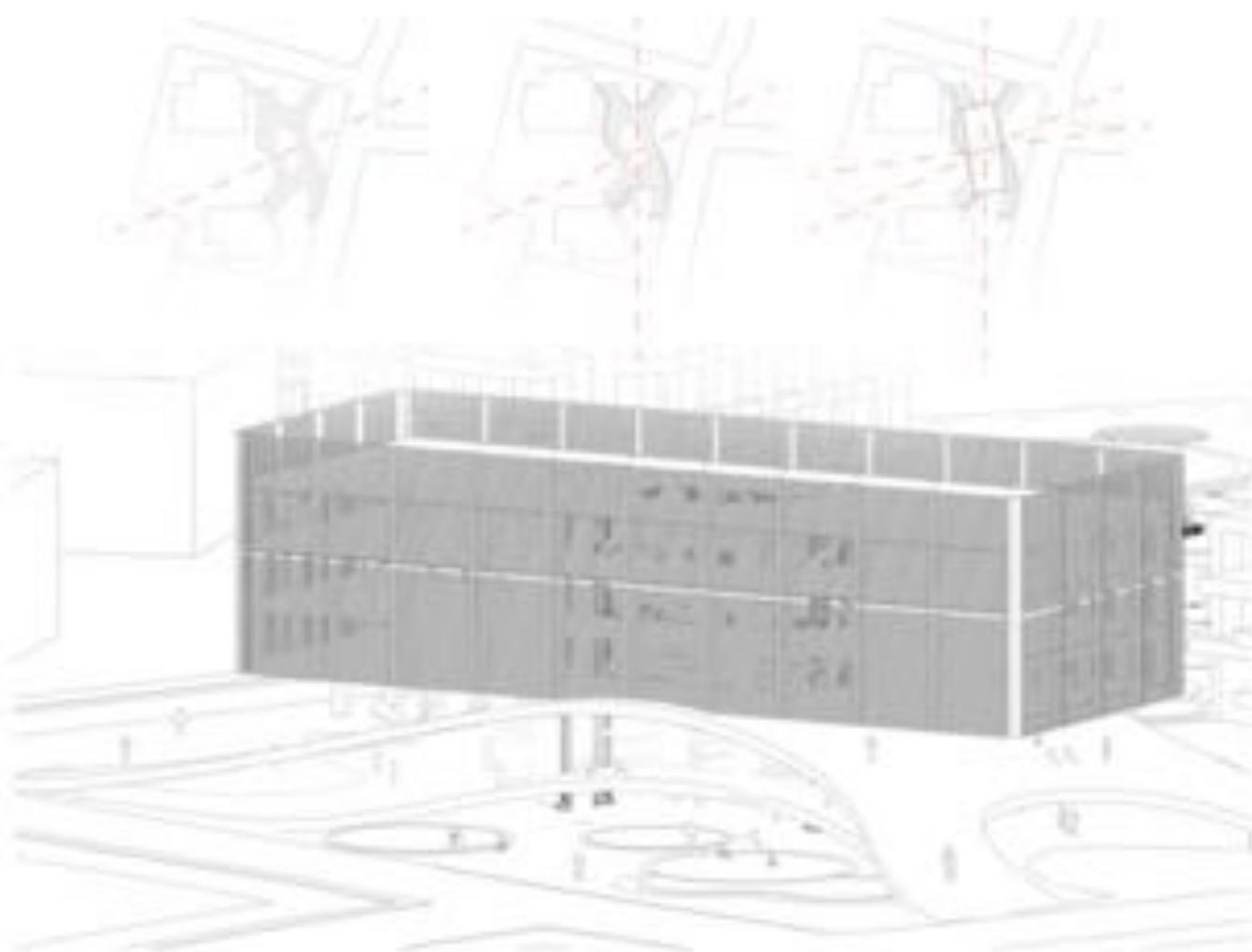
dapat digunakan warga untuk berolahraga bersama, melakukan aktivitas yang dinamis



## konsep bangunan



- 1 Commercial area dengan area hijau membuat pengguna lebih mudah dengan sekitarnya.
- 2 "Suang" lebih untuk rumah yang harus membuat produk jasa dari rumah itu sendiri. Hal ini untuk membuat lebih kegiatan warga menjadi area terbuka dan memberikan stigma lokal tersebut hanya untuk wilayah gelangan.
- 3 Bedah dari commercial area menjadi penting untuk dapat meningkatkan pengguna dalam melakukan aktivitasnya.
- 4 Pengguna akan lebih terhubung dan merasa tidak asing apabila berada pada suang dengan level yang sama, tidak terbelah dengan jalan.
- 5 Terap diperlukan penanda dalam arsitektur. Perlu diperhatikan agar pengguna dapat lebih mudah atau dibawa area yang sama.
- 6 Pemasokan landscape membantu pengguna secara tidak langsung untuk memasuki area aktivitas. Menambahkan suang commercial area ketidahnya agar dapat menyala.



## aksonometri konstruksi

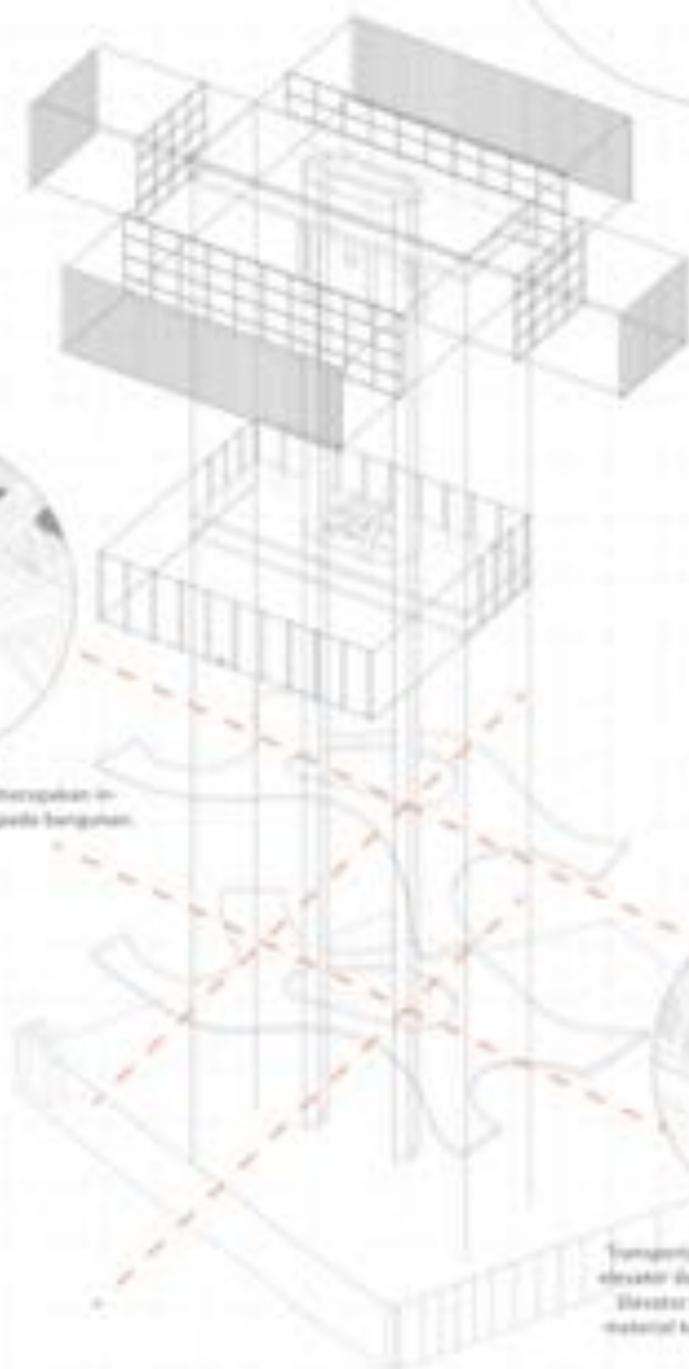
Aksonometri konstruksi dari bangunan ini cukup sederhana. Tujuan utamanya adalah menciptakan nuansa lebih realistis agar detail yang di dalamnya dapat lebih terlihat dan dilihat sesuai dengan konsep bangunan ini.

Struktur utama berbentuk T, terdiri atas cora utama sebagai struktur secara vertikal dan bracing pada lantai dan sebagai struktur secara horizontal.

Coro utama juga dilindungi dengan bracing sebagai pembebanan pada bagian awal yang cukup besar.

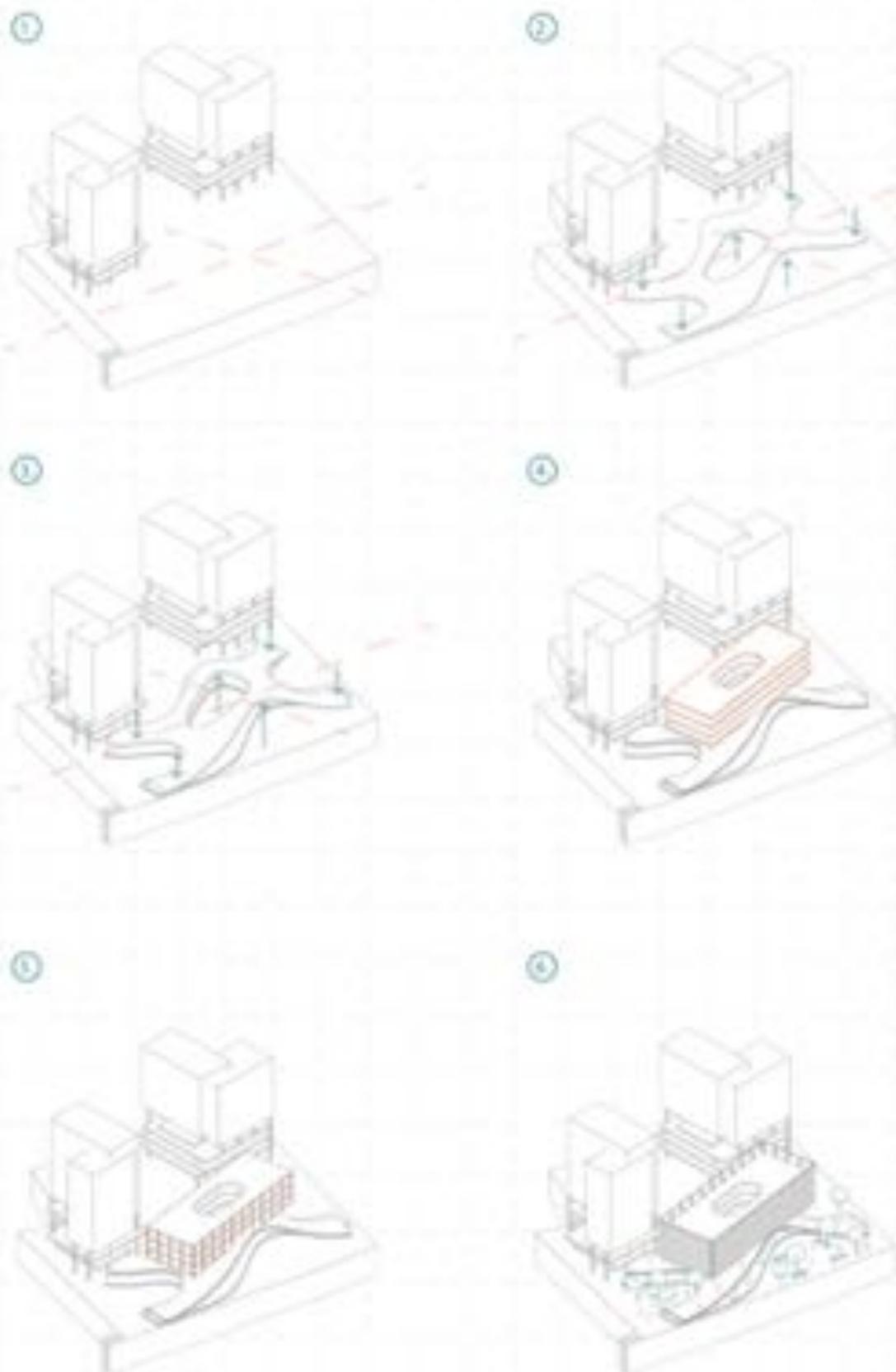


Tangga pada bagian awal merupakan in-berkonstruksi secara vertikal pada bangunan.

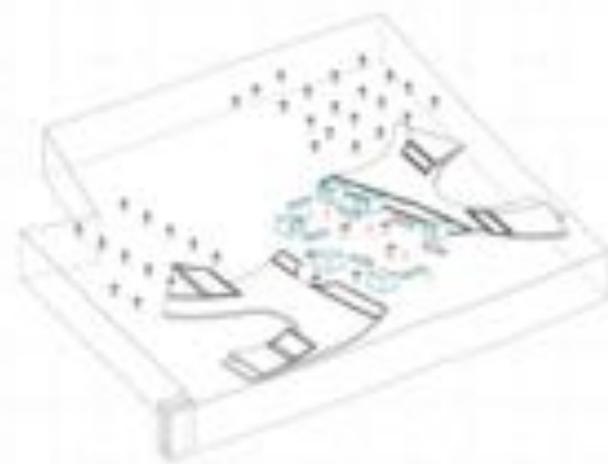
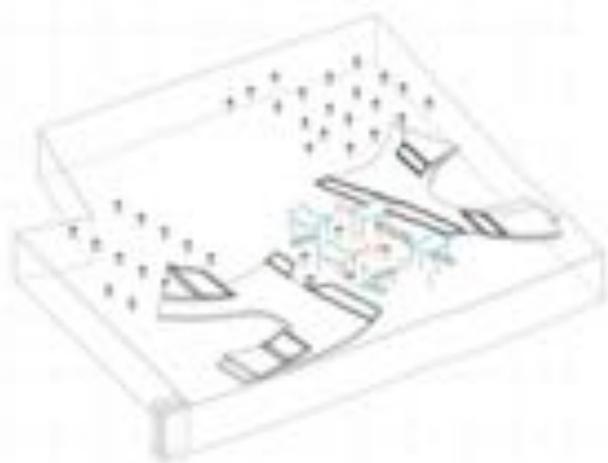
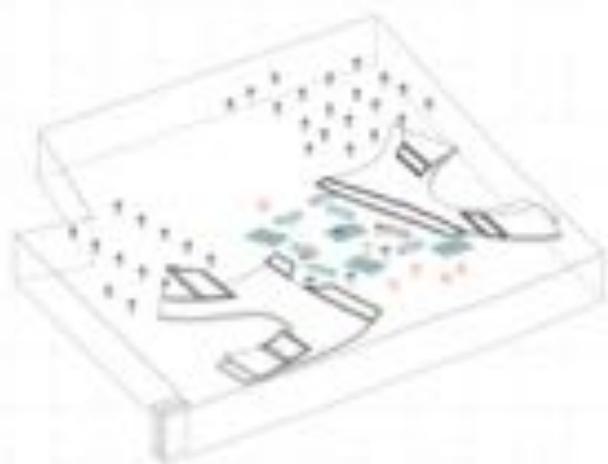


Tumpuan vertikal juga dilindungi dengan elevator dan lantai ground hingga lantai 6. Elevator berbentuk silinder dan memiliki material kaca sebagai bentuk berkolaborasi vertikal hingga

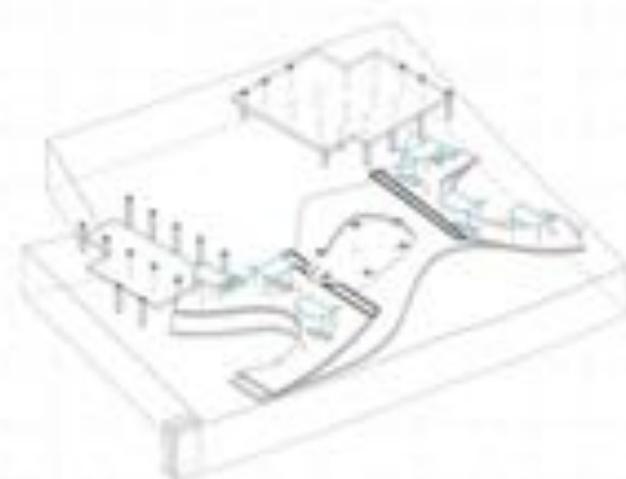
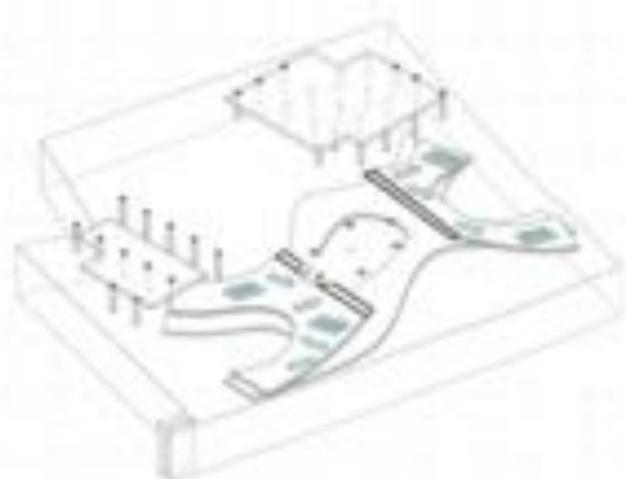
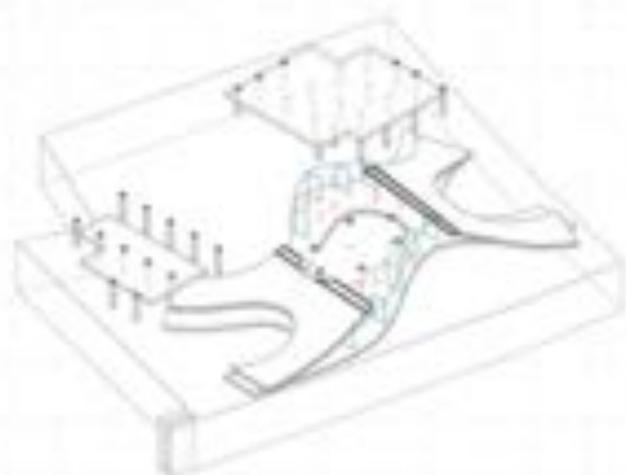
## transformasi bentuk



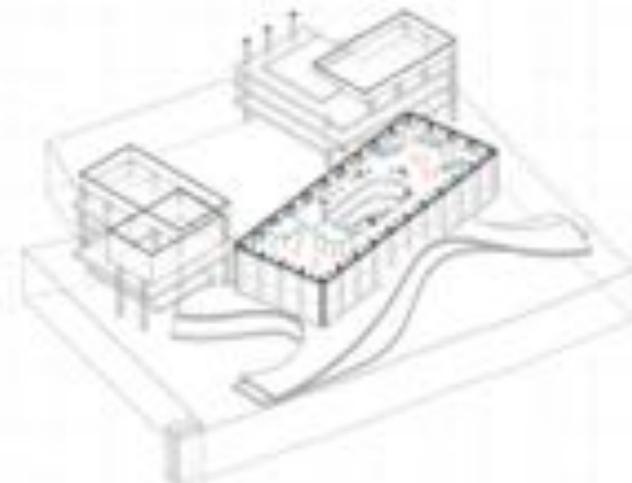
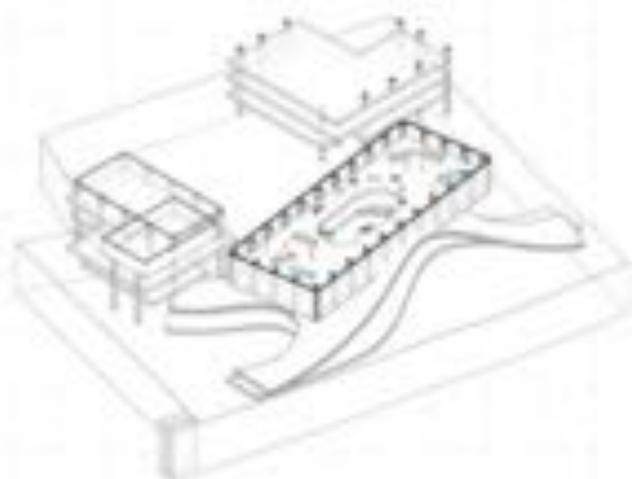
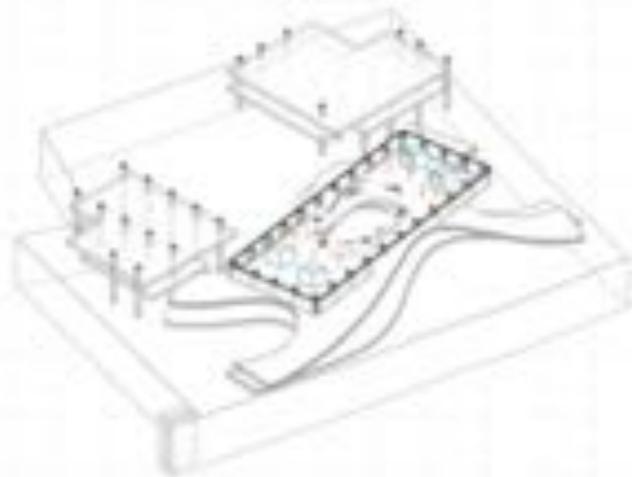
## possible activities ground floor



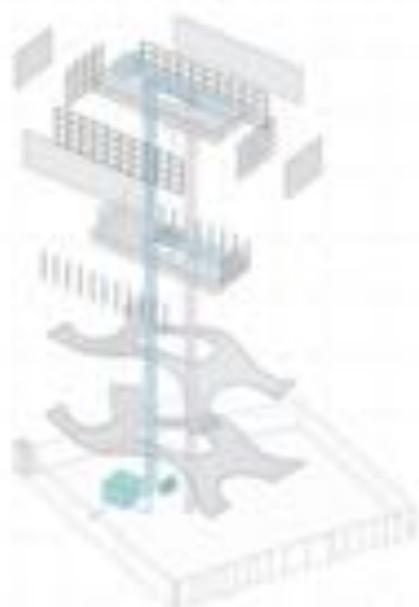
## possible activities second floor



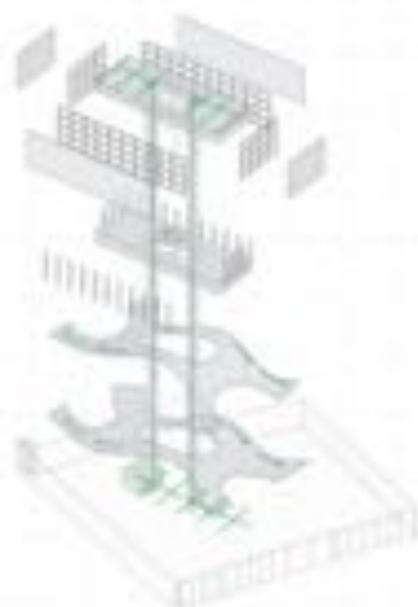
## possible activities typical floor



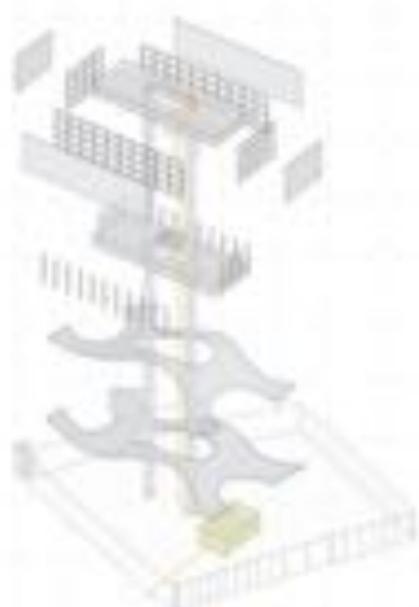
## aksonometri utilitas



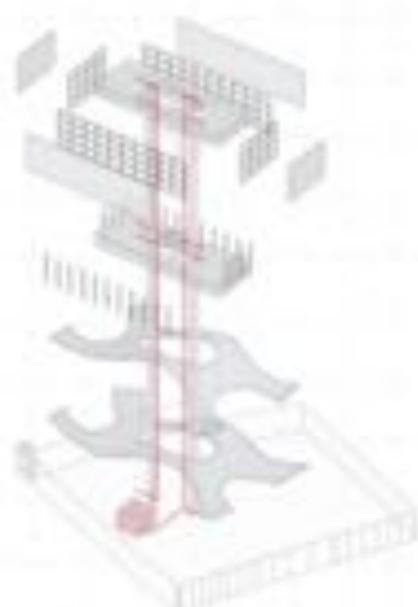
utilitas air bersih



utilitas air hujan



utilitas listrik



utilitas air kotor



## studi teori



## Affordances and Architecture

## Erik and Ronald Steinfeld

Affordances do not only depend on the physical environment a thing has, but also on people's abilities and thus on the patterns of activity that have been cultivated by socio-cultural practices.

A context of behavioral patterns, conditioned over time, which can be changed by offering alternatives of different affordances, should not be seen as a static given, but as a challenge.

This means that architects and designers do not only have the option of building, but can also create new affordances that have the possibility to alter patterns of human activity, and might even change some socio-cultural practices.



## Finding Lost Space

## Roger Trancik



Reclaims the lost space and turns them into development's opportu- nities. Provides impetus to attract people back to the center.



## Public/Private Urban Interfaces

## Kim Dovey

The interfaces that characterize shopping strips, industrial streets, and business parks are not randomly produced in the urban interface, but are 'framed' both conceptually, relationally, and formally and placed in productive positions.

'How do they work?'

Knowledge Theory  
Dovey, Kim (2000) Interface and Location: 1987 (Dovey, Kim), in: Taylor, Kim

It does need to designate the ways that production will emerge from urban settings from dynamic interactions between parts, including people and things, subjects and objects.

## Science Hills Komatsu

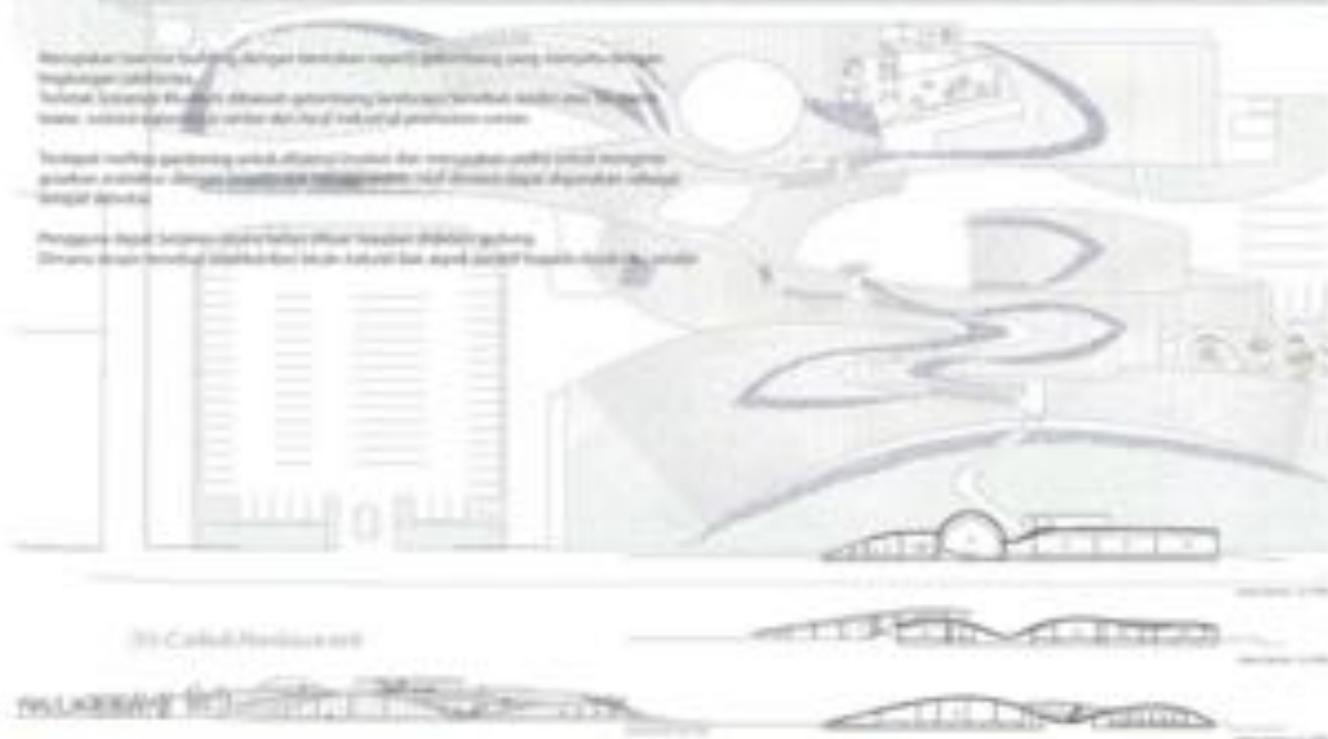
Maru Ito + UAO | 2013

Menjadi bagian dari lingkungan dengan berkesan seperti gelombang yang berputar-putar  
mengikuti kontur.

Terdapat Science Hills yang menawarkan pengalaman berwisata berkelas dan modern.  
Terdapat Science Hills yang menawarkan pengalaman berwisata berkelas dan modern.

Terdapat Science Hills yang menawarkan pengalaman berwisata berkelas dan modern.  
Terdapat Science Hills yang menawarkan pengalaman berwisata berkelas dan modern.

Menjadi bagian dari lingkungan dengan berkesan seperti gelombang yang berputar-putar  
mengikuti kontur.



## San Berillo in Catania, Sicilly

Mario Cucinella | 2012

Perencanaan kota berpusatukan yotaman di San Berillo in Catania, Sicily sejak pertengahan 1950, termasuk 20000 jiwa penduduk. 20000 jiwa adalah urban regeneration dapat meningkatkan yang baik.



Urban walkability didukung dengan transportasi akan berorientasi dan mengkomunikasikan dengan gait kota.

Manajemen dan desain yang generatif adalah yang dibutuhkan dengan konsep pada tingkat yang lebih rendah dan mengintegrasikan perencanaan dan komunikasi dengan semua.

Fungsi utamanya adalah menyediakan area shopping yang baik yang urban walkability dan tingkat tinggi dan adalah landmark, memberikan urban walkability yang berkualitas city skyline dan generasi.

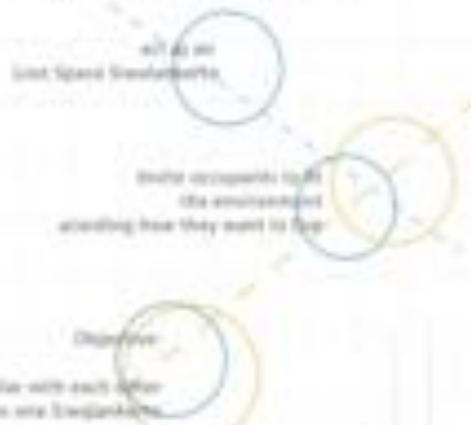


detail ruang luar / karakter ruang

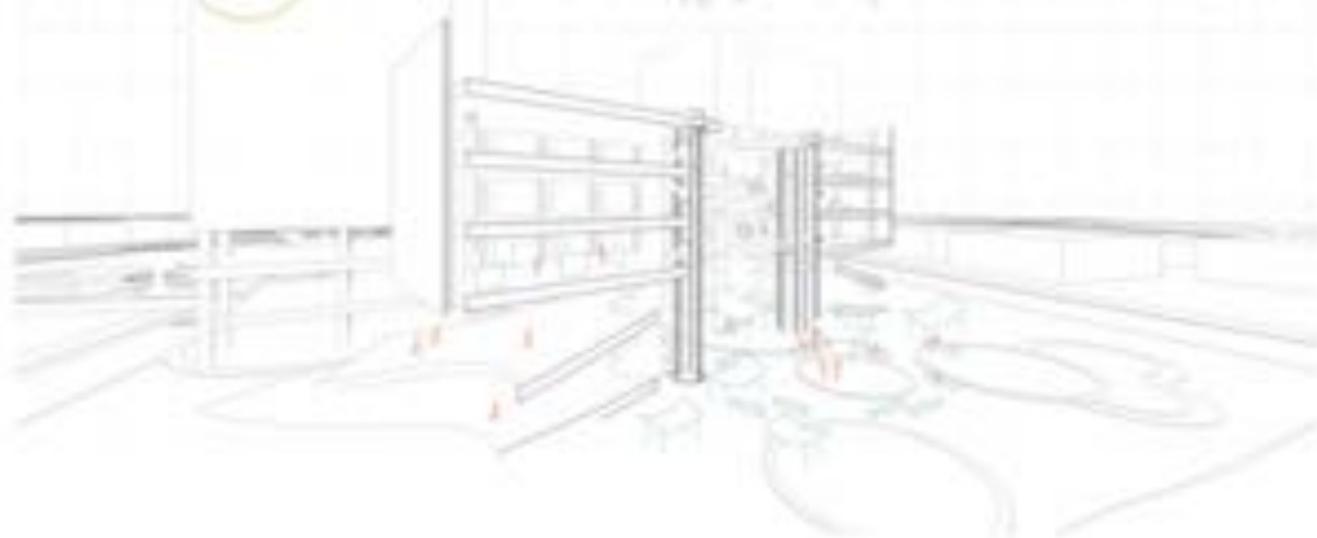
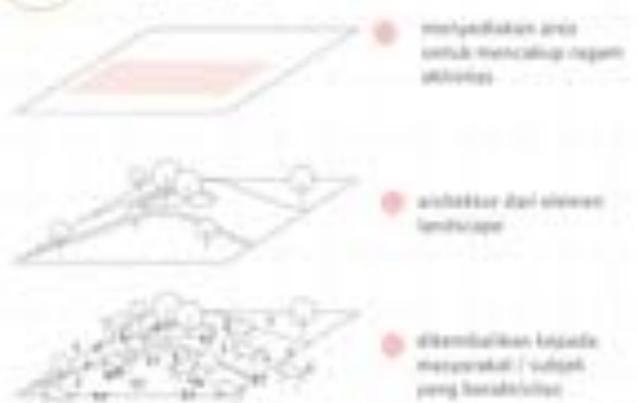


Memaksimalkan lokasi yang berada di tengah wilayah perkotaan untuk menjadi public space. Mengikuti trend di tengah kota, memanfaatkan bangunan yang ada untuk fungsi sebagai komersial, memberikan jejak sebagai open space yang membawa aktivitas masyarakat

form last space / roger francik



karakter ruang luar



## detail ruang luar / karakter ruang



teori affordances / erik and donald narvold

affordances bukan hanya mengenai bentuk lingkungan / struktur, melainkan lebih ke masalah aksi dimana yang terjadi di lingkungan

Menjadi kemampuan untuk mengubah kelakuan takik-  
a dan melihat dengan memodifikasi area dengan  
bagai kemungkinan tindakan yang terjadi



## material dan warna



Batu alam kasar

Batu alam pada area luar warna putih yang hangat, dan bersifat memantulk. Bisa digunakan untuk area aktivitas



Rumput Jepang

Rumput Jepang memiliki bentuk kaku dan rapat, seperti rumput. Perawatannya mudah, cepat tumbuh, dan aman untuk anak-anak



Pohon hias payung dan Bungar

Pohon hias payung terkendali dengan kemampuannya menyerap CO2 dengan baik dan ombak

Pohon Bungar pergiliran pohon hias di barisan yang memberikan pohon sakura

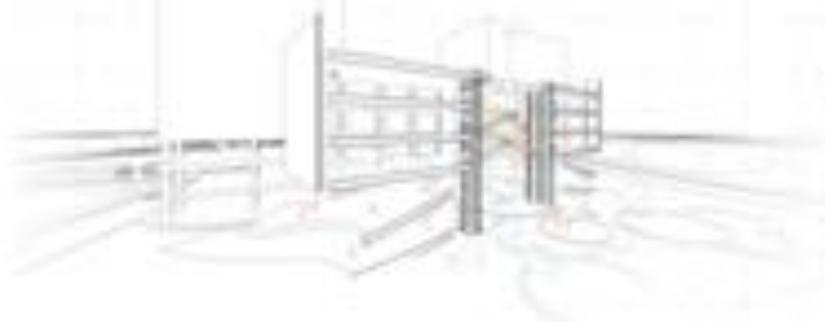


## detail ruang dalam / karakter ruang



Terdapat void yang menghubungkan dari area landiscape hingga ke bangunan ini, void di lantai paling atas.

Salah untuk cahaya yang memiliki atraktif dikendalikan, void tersebut menghubungkan kawasan antar fungsi ruang yang berbeda (publik dan privat) menjadi lebih menyatu dan menyalurkan suasana yang atraktif yang lebih baik.



## public private urban interfaces / kim dovey

Interface sebagai koneksi antara dan flow, memodali interaksi dinamis antara pengguna dan benda, subjek dan objek.

Dalam hal ini, interface antar fungsi ruang ditunjukkan melalui void dan didukung dengan tangga dan model ruang terbuka.

## material dan warna

Warna yang digunakan adalah raw material, beton dan baja untuk struktur bearing dengan warna monokroma.

Untuk kesan utama diberi warna agar memberikan kesan penyatu dan area yang terisi



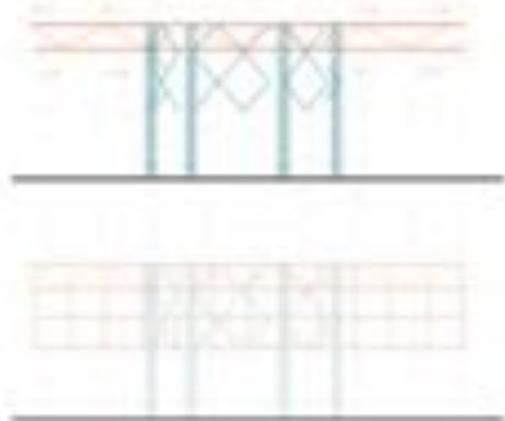
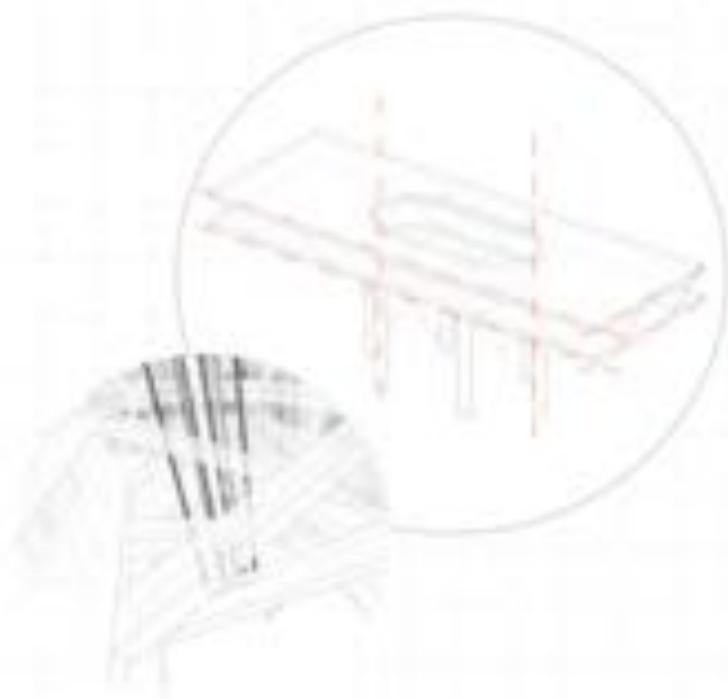
detail ruang dalam / karakter ruang



public private urban interfaces / kim dovey

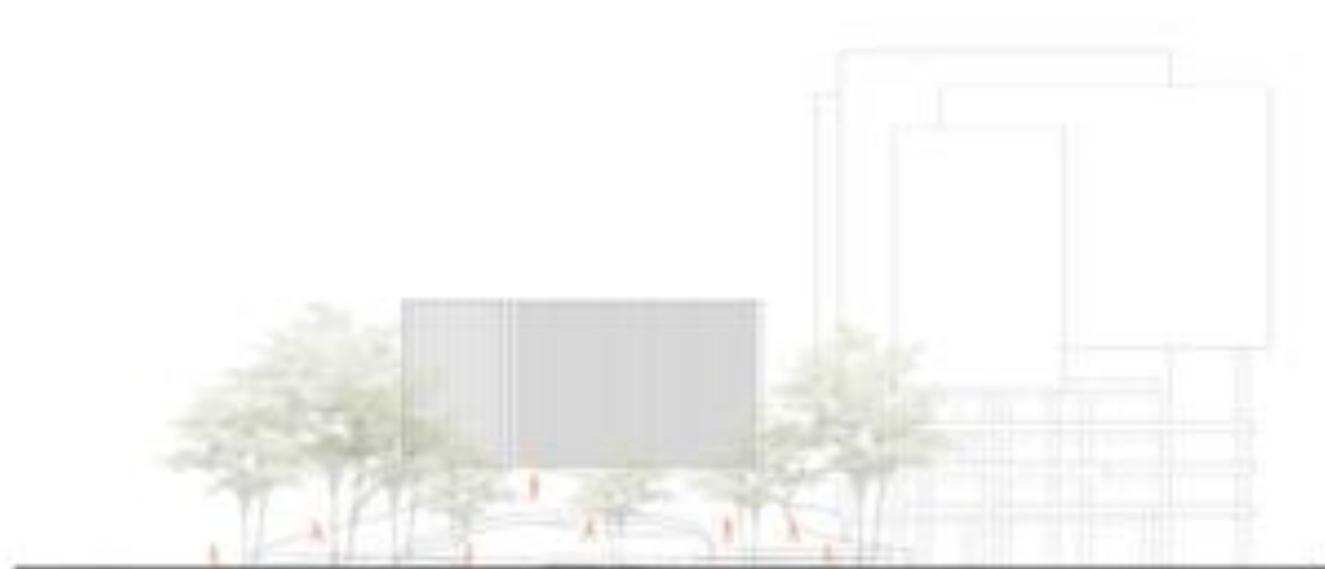
interface sebagai koneksi, ritme, dan flow, memisahkan interaksi di dalam antara pengguna dan benda, waktu dan objek.

Dalam hal ini, interface antar fungsi ruang dihubungkan melalui void dan dibungkus dengan tangga dan model ruang terbuka.





TAMPAK TIMUR



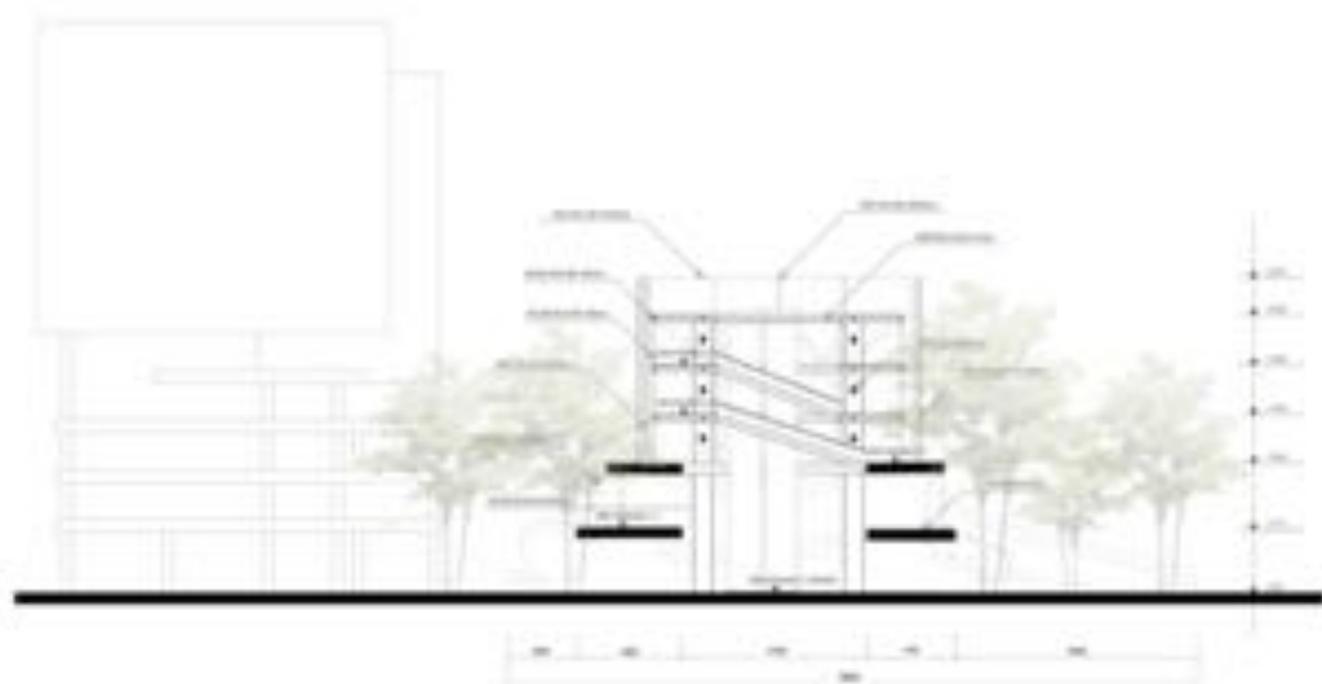
TAMPAK UTARA



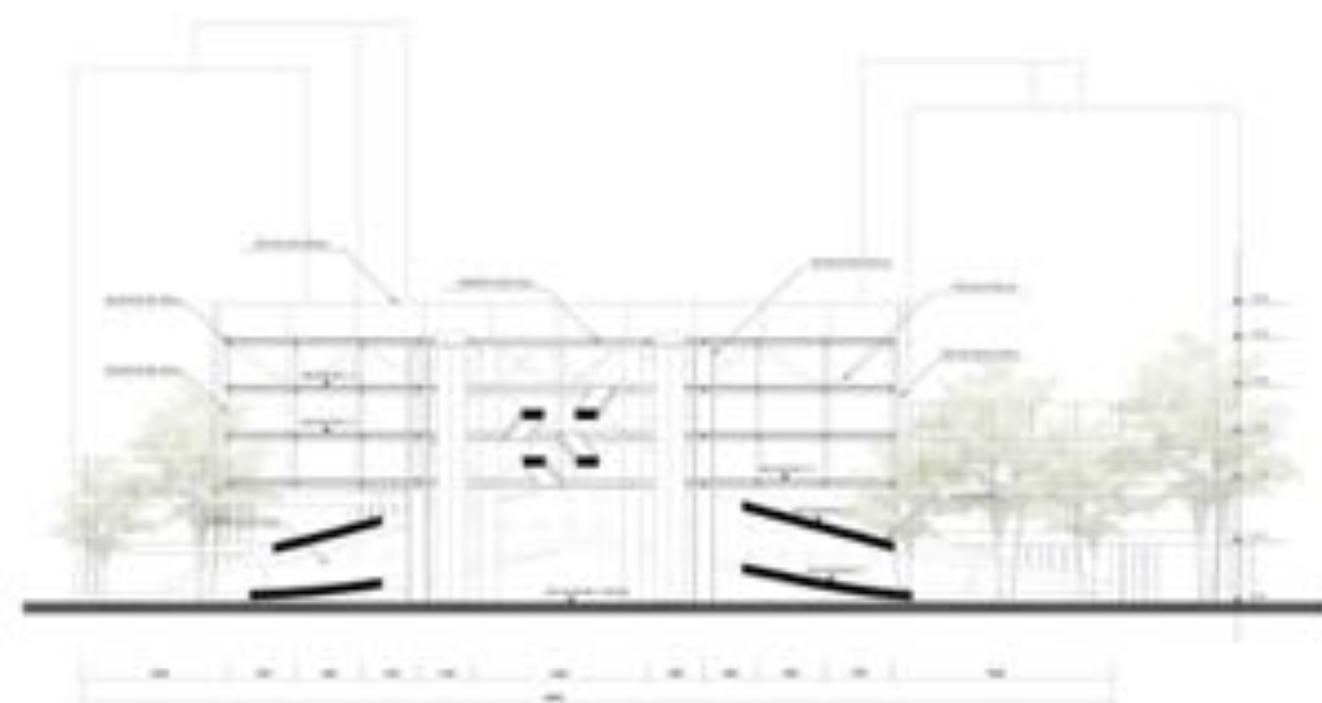
TAMPAK BARAT



TAMPAK SELATAN

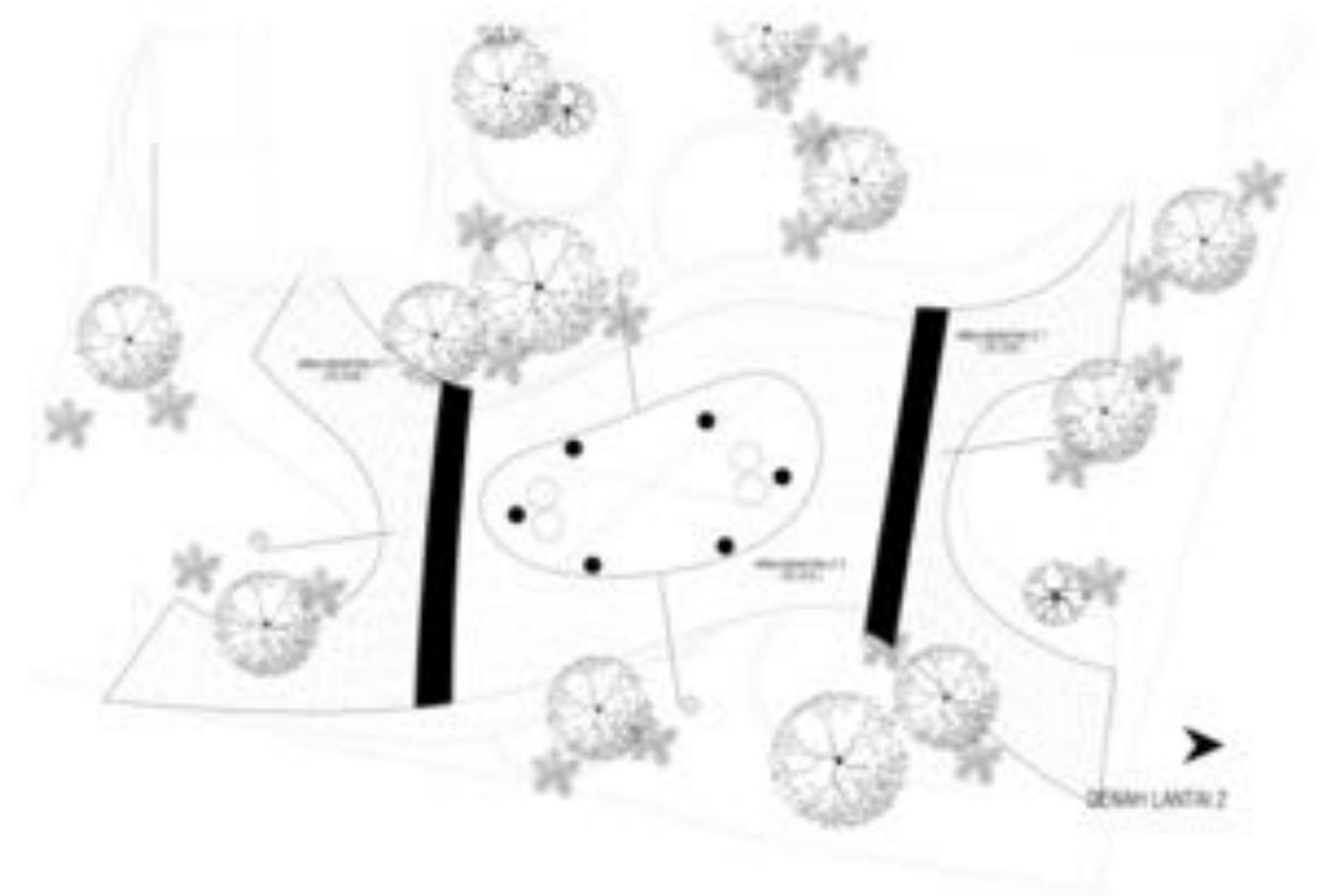
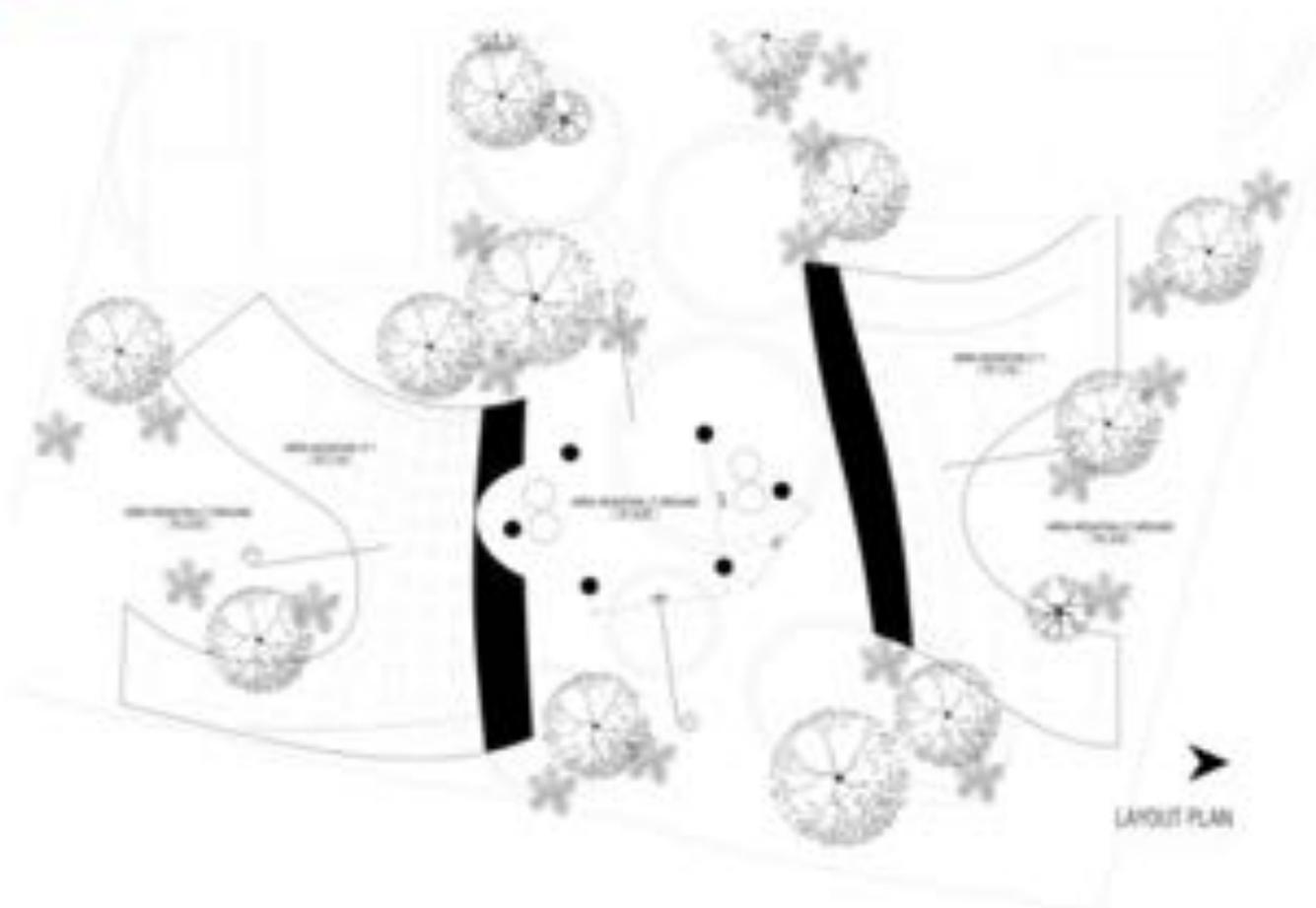


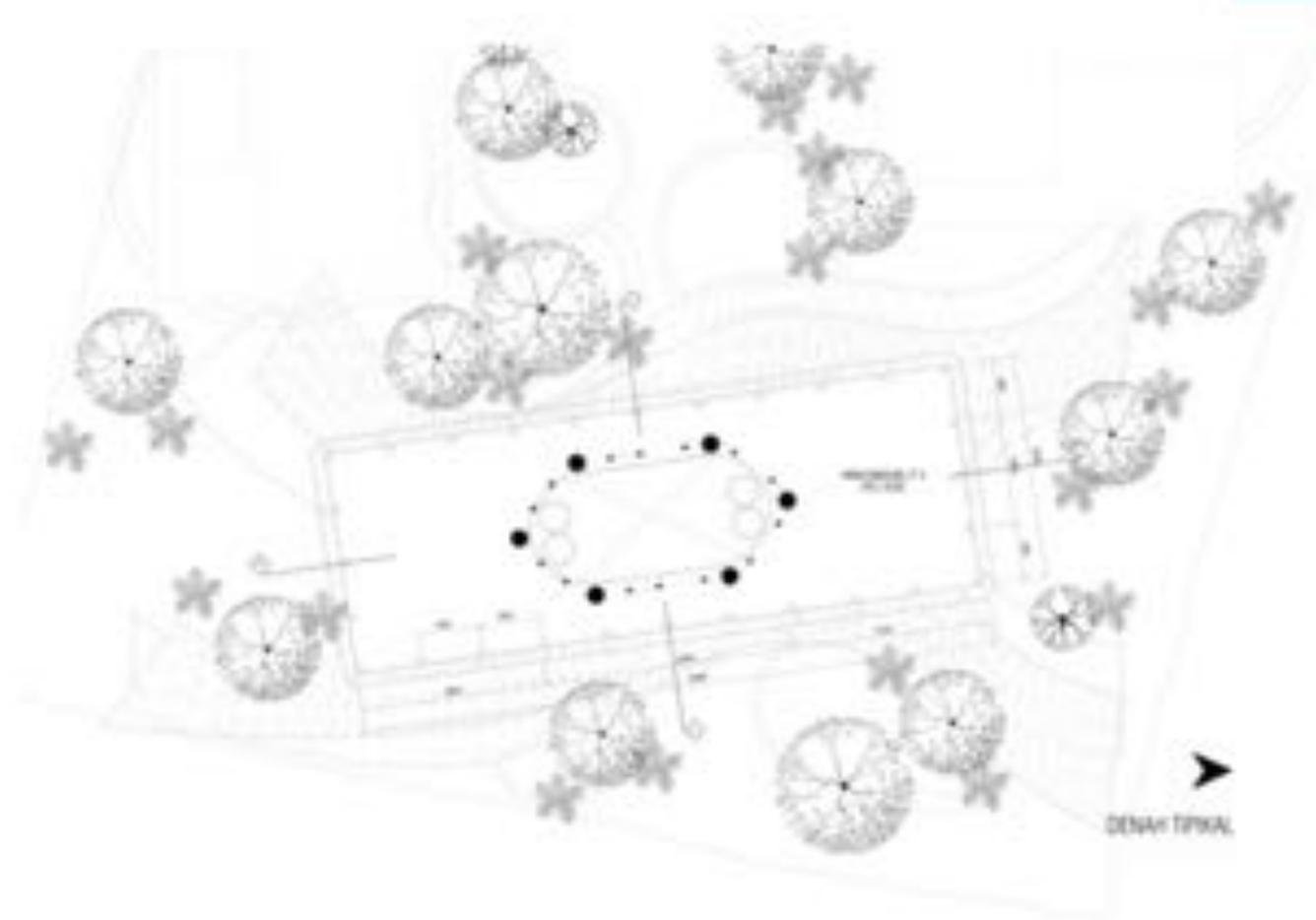
POTONGAN A-A

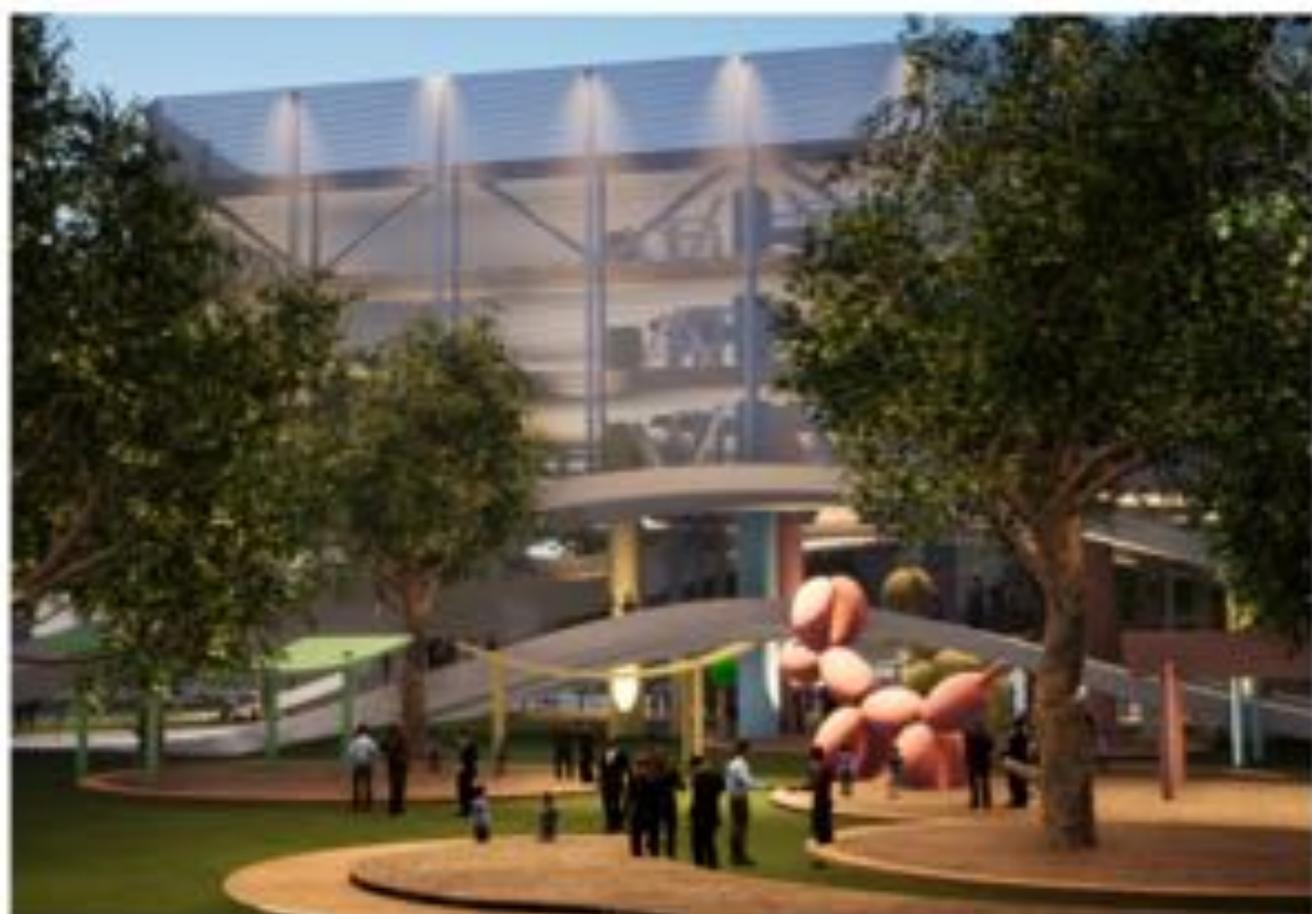


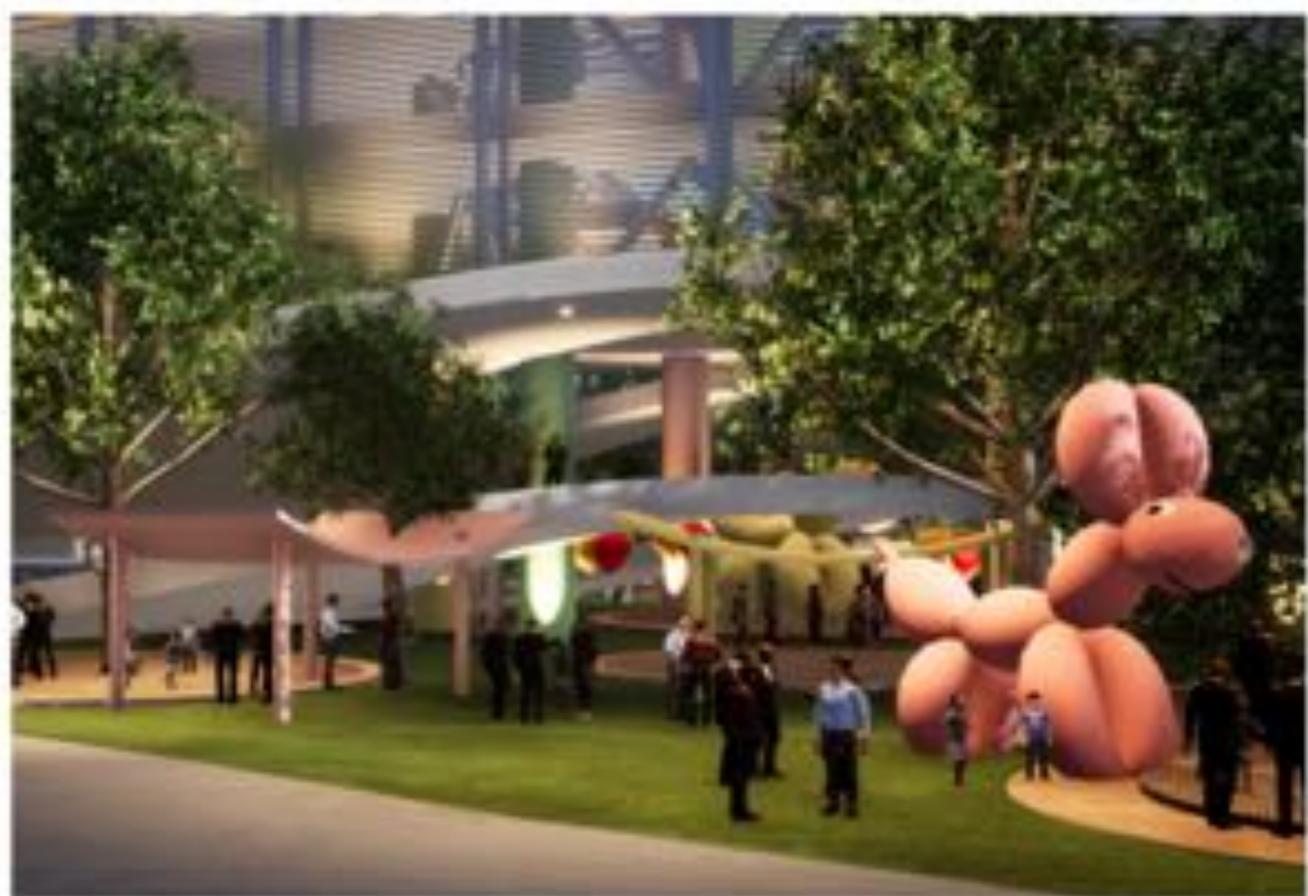
POTONGAN B-B

















ISSN 978-602-5446-28-3



PETRA PRESS