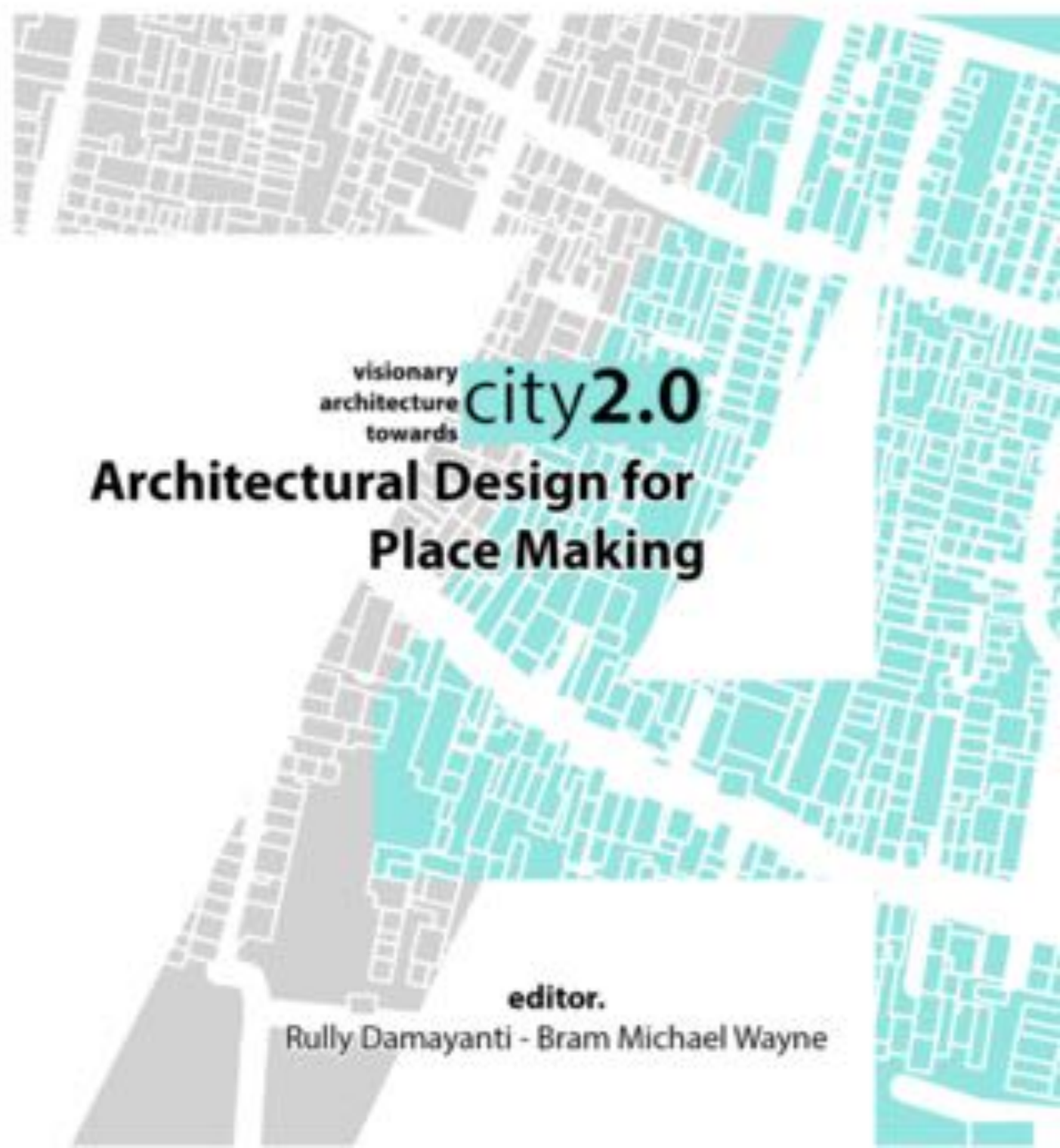




Department of Architecture, Faculty of Architecture



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 pengarang 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
A PENDEKATAN HUMANISTIK PADA DESAIN	
01 Pemahaman Place Making Rully Damayanti, ST, M.Art, Ph.D	03
02 Melintas Kampung Siwalankerto Susetyo Firminingtyas, ST, MT, M.Arch	11
B PLACE MAKING PADA DESAIN ARSITEKTUR	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 mengategorikan 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 menghasilkan 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 bentukan 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
Sivakanerto.

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 hasil yang lebih efektif untuk meningkatkan wawasan kita. Dengan adanya interaksi satu sama lain maka bangsa kita lebih cerdas yang berdaya di dunia ini dapat berkinerja. - Sir Isaac dan William Herivelan pikiran sehingga penghasil dapat belajar dan mengenal satu sama lain. Dengan demikian masalah dapat dipecahkan dengan cepat di seluruh dunia 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 furnitur menjadi sangat penting untuk mendukung komunikasi yang efektif. Contohnya adalah furnitur, seperti duduk di kursi, duduk di lantai, duduk di bangku.

PENERAPAN

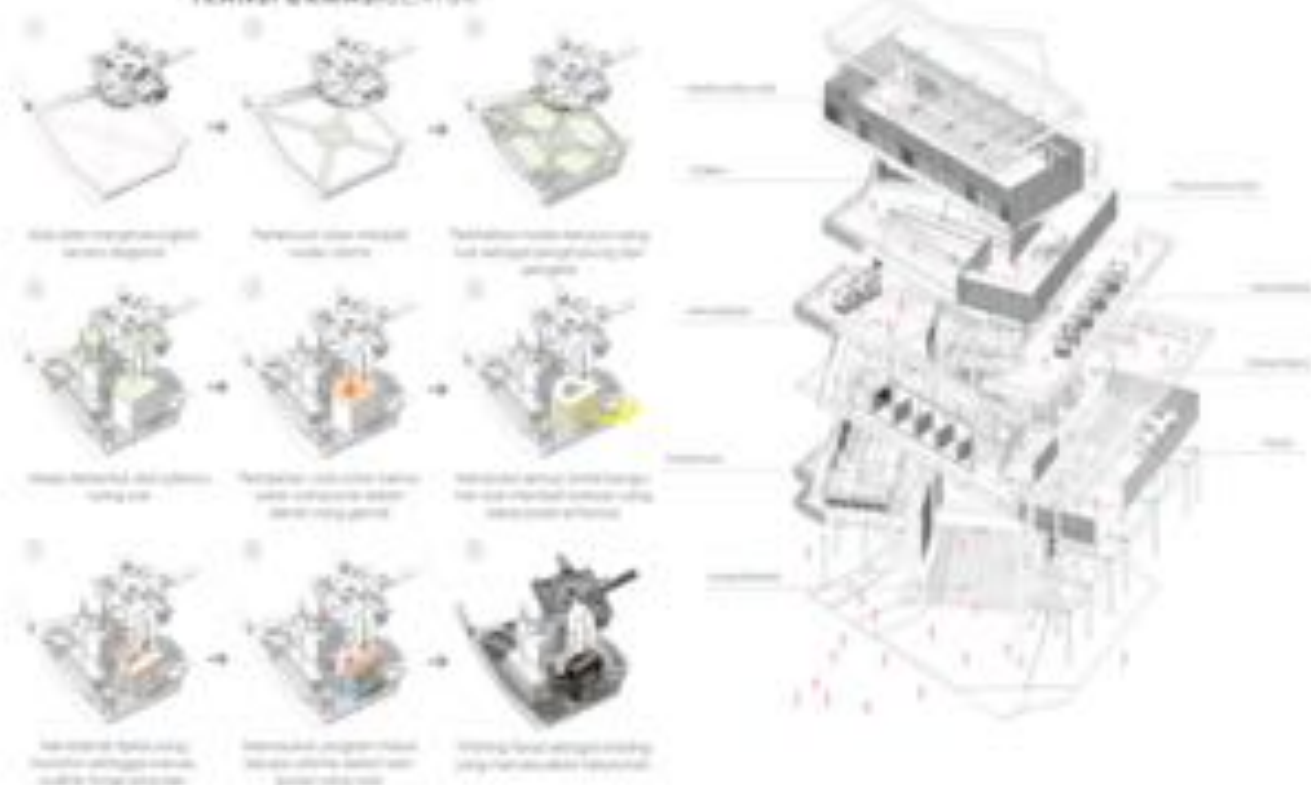


Keefektifan sebagai furnitur akan sangat penting untuk mendukung komunikasi yang efektif. Contohnya adalah furnitur, seperti duduk di kursi, duduk di lantai, duduk di bangku.



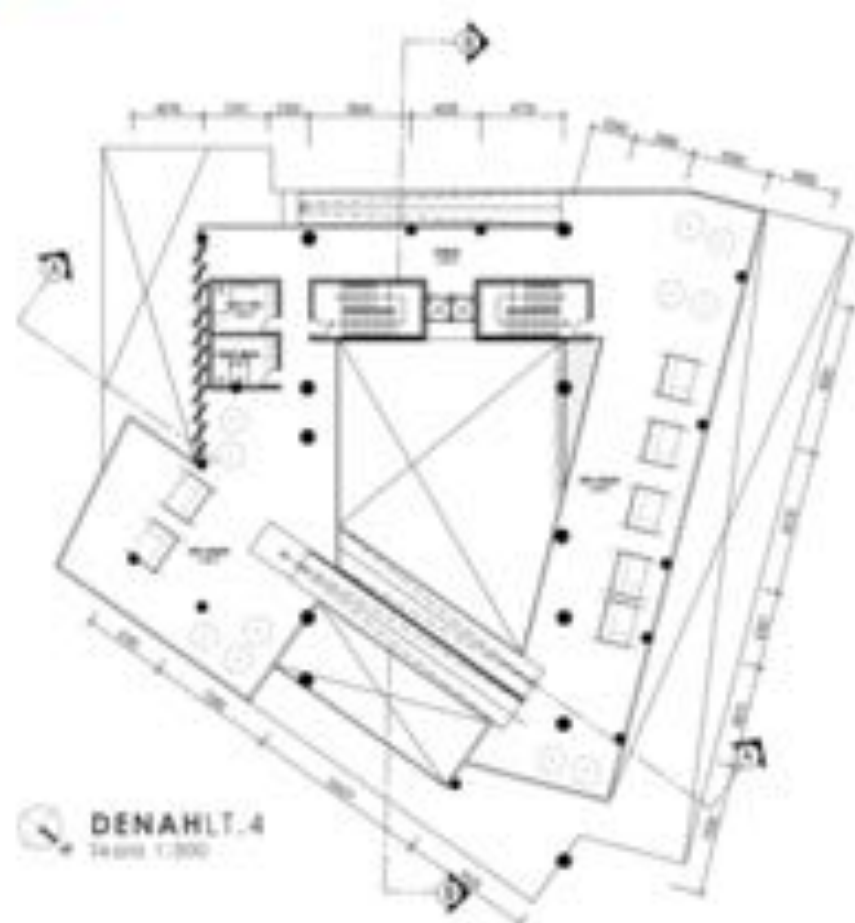
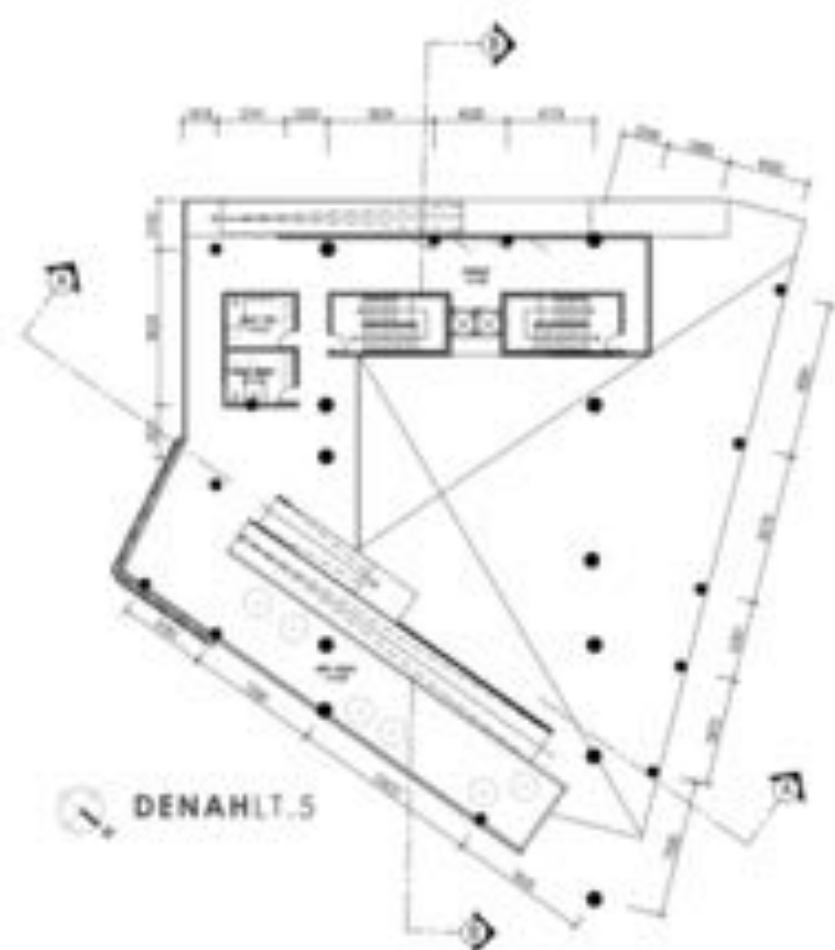
KONSEP SLOE DAN BANGUNAN

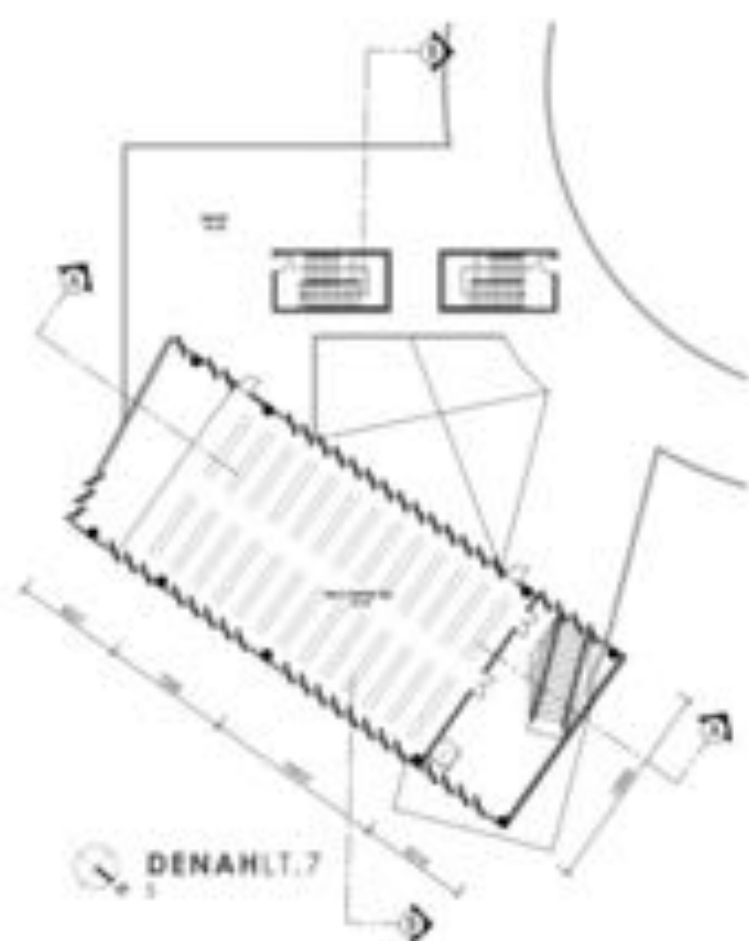
TRANSFORMASIBENTUK







DENAHLT.4
1:300DENAHLT.5
1:300





TAMPAKTENGGARA



TAMPAKBARATDAYA

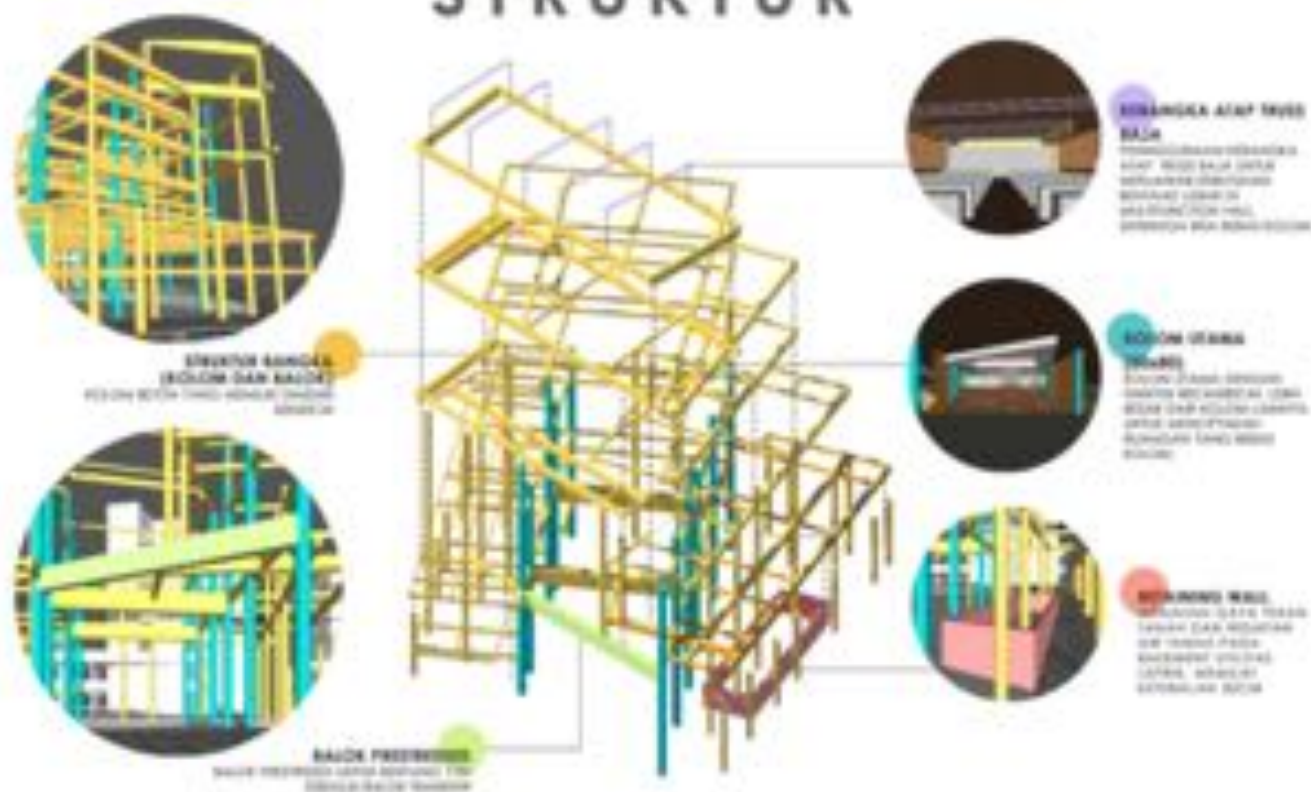


TAMPAKUTARA



TAMPAKTIMUR

SISTEM STRUKTUR



SISTEM DRAINASE AIR HUJAN



Atap hujan dari shunt air hujan di atas dan balokon di bawah menjadi gutter di titik lalu drainase ke saluran kota.









FLEXIBEL HOUSING

Maria Cornelia Susanto



MASALAH DESAIN

KARAKTER MASYARAKAT CITY 2.0

- BEKERJA TIDAK HARUS KE KANTOR
- SIBUK BEKERJA, ANAK KURANG PENJAGAAN
- 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, keberfleksifan, dan versatilitas. Keberfleksifan adalah konsep fleksibilitas yang penyesuaianya pada ruang yang ada, bangunan pada bentuk ruang dan bangunan yang dibutuhkan dapat menyesuaikan pertumbuhan masalah permasalah. Untuk konsep keberfleksifan, ruang atau bangunan dapat menyesuaikan adanya perubahan tata atau pada tata ruang. Untuk konsep versatilitas, ruang atau bangunan dapat berfungsikan multi fungsi.



SOCIAL SPACE

connected to social space implies ideas of its content, where that might be interpreted as follows: physical implementation (partially):

spatially: definition of space (space to be constructed socially):

definition of activities (space to be constructed socially):

The way in which the space is shaped (elemental social activity) (social), alongside with social roles and power.

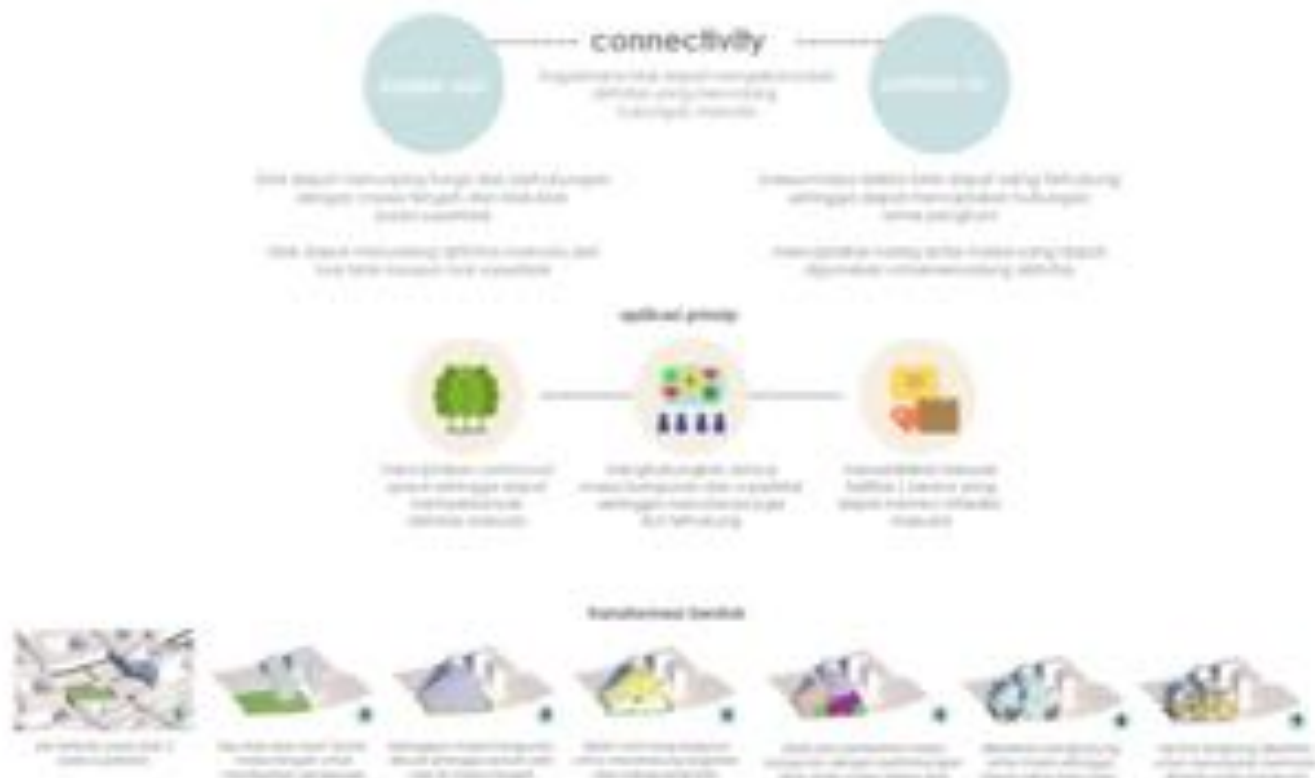
— Hans Lohmann, 1974 —



FRIENDLY WARM EXPRESSION

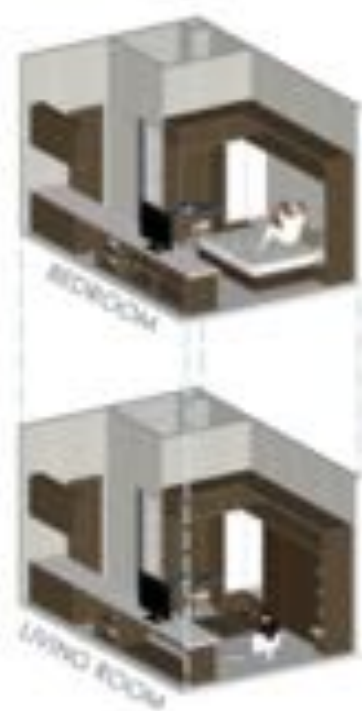


KONSEP BLOK



CONCEPT

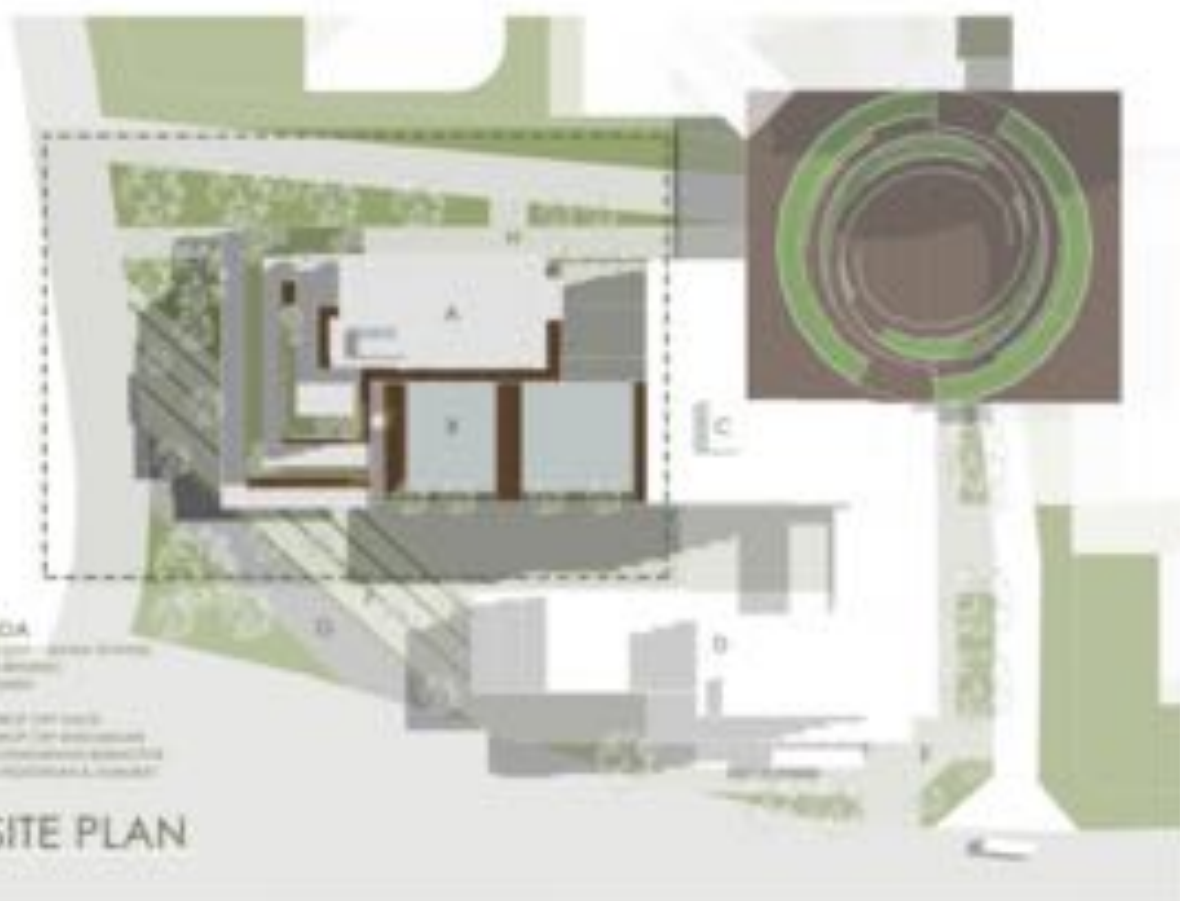
MEMORABLE THAT GREAT SOCIAL INTERACTION THROUGH COMMON / BALCONY WITH VIEW EXPRESSION FACADE



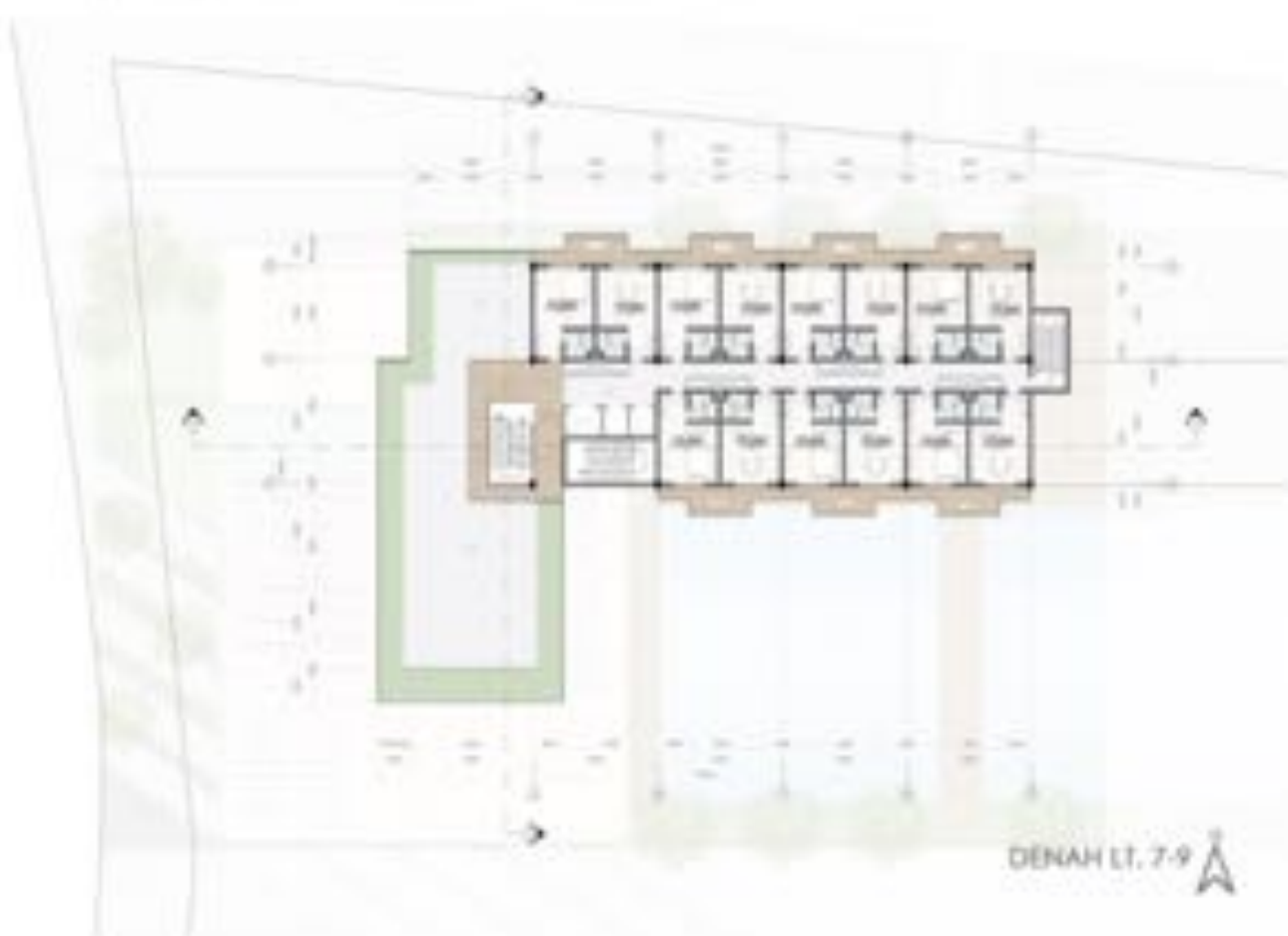
FLEXIBLE
MEMORABLE

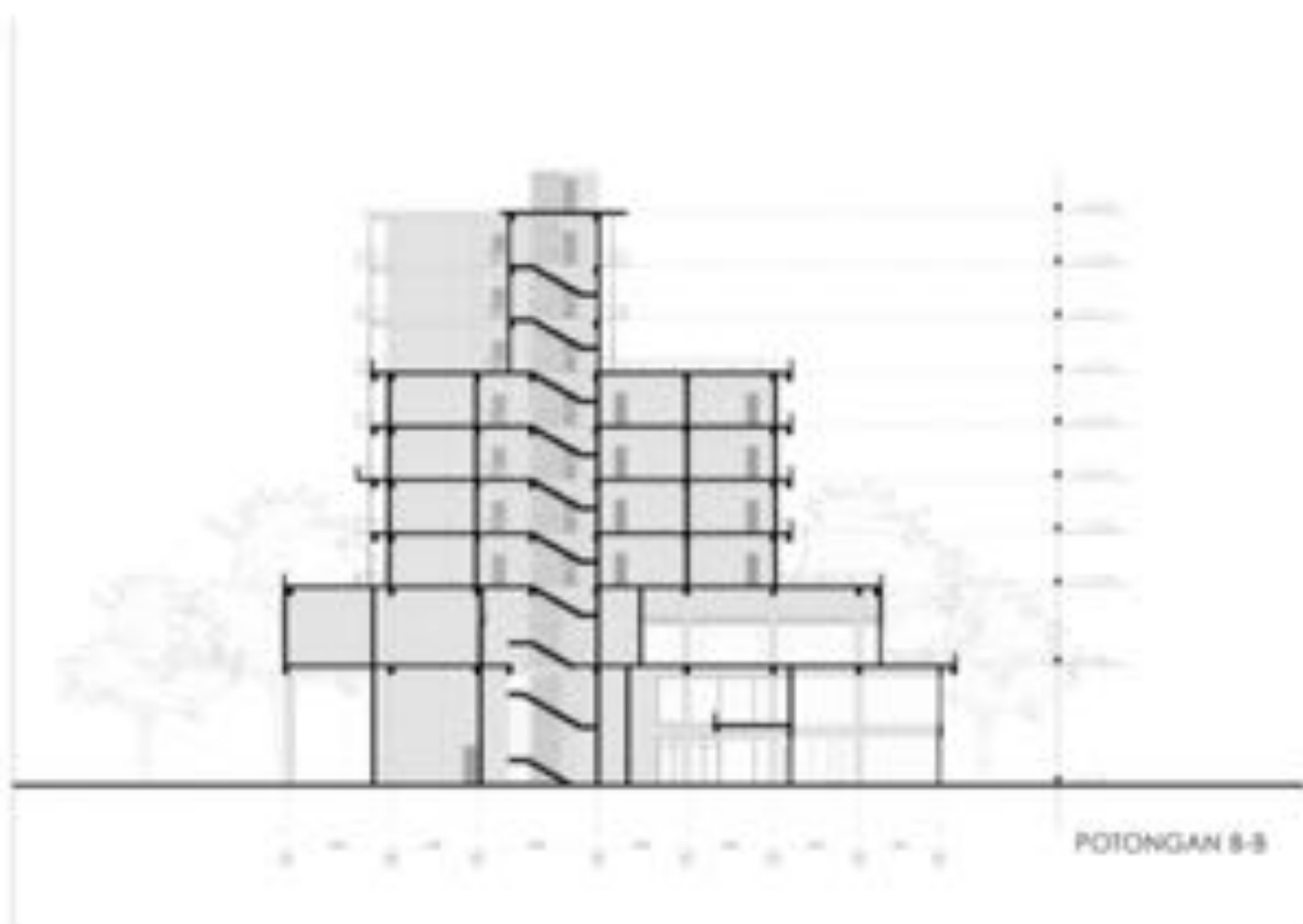
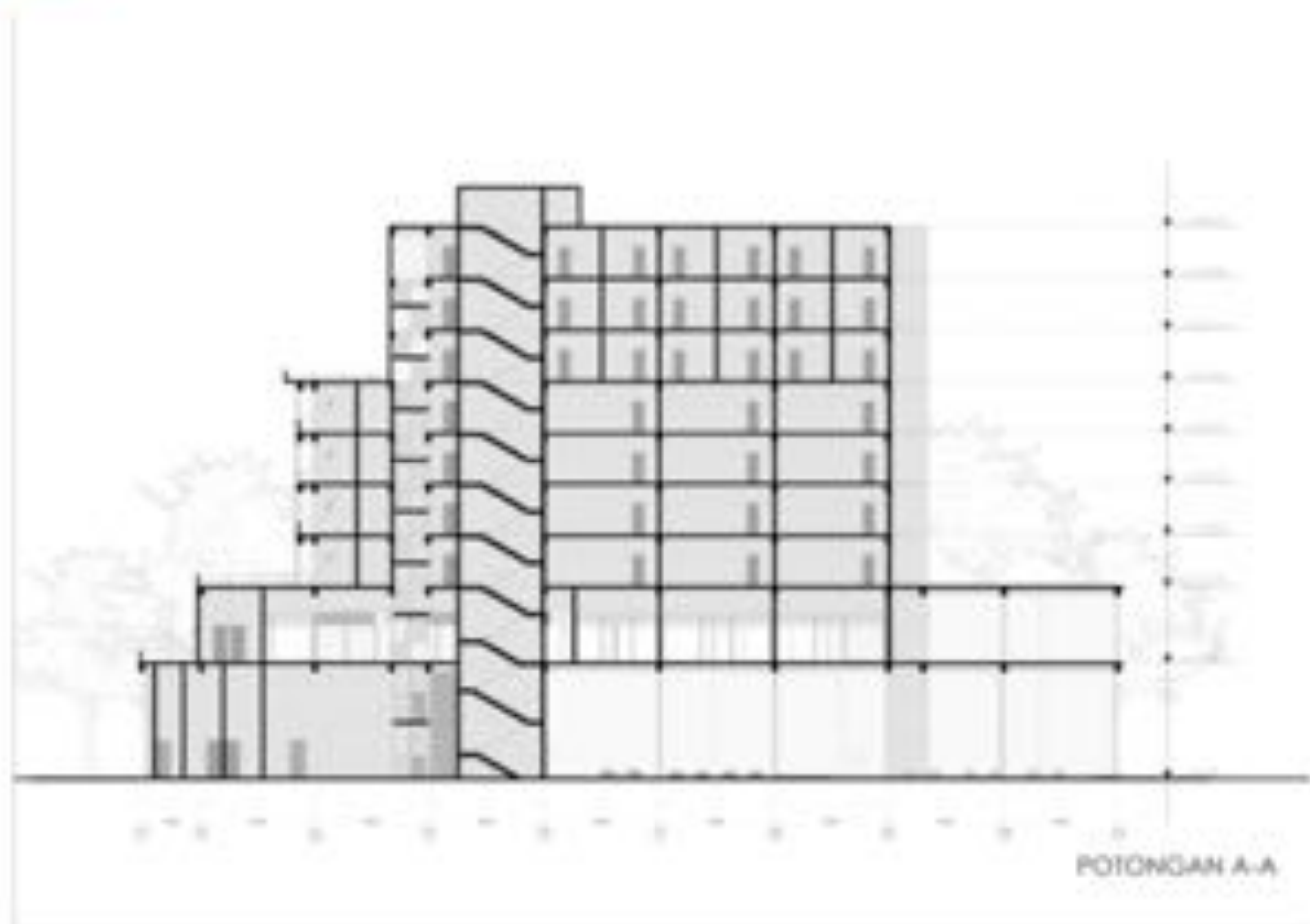
FLEKSI DI DALAM RUANG SINGKAT
 SPE TINGKAT : 4.10 x 4.10 M
 SPE RUANG : 4.10 x 4.10 M
 SI KEMUNGKINAN SPE DISEDIAKAN KANCAH PERLU
 MEMANFAATKAN RUANG TINGGI SINGKAT SINGKAT

SPE TINGKAT : LAMPU DUAL TOTAL 400 WATT
 SPE RUANG : LAMPU 100 WATT 400 WATT











TAMPAK DEPAN



TAMPAK SAMPING



TAMPAK SAMPING

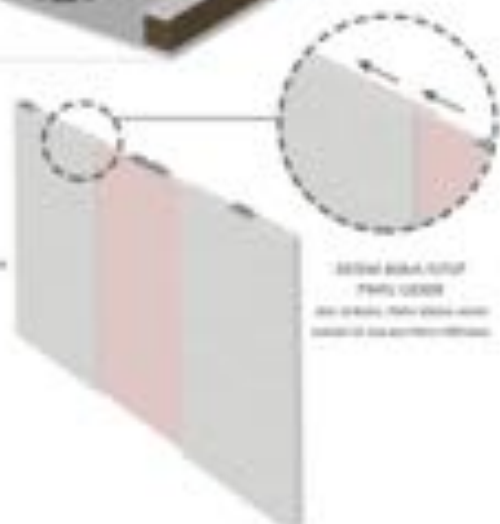
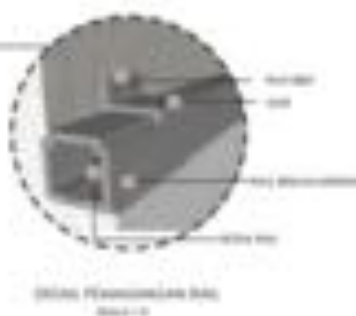


TAMPAK BELAKANG

DETAIL ARSITEKTURAL



DETAIL ARSITEKTURAL



PERSPEKTIF *exterior*



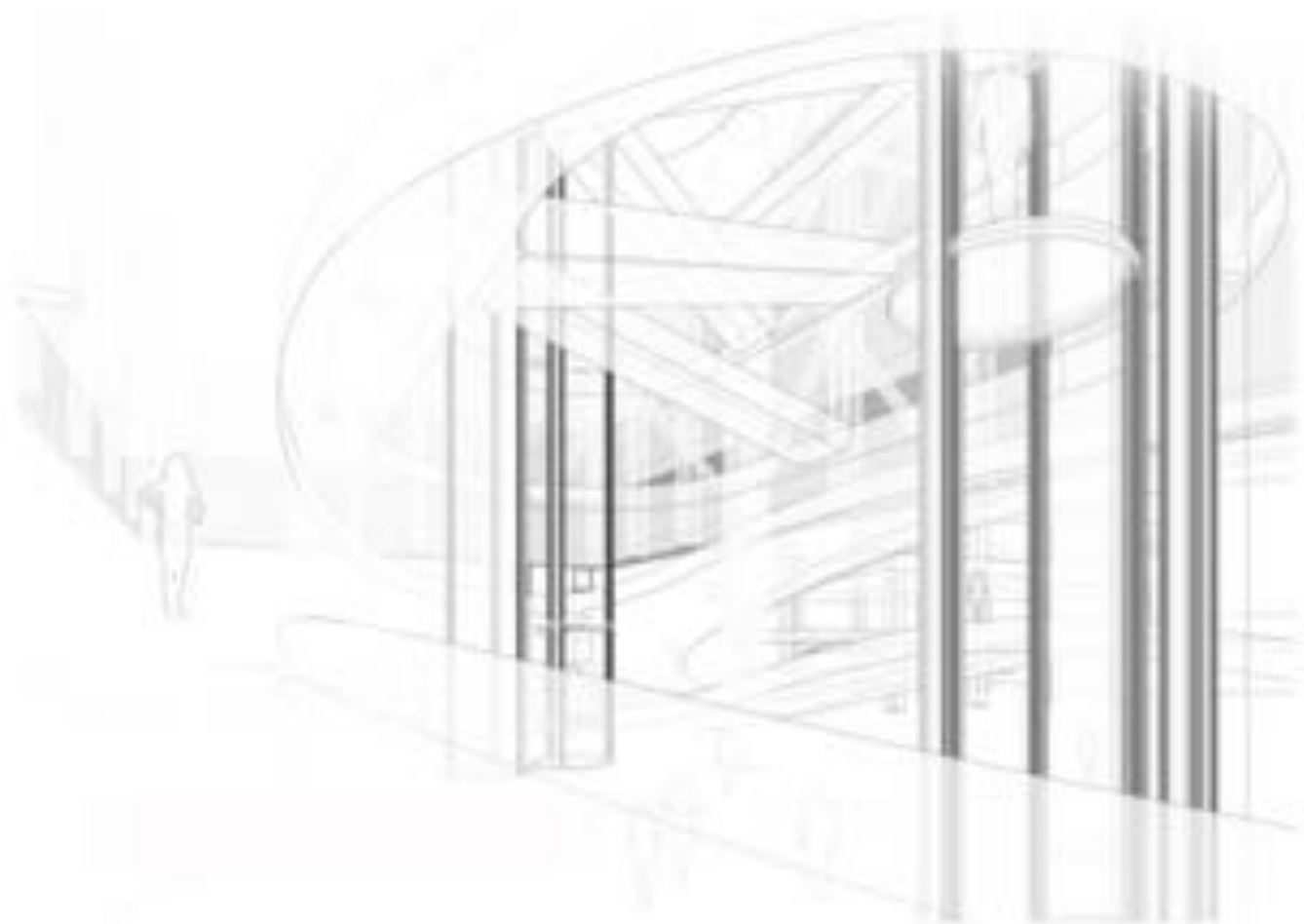
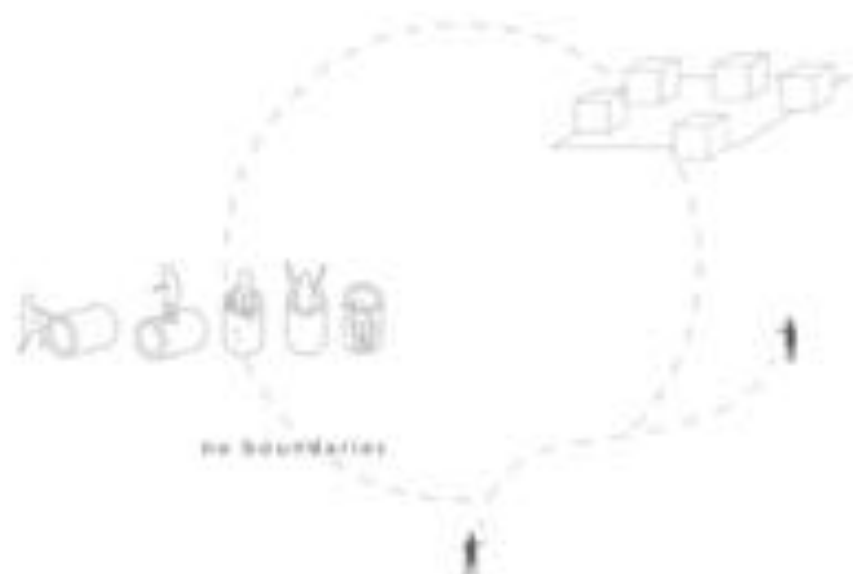
PERSPEKTIF *exterior*





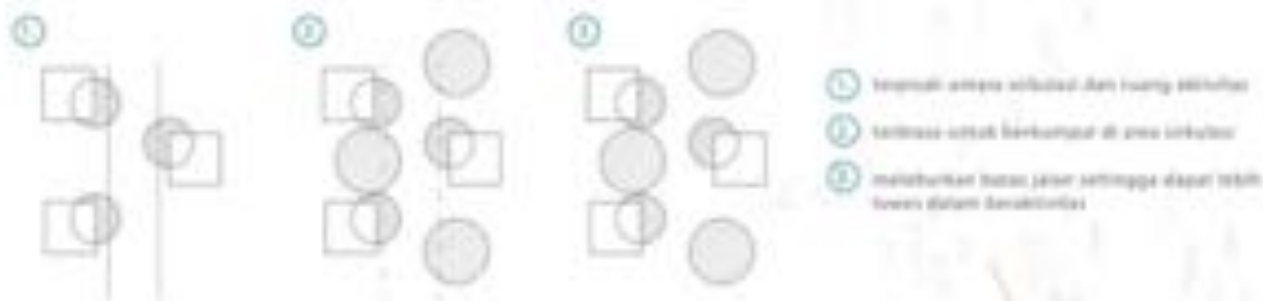
NO BOUNDARIES

Celine Betharina



konsep blok

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

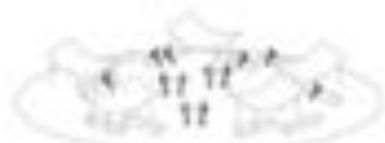


programatis aktivitas



food and shopping block

beraktif bersama, dapat dilakukan sendiri berdasarkan kebutuhan warga setempat



gathering and festival

dapat digunakan sebagai tempat festival, pasar, market, pameran, musik, sena, dengan potensi kegiatan bersama yang lebih dinamis



recreational activities

dapat digunakan warga untuk berolahraga bersama, melakukan aktivitas yang dinamis



konsep bangunan



1
Commercial area dengan nilai tinggi menuntut pengguna ruang melalui dengan seefisien.

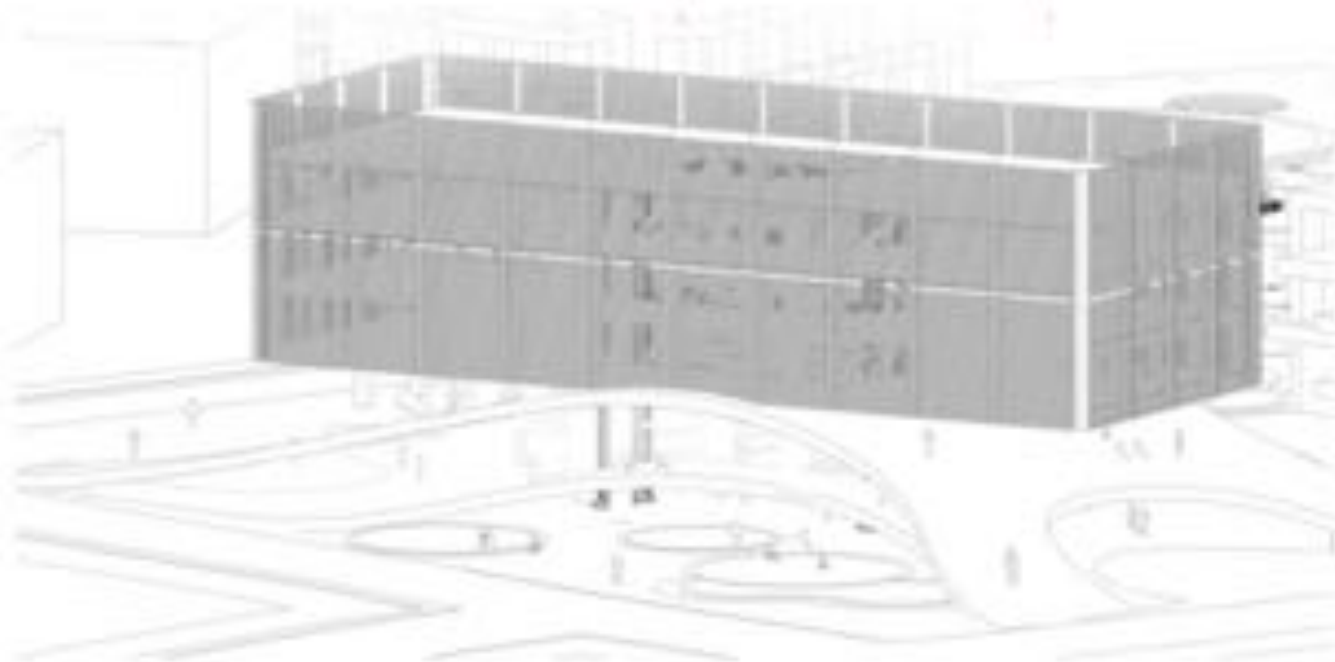
"Ruangan" lebih untuk manusia yang harus memiliki produk jasa dari nilai itu sendiri. Hal ini justru membuat bentuk kegiatan warga menjadi atraksi terbuka dan menimbulkan stigma lokal tersebut hanya untuk kalangan kalangan.

2
Bedah dari commercial area menjadi penting untuk dapat meningkatkan pengguna dalam melakukan aktivitasnya.

Pengguna akan lebih terhubung dan merasa tidak asing apabila berada pada ruangan dengan level yang sama, tidak terbelah dengan jalan.

3
Tetap diperlukan perbedaan dalam arsitektur. Perlu diperhatikan agar pengguna dapat tetap tenang atau istirahat tetap yang sama.

Pertumbuhan landscape mempinggir pengguna secara tidak langsung untuk memasuki area aktivitas. Menyambungkan ruangan commercial area ketidahnya agar dapat menyala.



aksonometri konstruksi

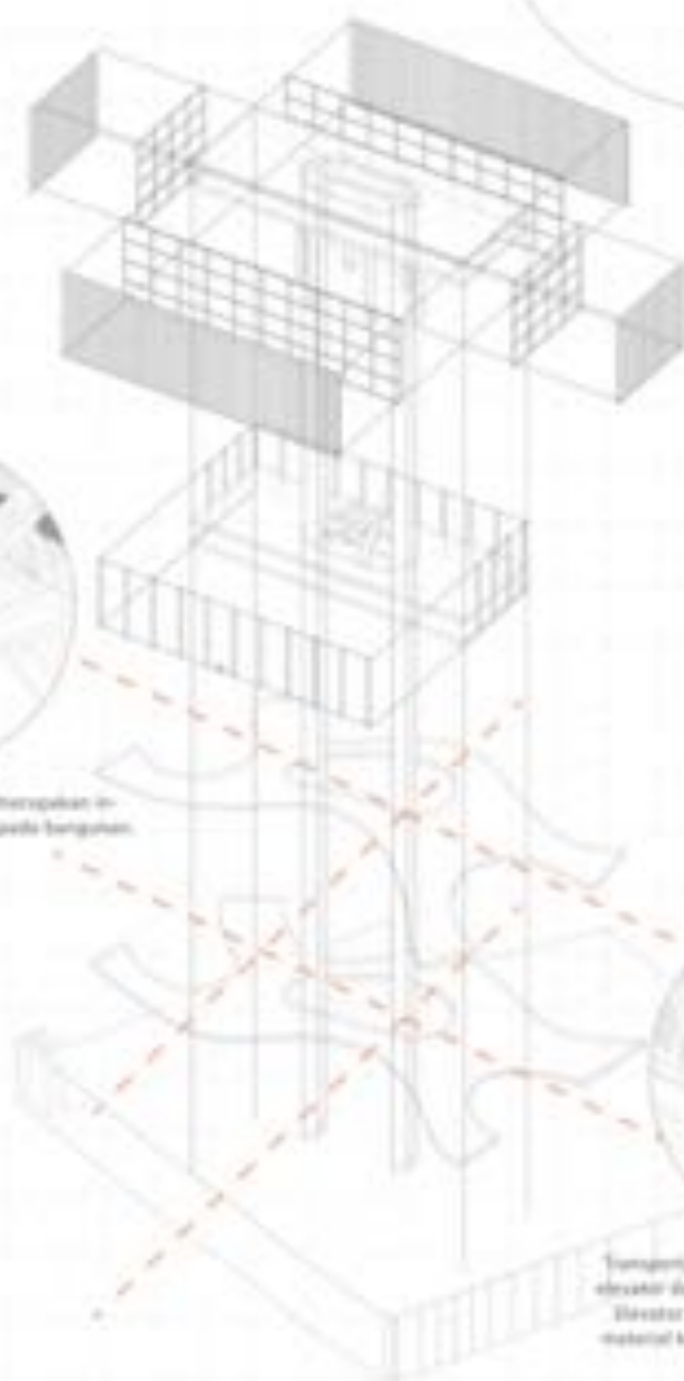
Aksonometri konstruksi dari bangunan ini cukup sederhana. Tujuan utamanya adalah menciptakan nuansa lebih realistis agar detail yang di dalamnya dapat lebih terlihat dan dilihat sesuai dengan konsep bangunan ini.

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

Coro utama juga dilubangi dengan bracing sebagai pembebas pada bagian awal yang cukup besar.

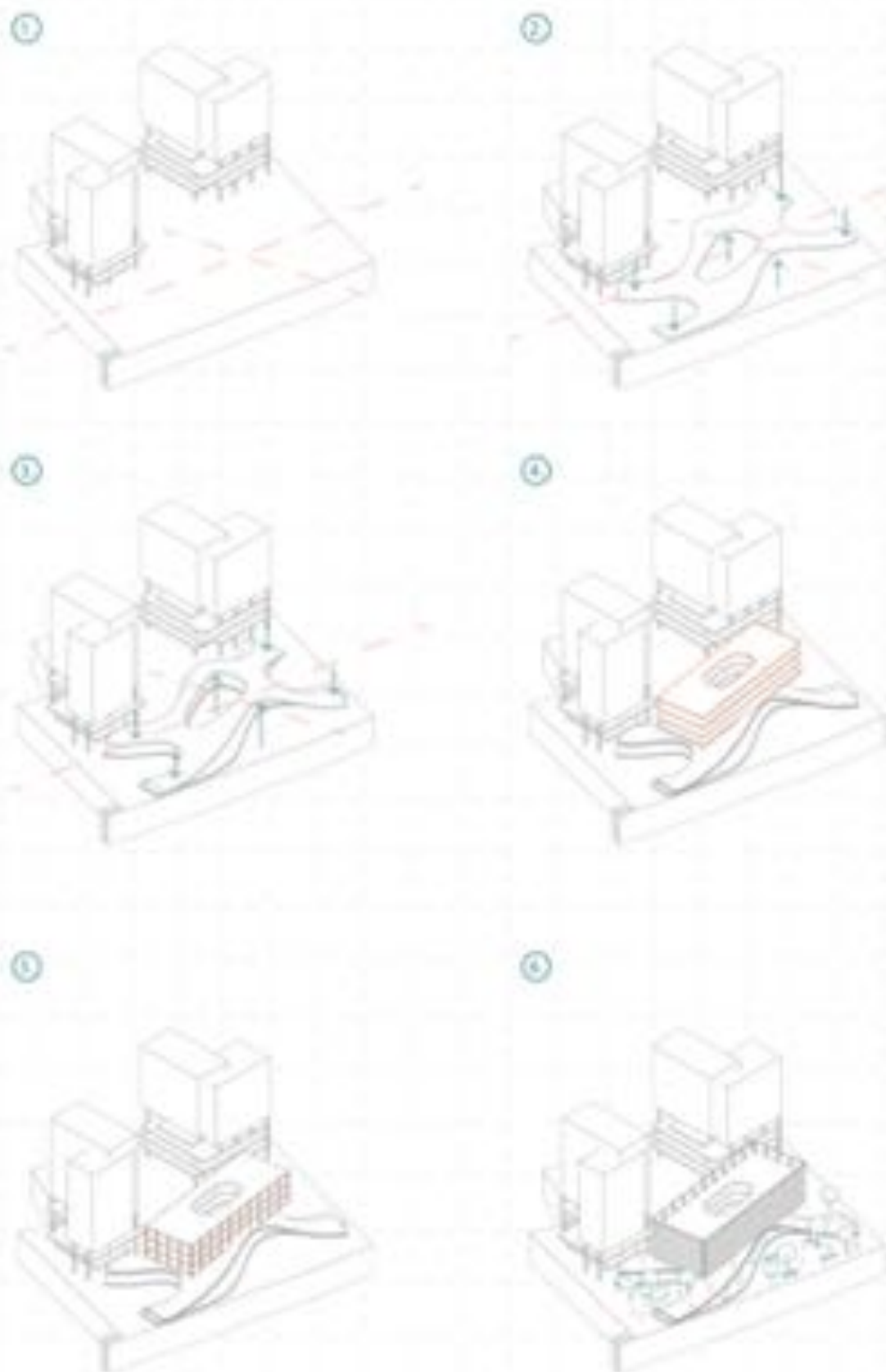


Tangga pada bagian awal merupakan in-berkonstruksi secara vertikal pada bangunan.

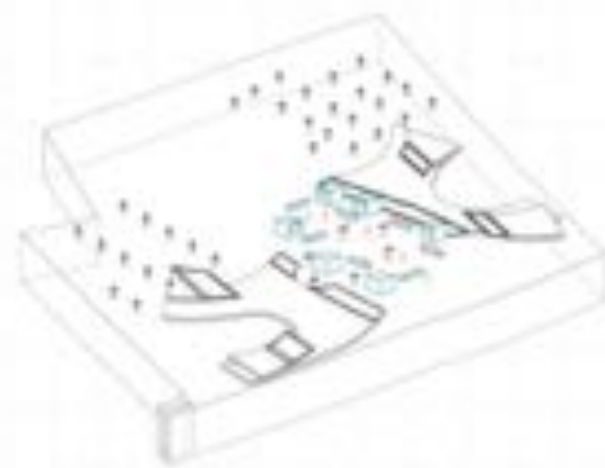
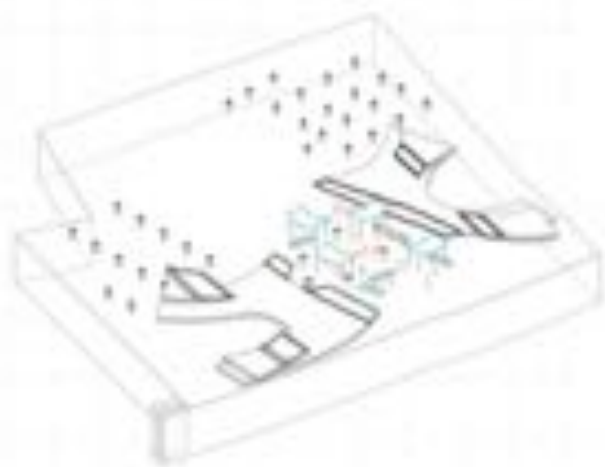
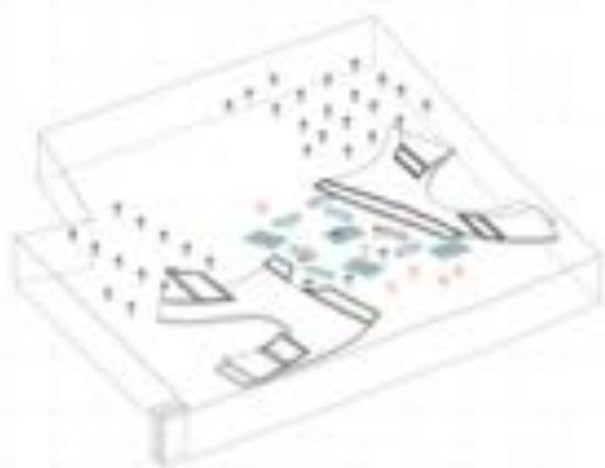


Tumpuan vertikal juga dikaitkan dengan elevator dan lantai ground hingga lantai 6. Elevator berbentuk silinder dan memiliki material kaca sebagai bentuk berkolaborasi vertikal hingga

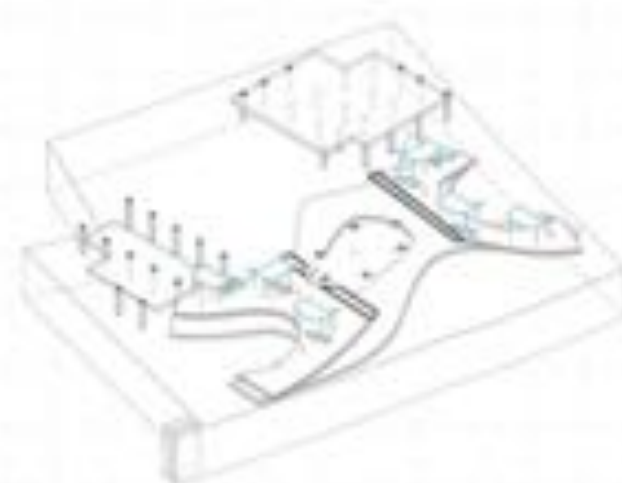
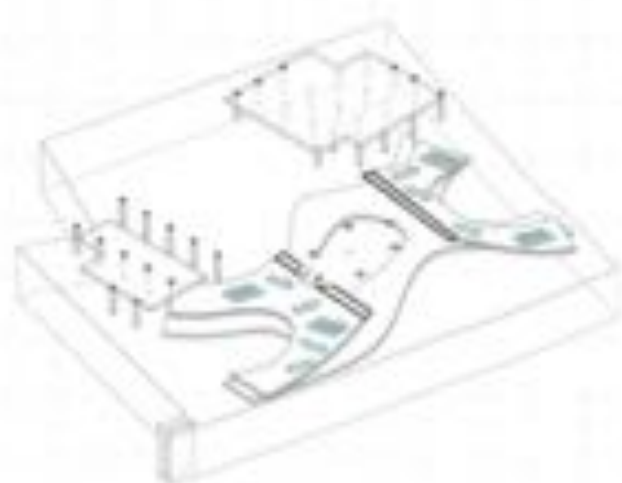
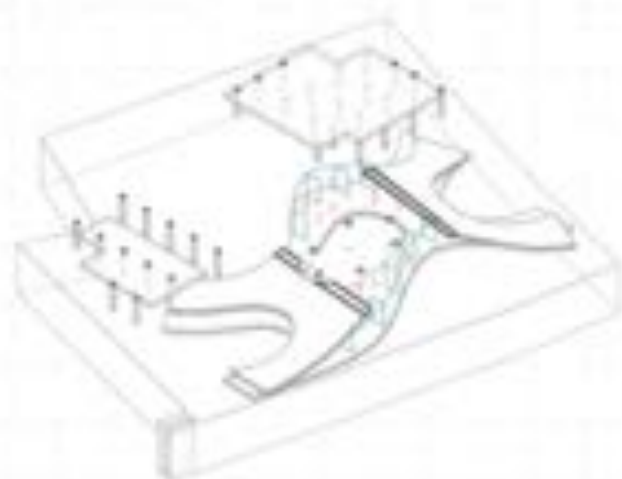
transformasi bentuk



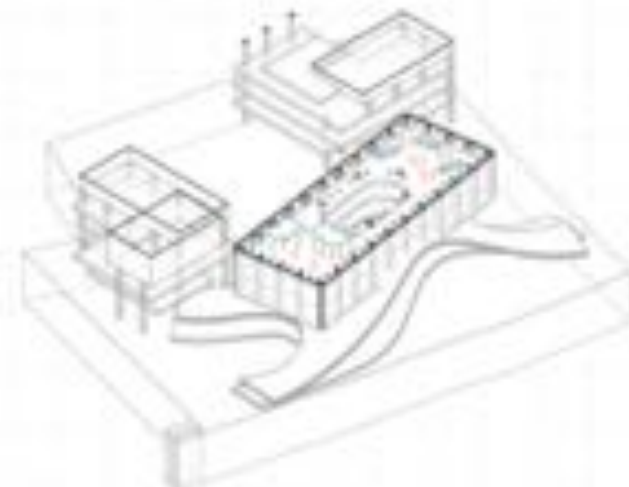
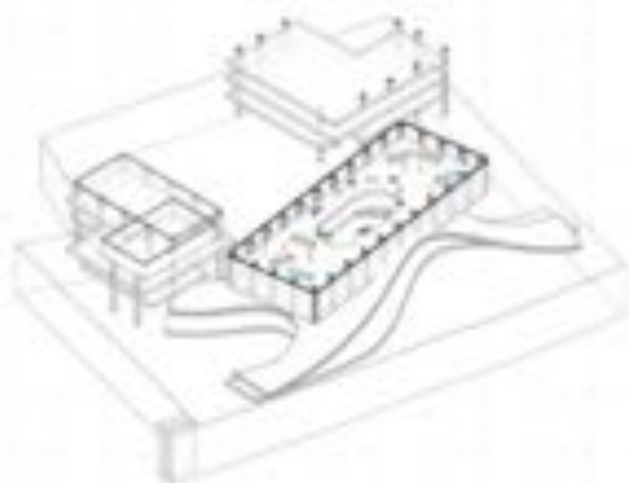
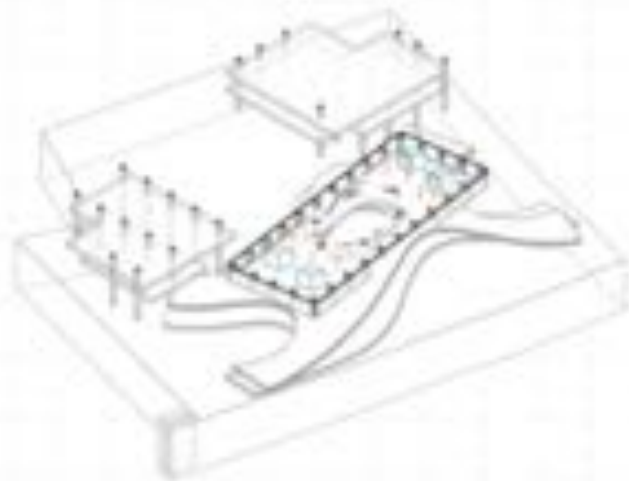
possible activities ground floor



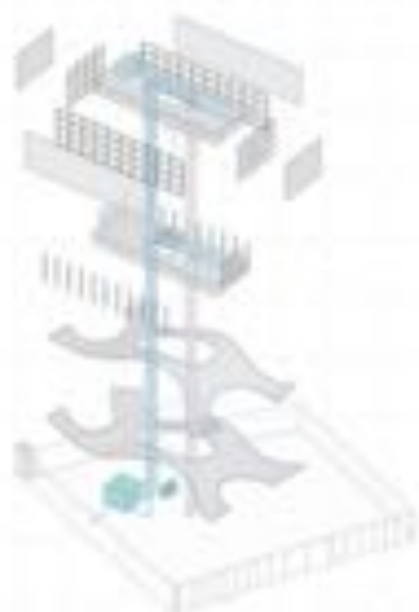
possible activities second floor



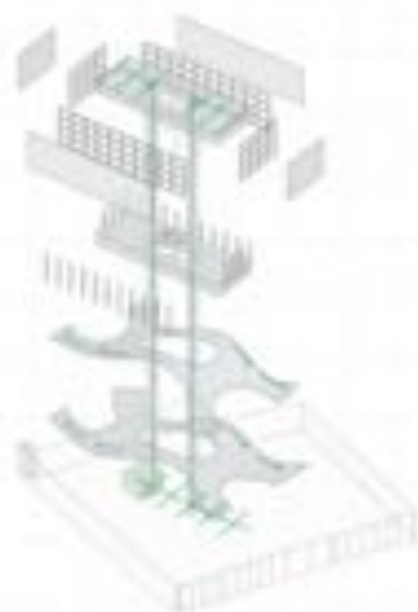
possible activities typical floor



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, ed.)
Palgrave, 2011

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.

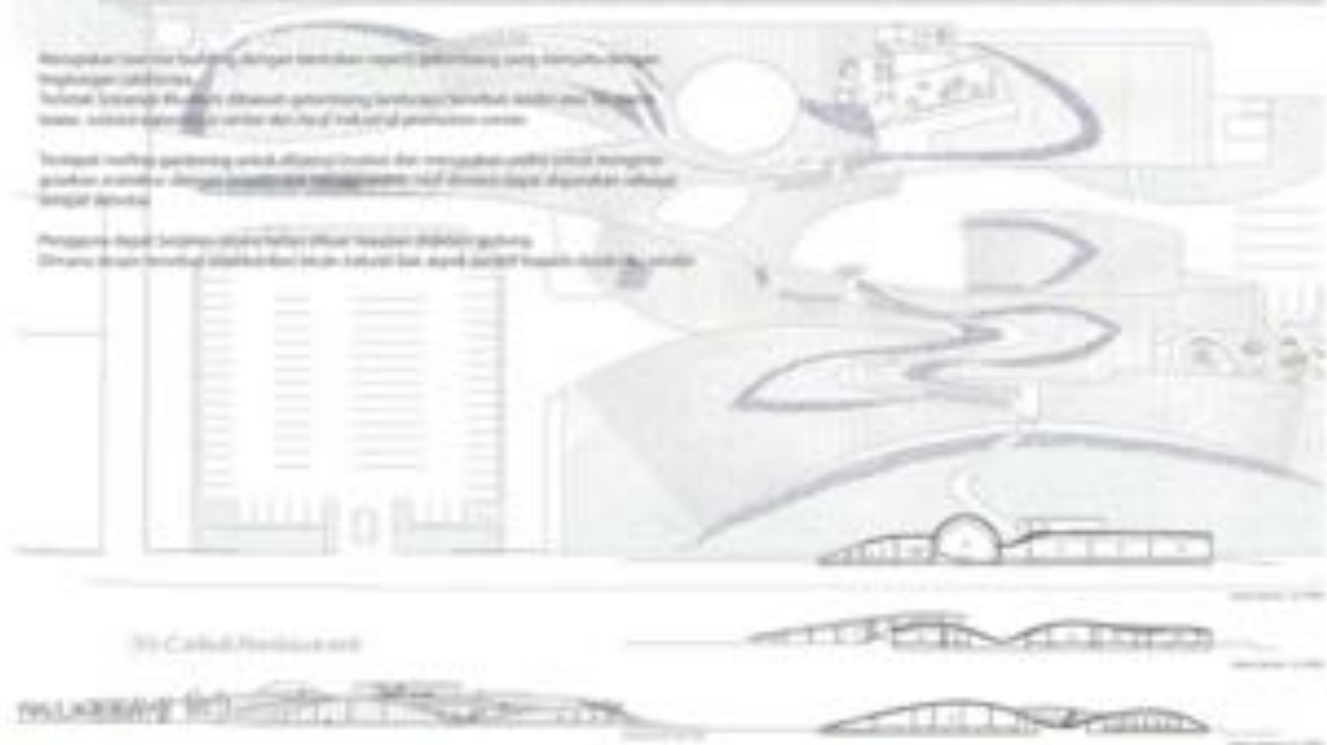
Science Hills Komatsu Mari Ito + UAO | 2013

Menyediakan fasilitas pendukung dengan berorientasi kepada pemerintahan yang bertanggung jawab terhadap keberlanjutan.

Terdapat Science Hills yang menawarkan pemerintahan berorientasi terhadap keberlanjutan, dengan berorientasi kepada keberlanjutan.

Terdapat fasilitas pendukung untuk aktivitas budaya dan masyarakat untuk meningkatkan kualitas hidup dengan berorientasi kepada keberlanjutan.

Menyediakan fasilitas pendukung untuk aktivitas budaya dan masyarakat untuk meningkatkan kualitas hidup dengan berorientasi kepada keberlanjutan.



San Berillo in Catania, Sicilly

Mario Cucinella | 2012

Perencanaan kota berprinsipkan yotaman di San Berillo in Catania, Sicilly sejak pertengahan 1950, termasuk 20000 jiwa penduduk. 20000 jiwa adalah urban regeneration. Ruang untuk kegiatan yang baik.



Urban walkability didukung dengan transportasi, area baru untuk dan pengembangan dengan gdl kota.

Manajemen dan desain untuk generasi mendatang yang berorientasi dengan konsep pada tingkat yang lebih rendah dan lebih tinggi untuk meningkatkan kualitas lingkungan.

Fungsi utamanya adalah residential dan shopping area. Pada yang urban walkability pada tingkat rendah dan menengah, meningkatkan urban walkability pada tingkat tinggi dan menengah.



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 juga sebagai open space yang mengundang aktivitas masyarakat

how to use space / roger francis

it is an
last space available

people occupies space
the environment
according how they want to live

Openness
familiar with each other
is one characteristic

karakter ruang luar



Menyediakan area untuk melakukan kegiatan aktivitas



struktur dari elemen landscape



dibutuhkan banyak masyarakat / subjek yang beraktivitas



detail ruang luar / karakter ruang



teori affordances / erik and donald narvold

affordances bukan hanya mengenai bentuk lingkungan / struktur, melainkan lebih ke masalah pola perilaku yang terjadi di lingkungan.

Menjadi kemampuan untuk mengubah perilaku terkait dengan bentuk dengan menyediakan area dengan bentuk kemungkinan perilaku yang terjadi.



material dan warna



Batu alam kasar

Batu alam pada area luar warna alami yang hangat, dan tekstur memantulkannya digunakan untuk area aktivitas.



Batu alam halus

Batu alam halus memiliki bentuk halus dan rapat, terlihat rapi. Perawatannya mudah, cepat tumbuh, dan aman untuk anak-anak.



Pohon hias payung dan bunga

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

Pohon bunga memberikan pohon hias di lingkungan yang memberikan pohon sakura.

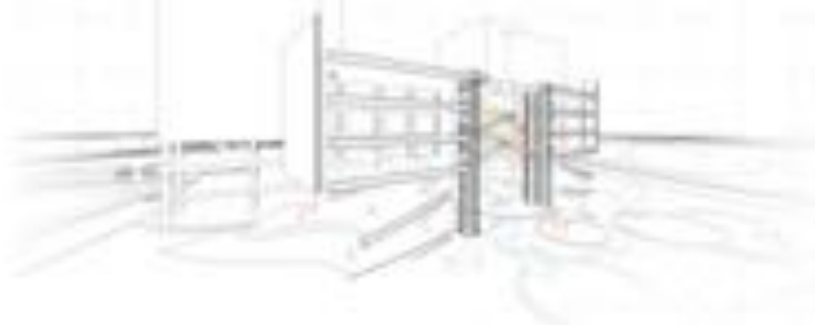


detail ruang dalam / karakter ruang



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

Salah untuk cahaya yang memiliki atraktif dikawatirkan, void tersebut menghubungkan kegunaan 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 modul 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



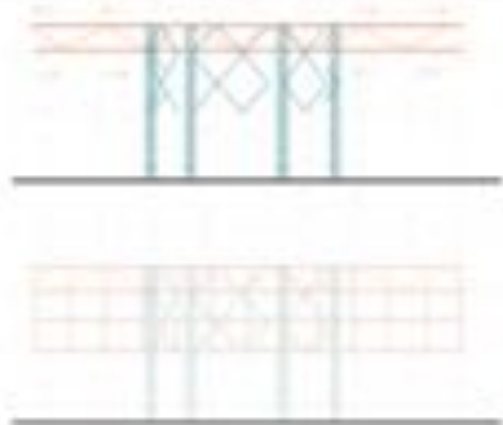
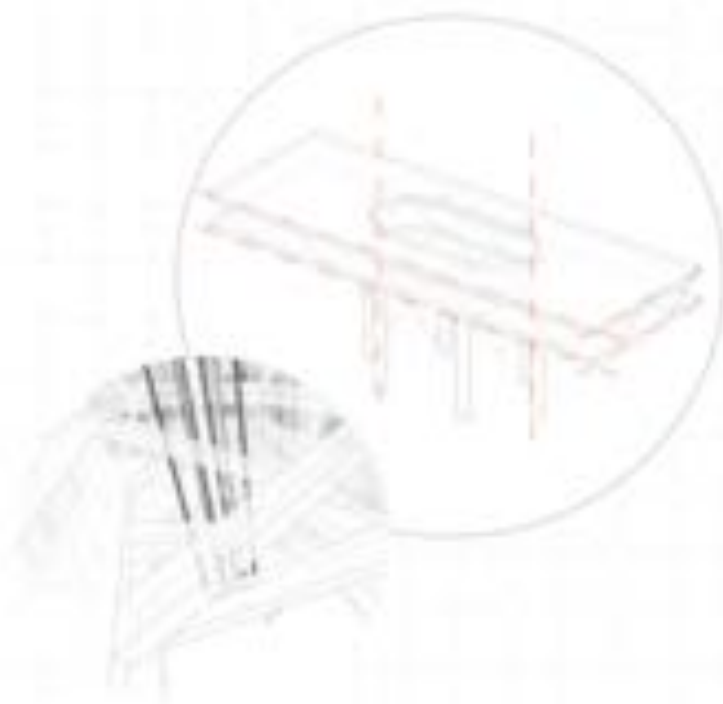
detail ruang dalam / karakter ruang



public private urban interfaces / kim dovey

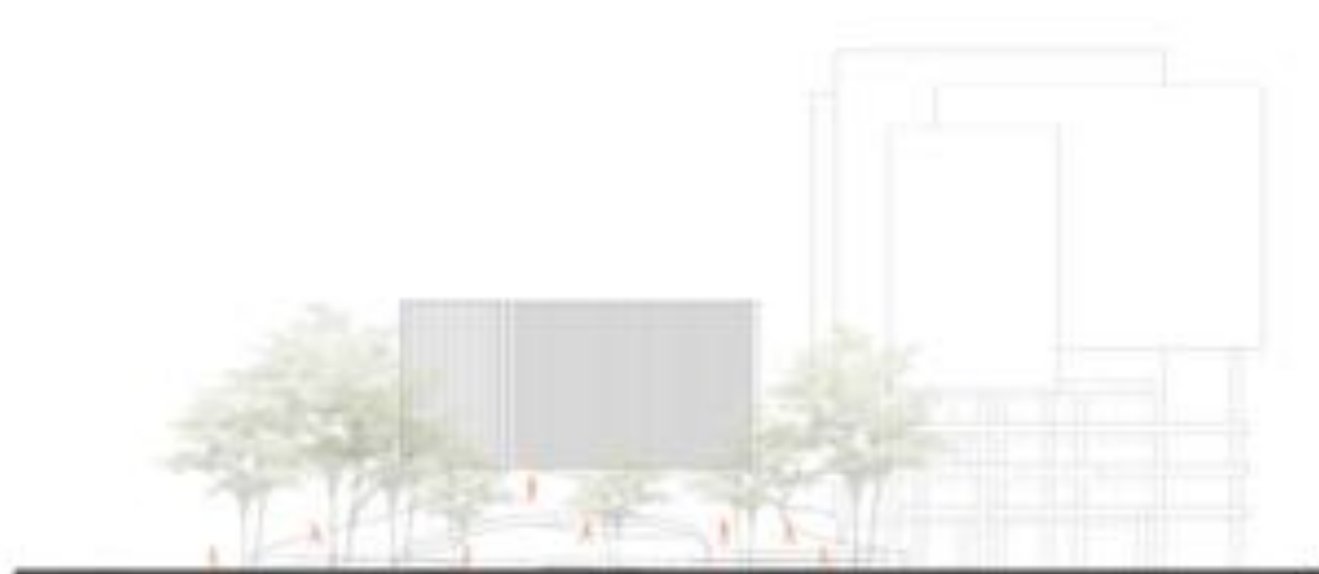
interface sebagai koneksi, ritme, dan flow, memisahkan interaksi di dalam antara pengguna dan benda, waktu dan objek.

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





TAMPAK TIMUR



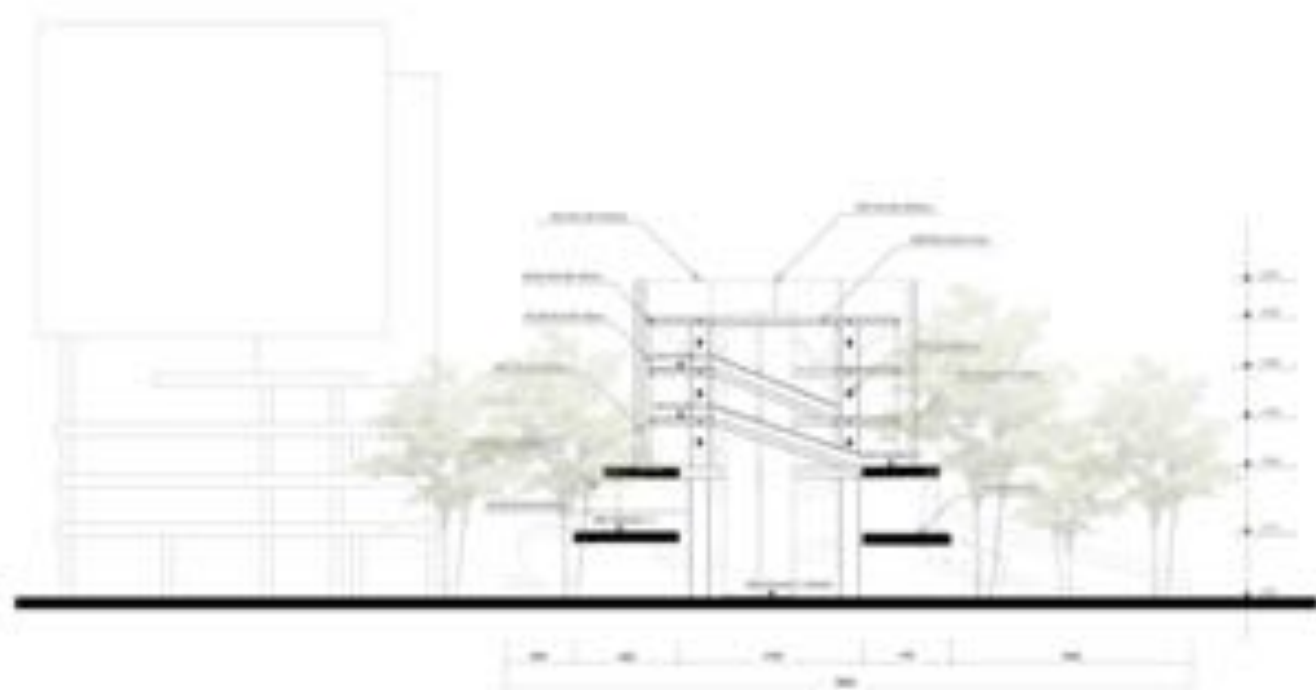
TAMPAK UTARA



TAMPAK BARAT



TAMPAK SELATAN

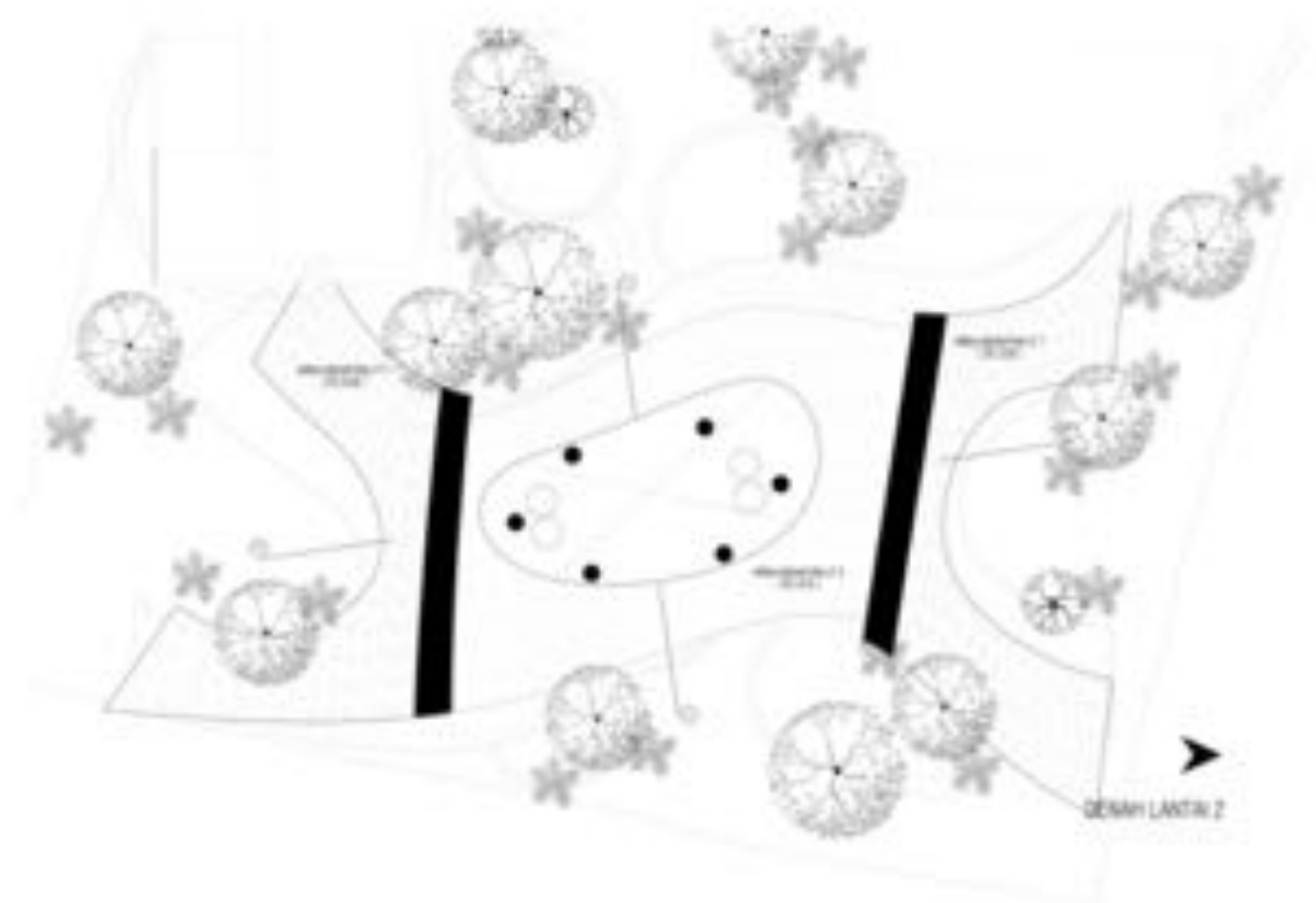
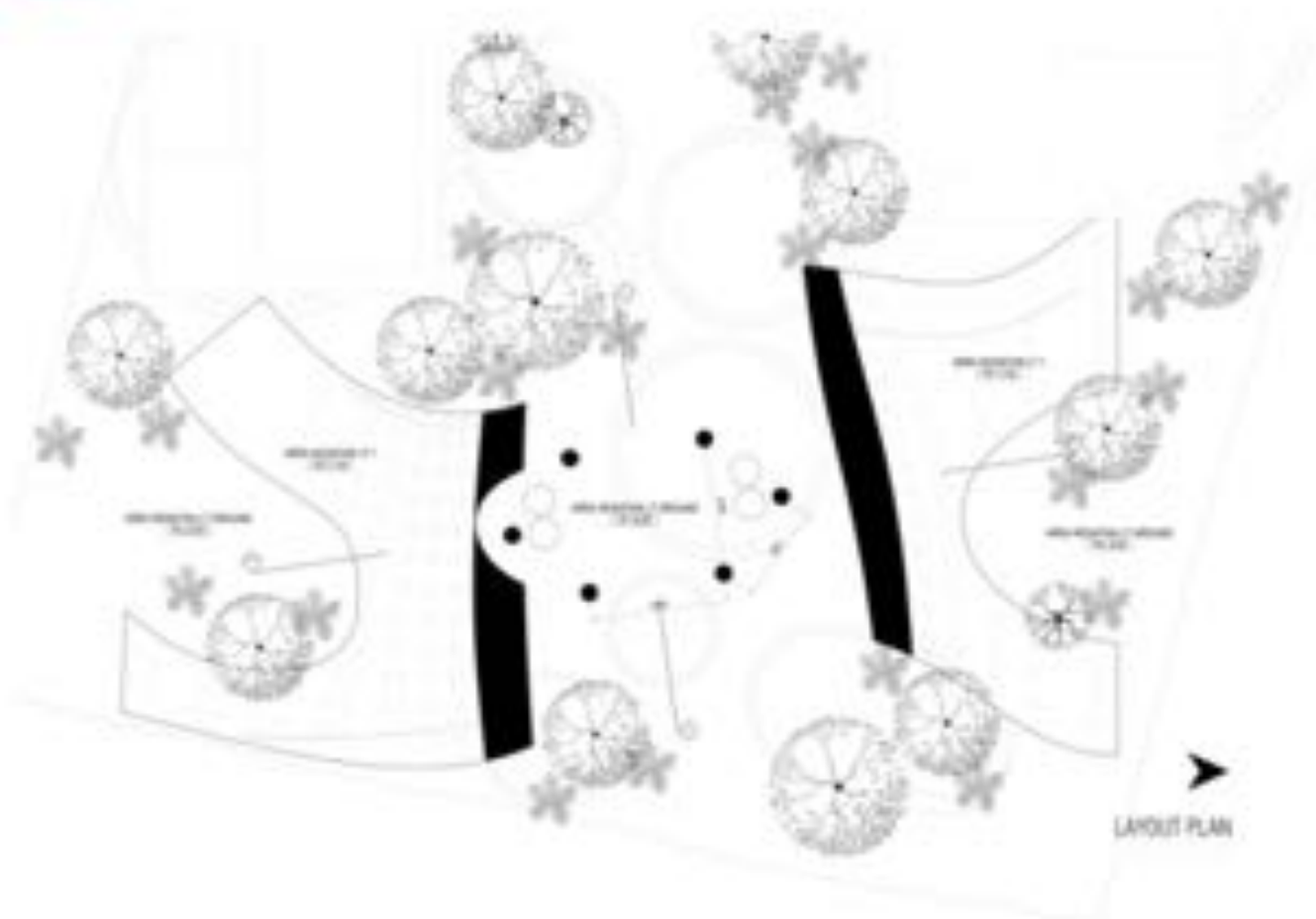


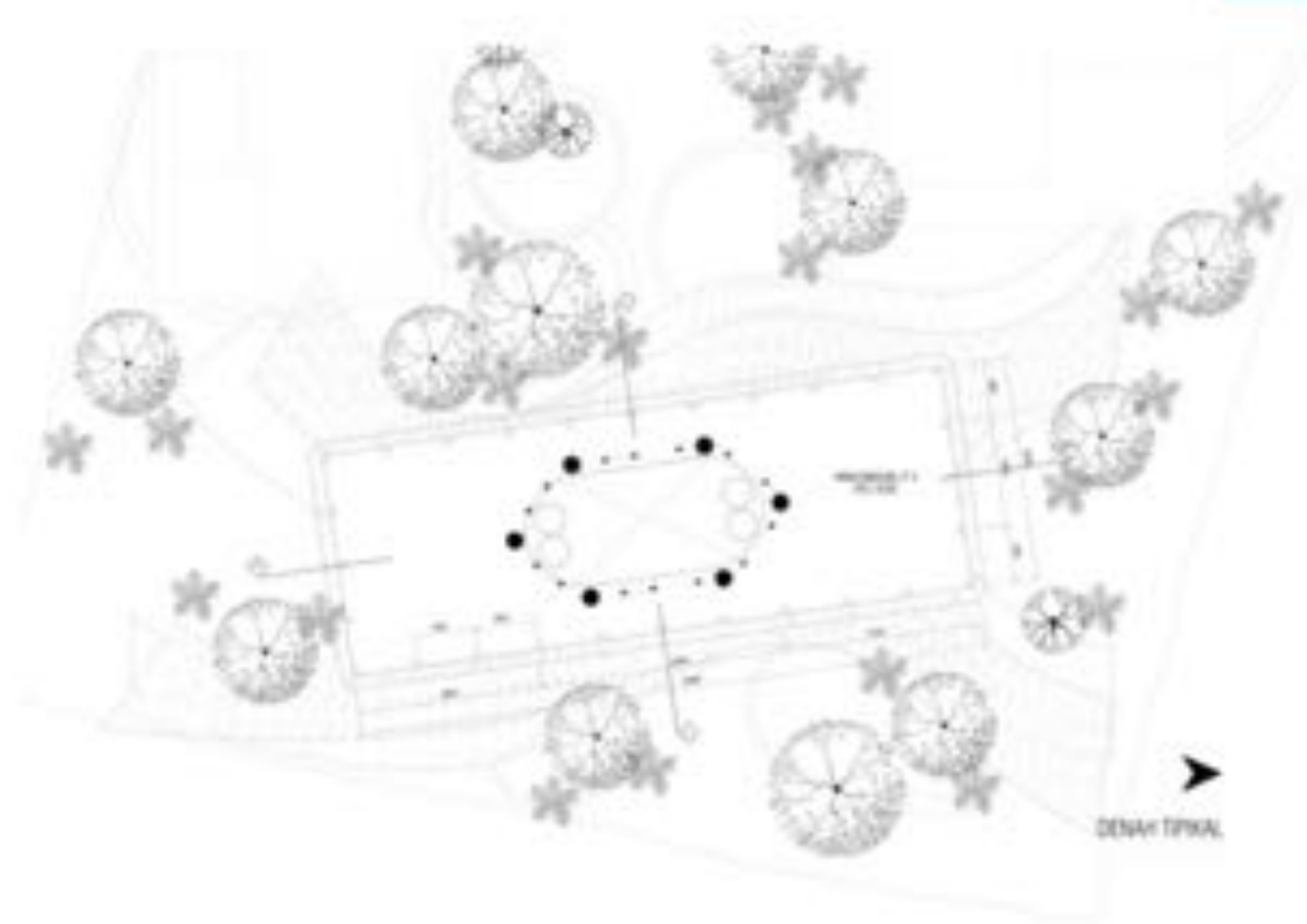
POTONGAN A-A



POTONGAN B-B















ISSN 978-602-5446-28-3



PETRA PRESS