

Teori Place

by Ing Julita

Submission date: 02-Aug-2021 03:44PM (UTC+0700)

Submission ID: 1626904454

File name: Teori_Place.pdf (1.38M)

Word count: 2542

Character count: 16251

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.

Place Making

"Only architecture that consider human scale and interaction is successful architecture"
(Gehl 2011)

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.



Gambar: Place Making Kineforum di Jakarta, contoh yang cepat dan sederhana (sumber: <https://www.pps.org/article/lighter-quicker-cheaper>)

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: Desain ruang publik (sebelum dan sesudah) menjadi daya tarik beraktifitas (sumber:

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

Gehl 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.



Gambar: Contoh Place Making di Taman Bungkul Surabaya dengan menciptakan ruang-ruang yang lebih kecil

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.

Gehl 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: Karakter Place Making dari Jan Gehl (sumber: 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.



Gambar: Sudut pandang manusia untuk berorientasi (sumber: Life Between Building movie, 2005)

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.

Gambar: Jarak pandang manusia terhadap ruang publik (sumber: Life Between Building movie, 2005)



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"

(Alexander, Ishikawa, and Silverstein 1977)

Bacaan

4

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

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

Melintas Kampung Siwalankerto

1

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

KONTEKS

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 diawal 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 menitikberatkan 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)



Berbincang di gang (sumber: pribadi)

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.



Hunian yang dibangun sekitar tahun 1970-an
(digambar ulang oleh Bagus Haryo Nugroho, 2020)

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 Setijanti 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



Salah satu gang di Kampung Siwalankerto
(digambar ulang oleh Bagus Haryo 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.

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 indkos 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.



Kampung mahasiswa Siwalankerto
(digambar ulang oleh 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

⁶ PJM Nas, *The Urban Anthropologist as Flâneur; the Symbolic Pattern of Indonesian Cities*, Wacana 4/2, 2012, hal 429-454

⁷ 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

² Purwanita Setijanti, *Low-income Inner-city Settlement Processes: A Surabaya Study*, Disertasi, Faculty of Architecture, Building and Planning, The University of Melbourne, Australia 20016

Rita Ernawati, ⁶Perubahan Kampung dalam Konteks Budaya Komunal Studi Kasus Kampung Demak Timur di Kota Surabaya, Disertasi, Intitut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya, 2019

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

⁵Howard Dick, Surabaya, City of Work: A Socioeconomic History, 1900-2000, Singapore University Press, Singapore, 2003

Teori Place

ORIGINALITY REPORT

7%

SIMILARITY INDEX

7%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

docplayer.net

Internet Source

3%

2

mafiadoc.com

Internet Source

1%

3

www.archdaily.com

Internet Source

1%

4

epdf.pub

Internet Source

1%

5

Submitted to School of Business and
Management ITB

Student Paper

1%

6

journal.uin-alauddin.ac.id

Internet Source

1%

7

Submitted to University of Technology,
Sydney

Student Paper

1%

8

journals.vgtu.lt

Internet Source

1%

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On