



LAPORAN TUGAS AKHIR - RA.141581

TRE [SPACE] ING: RUANG PUBLIK PEMICU INTERAKSI

ARABELA GRANIA CHANIAGO
3212100095

DOSEN PEMBIMBING:
IR. I GUSTI NGURAH ANTARYAMA, PH.D.

PROGRAM SARJANA
JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2016



FINAL PROJECT REPORT- RA.141581

**TRE [SPACE] ING:
PUBLIC SPACE AS AN INTERACTION TRIGGER**

ARABELA GRANIA CHANIAGO
3212100095

SUPERVISOR:
IR. I GUSTI NGURAH ANTARYAMA, PH.D.

UNDERGRADUATE PROGRAM
DEPARTMENT OF ARCHITECTURE
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING
SEPULUH NOPEMBER INSTITUTE OF TECHNOLOGY
SURABAYA
2016

LEMBAR PENGESAHAN

**TRE [SPACE] ING
RUANG PUBLIK PEMICU INTERAKSI**



Disusun oleh :

ARABELA GRANIA CHANIAGO

NRP : 3212100095

Telah dipertahankan dan diterima
oleh Tim penguji Tugas Akhir RA.141581
Jurusan Arsitektur FTSP-ITS pada tanggal 20 Juni 2016

Nilai : A

Mengetahui

Pembimbing

Ir. I Gusti Ngurah Antaryama PH.D.

NIP. 196804251992101001

Kaprodi Sarjana

Defry Agatha Ardianta, ST., MT.

NIP. 198008252006041004

Ketua Jurusan Arsitektur FTSP ITS

Ir. I Gusti Ngurah Antaryama, Ph.D.

NIP. 196804251992101001



ABSTRAK

TRE [SPACE] ING : RUANG PUBLIK PEMICU INTERAKSI

Oleh

Arabela Grania Chaniago

NRP : 3212100095

Arsitektur pada hakikatnya selalu hadir karena adanya kebutuhan manusia. Kebutuhan manusia tidak dapat dipungkiri akan lekat dengan fungsi waktu, beda zaman, beda pula kebutuhannya. Dengan demikian merupakan suatu hal yang umum jika ketika arsitektur tersebut tidak lagi berfungsi sesuai dengan kebutuhan pada zamannya, arsitektur akan menghilang, digantikan dan membusuk seiring berjalannya waktu. Munculah pertanyaan besar manusia akan persepsi dari makna arsitektur bagi penggunaannya, selayaknya waktu, mungkinkah arsitektur abadi?

Dikutip dari buku Norman Crowe, "*the sense of time like the sense of place, arises in the strength of memory*" kutipan tersebut membuktikan bahwa sesungguhnya waktu dan tempat merupakan kualitas yang sebanding jika bertaut dengan ingatan manusia. Arsitektur selalu hadir sebagai variabel objek, atau tempat sehingga satu-satunya cara agar arsitektur mendekati keabadian adalah bagaimana arsitektur dengan pengalaman ruangnya, memberikan kesempatan pada *user* untuk berinterpretasi dan memberikan persepsi baru terhadap fungsi dan pengalaman arsitektur dalam konteks fenomena pada fungsi waktu yang sehari-hari. Dengan demikian interaksi yang terjadi antara ketiga variabel dapat dijaga sehari-harinya, sehingga kualitas arsitektur bisa berkembang dan diingat seiring berjalannya waktu.

Dengan pendekatan desain *production of space* oleh Henri Lebevre yang diarahkan kepada metoda desain superimposisi, menumpukan ketiga layer dari pemahaman atau pemaknaan ruang oleh manusia [*conceived, perceived, lived*]. Tre [space] ing merupakan ruang publik yang berfungsi sebagai jalur pintas bagi penggunaannya yang bertujuan untuk memicu interaksi antara ketiga variabel [arsitektur, manusia dan lingkungannya] sehari-harinya. Dengan demikian fenomena yang tercipta akibat pengalaman ruang pengguna dapat diingat dan berkembang sehari-harinya. Hal inilah yang membuat kualitas arsitektur diingat selama penggunaannya hidup dan secara terus menerus menggunakannya.

Kata Kunci : Interaksi, Interpretasi, Keabadian, Keseharian, Persepsi, Ruang publik

ABSTRACT

TRE [SPACE] ING : PUBLIC SPACE AS AN INTERACTION TRIGGER

by

Arabela Grania Chaniago

NRP : 3212100095

Basically, architecture generated by human needs. Human needs always related with time. A certain time determines a certain human needs. So, It is a common thought that if architecture no longer fulfilled a certain human needs in different times, it would be replaced, decayed, or in the worst case, destroyed. These statements then bring up the big question, is it possible to architecture reach immortality?

“The sense of time like the sense of place arises in the strength of memory ” cited from Norman Crowe's Nature And The Idea Of Environment , this quote implies that the only way architecture reach immortality is interrelated with human memory. Because, architecture always represent “a place” and “ space”, the only way it reaches immortality determined by how architecture gives a chance to be experienced by its user so that the user could interpret architecture in many new perceptions about its function and spatial experience . This should come with “daily” time periods, that way, the interaction between architecture, human, and its surroundings could lead the user to experienced both different spatial and social experience each day. This way, architecture could grow eventually and be remembered in human’s memory

With the idea of using Henri Lefebvre’s production of space approach directed onto superimposition design method that overlayed the three ways human understanding space [conceived, lived, perceived]. Tre [space] ing is a public space functioned as a human trespassing lane that intends to trigger interaction between the three variable [architecture, human and its surroundings] daily. So that the event generates by its spatial experience could be remembered and grows day by day. By then, architectural quality could last as long as the user live and continuously experience it

Key Words : Daily, Interaction, Interpretation, Immortality, Perception, Public Space

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN	
KATA PENGANTAR	
ABSTRAK.....	i
ABSTRACT.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	iv
DAFTAR TABEL.....	v
I. PENDAHULUAN.....	1
I.1 LATAR BELAKANG.....	1
I.2 ISU DAN KONTEKS DESAIN.....	1
I.3 PERMASALAHAN DAN KRITERIA DESAIN.....	2
II. PROGRAM DESAIN.....	4
II.1 DESKRIPSI TAPAK.....	4
II.2 REKAPITULASI PROGRAM RUANG.....	6
III. PENDEKATAN DAN METODA DESAIN.....	9
III.1 PENDEKATAN DESAIN.....	9
III.2 METODA DESAIN.....	9
III.3 IDE DESAIN.....	10
IV. KONSEP DESAIN.....	11
IV. I EKSPLORASI FORMAL.....	11
IV. II EKSPLORASI TEKNIS.....	17
V. DESAIN.....	22
V. 1 EKSPLORASI FORMAL.....	22
V. 2 EKSPLORASI TEKNIS.....	32
VI. KESIMPULAN.....	33
DAFTAR PUSTAKA.....	34
BIOGRAFI	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tabel kebutuhan ruang.....	8
-------------------------------------	---

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Survey keseharian masyarakat urban	2
Gambar 2 . Usulan objek arsitektur	3
Gambar 3. Batas lahan	4
Gambar 4. Luasan lahan	4
Gambar 5. Peta peruntukan lahan	4
Gambar 6. Menerobos BII	5
Gambar 7. Diagram program ruang	7
Gambar 8. Spatial triad-levebre	9
Gambar 9. Ide desain	10
Gambar 10. Kesimpulan konsep	11
Gambar 11. Transformasi bentuk	11
Gambar 12. Bentuk akhir	11
Gambar 13. Konsep sequence	12
Gambar 14. Interaksi jalur sirkulasi	14
Gambar 15. Konsep jalur sirkulasi	14
Gambar 16. Visual blocking area foodcourt c	15
Gambar 17. Visual blocking area foodcourt a	15
Gambar 18. Railing lorong interaktif	15
Gambar 19. Perspektif lorong interaktif	15
Gambar 20. R relaksasi a	16
Gambar 21. R. relaksasi b	16
Gambar 22. Interactive elements	16
Gambar 23. R relaksasi c	16
Gambar 24. Area relaksasi luar	16
Gambar 25. Innercourt	17
Gambar 26. Konsep struktur	17
Gambar 27. Fasad interaktif	17
Gambar 28. Tampak Timur	17
Gambar 29. Skema utilitas	18
Gambar 30. Maintaining day/ night	20
Gambar 31. Siteplan	22
Gambar 32. Tampak Timur dan Selatan	23
Gambar 33. Denah	24
Gambar 34. Potongan	25
Gambar 35. Bird eye view	26
Gambar 36. Roof trespassing	27
Gambar 37. Interior	28
Gambar 38. Entrance dari sisi JL Pemuda	28
Gambar 39. Entrance dari sisi JLEmbong Kenongo	28
Gambar 40. Perspektif suasana siang dan malam 1	29
Gambar 41. Perspektif suasna siang dan malam 2	30
Gambar 42. Perspektif Suasana	31
Gambar 43. Aksonometri sistem struktur	32
Gambar 44. Tre [space] ing	33

I. PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Manusia dengan hakikatnya yang tidak pernah puas akan sesuatu, pastinya akan terus menimbulkan permasalahan, atau kebutuhan baru seiring berjalannya waktu. Kebutuhan dan keinginan manusia yang terkadang bahkan tidak dapat dipetakan perkembangannya selalu berubah-ubah dan tidak pernah stabil. Mirisnya didalam realitanya arsitektur yang mencoba menyelesaikan permasalahan tersebut selalu bermula tentang suatu background kebutuhan dan waktu tertentu.

Manusia yang kadang melupakan arti besarnya waktu terhadap perubahan kualitas bangunan tidak sadar akan kehidupan bangunan tersebut setelah kebutuhan atau program yang ditanamkan berubah. Ketidakstabilan tersebut membuat manusia berandai dan berharap akan pencapaian kualitas arsitektur, selayaknya waktu apakah mungkin arsitektur bisa abadi?.

I.2 Isu dan Konteks Desain

ISU

Keabadian Arsitektur:

Bagaimana arsitektur tidak lekang oleh waktu.?

Menurut KBBI Arti daripada keabadian merupakan kemampuan untuk hidup selamanya. Keabadian merupakan kualitas yang layak untuk diingat

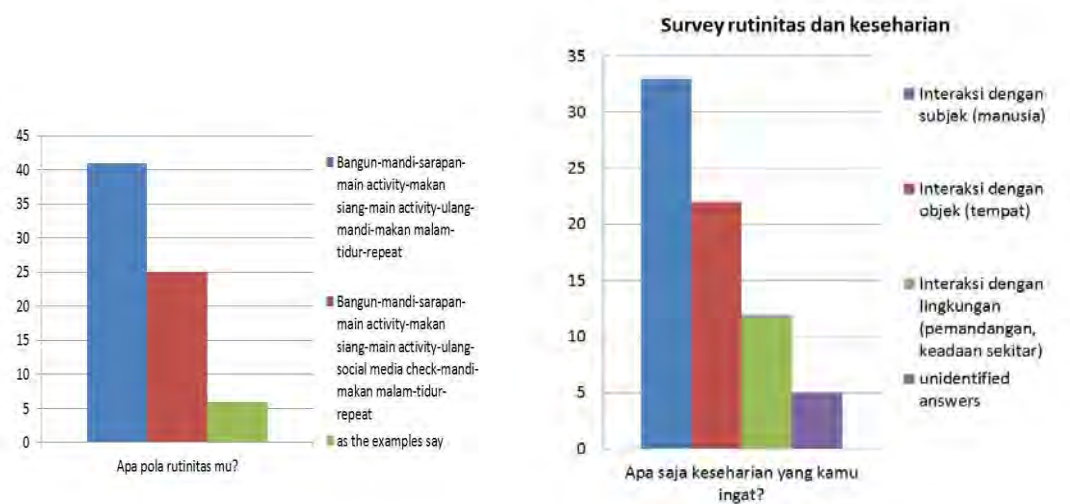
sepanjang panjangnya dan tidak terputus oleh waktu.

Manusia dan memorinya yang terbatas memiliki kemampuan untuk berinteraksi sebagai makhluk sosial, tulisan, cerita merupakan salah satu media penyaluran sejarah, hal ini lah yang menjadi pengertian dari kekekalan. Sehingga untuk mencapai kualitas tersebut, Arsitektur harus mampu menyamakan persepsi manusia akan sesuatu didalam kualitas ruangnya yang berkaitan dengan fenomena unik yang ada pada konteks lahannya. Dengan demikian arsitektur akan bertaut dengan proses penyaluran sejarah dan menyebabkan hal tersebut abadi.

Konteks:

Untuk mengerucutkan isu tersebut perlu adanya pemilihan tentang fenomena yang fungsi waktunya yang minim berubah dan berpotensi untuk diingat. Fenomena yang dipilih dan dirasa mampu mengartikan fungsi merupakan pengamatan tentang rutinitas dan keseharian masyarakat urban dimana fungsi waktu yang ada didalamnya adalah sehari-hari sehingga minim berubah,

Berikut merupakan survei tentang keseharian masyarakat urban atau apa yang membuat mereka ingat akan rutinitas sehari-hari



Gambar 1. Survey keseharian masyarakat urban

Dapat ditarik kesimpulan dari survei tersebut bahwa dari rutinitas yang hampir sama dilakukan oleh masyarakat-masyarakat urban di setiap hari nya. Sedangkan keseharian sering diingat adalah bagaimana mereka berinteraksi sesama manusia, berinteraksi dengan objek yang mereka hadapi, dan keadaan lingkungan nya yang berbeda variable tiap harinya akan tetapi selalu ditemui, ketiga hal ini memberikan makna lebih kepada aktivitas yang mereka jalani sehingga interaksi tersebut mempunyai potensi yang kuat untuk diingat dan berlangsung terus menerus. Hal ini lah yang kemudian akan diterjemahkan kedalam objek arsitektural untuk memperkuat kualitas desain arsitektur menjadi sesuatu yang tidak terpaud oleh waktu.

I.3 Permasalahan dan Kriteria Desain

Dengan latar belakang dan konteks diatas permasalahan utama dari rancangan dapat di simpulkan sebagai berikut:

- **Bagaimana suatu interaksi yang ditimbulkan kualitas arsiteketur hadir sebagai sesuatu yang**

memperpanjang umurnya?

- **Bagaimana arsitektur menyamakan persepsi tentang keabadian nya?**

Dengan demikian kriteria desain yang muncul adalah sebagai berikut:

- Objek arsitektural merupakan penyelesaian permasalahan, serta pencerminan dari fenomena yang berkaitan dengan aktivitas dan keseharian user pada lahan
- Objek arsitektural merupakan suatu benda yang menimbulkan banyak interpretasi seseorang terhadap kualitas ruang arsitektur
- Objek arsitektural mampu mentrigger interaksi antara ketiga variabel, subjek, objek, dan lingkungan nya.

Usulan objek rancang

“Ruang publik pemicu interaksi membentuk memori”

Objek arsitektural yang diusulkan adalah ruang publik

yang berfungsi menjadi jalur pergerakan user, serta menunjang kebutuhan lain yang ada pada lokasi nya. Ruang publik diharapkan memicu interaksi sehingga menciptakan peristiwa yang berpotensi untuk

diingat melibatkan variabel manusia, objek arsitektural itu sendiri, dan keadaan lingkungannya. Sehingga objek arsitektural memberikan makna kolektif tentang keberadaan kualitas abadi dari arsitektur.



Gambar 2 . Usulan objek arsitektur

II. PROGRAM DESAIN

II.1 Deskripsi Tapak

Kriteria tapak:

Kriteria rancang yang paling utama dan berkaitan dengan konteks lahan Objek arsitektural merupakan penyelesaian permasalahan, serta pencerminan dari fenomena yang berkaitan dengan aktivitas dan keseharian user pada lahan, didalam bentuk ruang publik, dan bagaimana objek arsitektural mampu memicu interaksi antara variable subjek, objek, dan lingkungan nya , dengan kriteria rancangan diatas, maka dapat disimpulkan kriteria lahan yang akan dipilih adalah sebagai berikut:

- Lokasi lahan merupakan terletak pada pusat kota Surabaya yang intensitas pejalan kakinya tinggi
- Lokasi lahan merupakan area yang menjadi titik pertemuan pejalan kaki
- Aktivitas yang ada di lokasi lahan menunjang terjadinya interaksi interaksi yang diinginkan
- Lokasi lahan merupakan area yang “through” atau menembus agar menambah kualitas bangunan sebagai jalur pergerakan pengguna

Lokasi yang dipilih adalah. Jl. Pemuda Surabaya Salah satu ruas jalan dengan jalur pedestrian yang telah berkembang. Jl. Pemuda merupakan salah satu jalan strategis diimana pergerakan rutinitas masyarakat urban berada, mulai dari pusat perkantoran, pusat perdagangan, bisnis dan jasa, pusat perbelanjaan, apartemen, dan fasilitas umum serta sebagai salah satu akses utama masyarakat

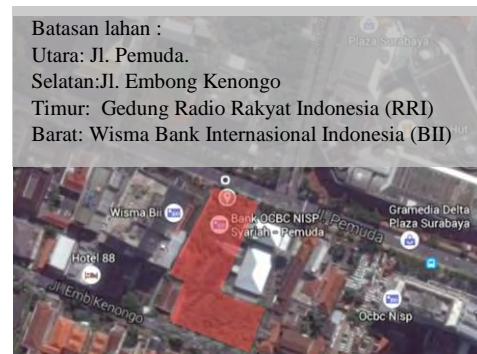
kawasan Surabaya Utara dan Surabaya Timur menuju kawasan pusat Kota Surabaya.

Gambaran umum tapak:

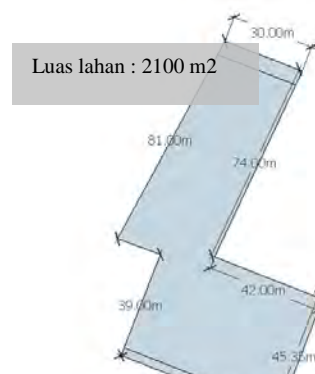


Gambar 5. Peta peruntukan lahan

Sesuai dengan peta peruntukan area ini dapat dimanfaatkan sebagai ruang publik, namun tidak melupakan aspek komersial seperti berjualan di ruang publik tersebut.



Gambar 3. Batas lahan



Gambar 4. Luasan lahan

- Tidak ada area parkir bagi pengendara motor untuk pembeli menyebabkan kemacetan di JL Embong kenongo

II.2 Rekapitulasi program ruang

Ruang publik pemicu interaksi seperti nama nya, objek arsitektural adalah sebuah wadah pembuktian adanya keabadian kualitas arsitektur dengan memicu interaksi yang berpotensi untuk diingat antar ketiga variable (manusia, objek, lingkungan) yang terjadi sehari-hari nya. Sehingga kriteria utama dari ruang publik ini adalah sebagai jalur pergerakan user sehari hari nya.

Berdasarkan survei rutinitas dan keseharian yang dilakukan, keseharian yang diterjemahkan adalah kualitas khusus didalam rutinitas yang memicu memori dan membantu memaknai suatu rutinitas manusia. Kualitas tersebut adalah :

- Interaksi Manusia-manusia: Berbincang, melihat, berpapasan, makan bersama, berjalan bersama, bermain, dan seterusnya
- Interaksi Manusia-objek: Melihat, merasakan, mencium, mendengarkan, menyentuh,
- Interaksi Manusia- lingkungan: Meditasi, melihat, mendengar, merasakan, mencium, menyentuh.

Berdasarkan survei diatas dan analisa lokasi yang dilakukan, aktivitas atau rutinitas yang dibutuhkan di lahan dan dapat berpotensi memicu ketiga interaksi tersebut adalah:

- Menerobos (*tress-passing*)
- Makan

- Relaxasi

Dengan demikian ruang-ruang utama yang hadir didalam objek arsitektural ini adalah:

- Jalur *Tress-passing* (menerobos) : Jalur pintas pergerakan user
- Food court : Ruang makan, dapur, ruang saji, ruang terbuka, booth snack
- Area relaxasi : Ruang kontemplasi , ruang sosial-interaktif)

Serta ruang-ruang penunjang yang dibutuhkan hadir didalam objek arsitektural adalah:

- Area parkir: dikhususkan untuk staff pengelola serta penjual makanan di foodcourt
- Fasilitas pengelola: Lobby, dll , R karyawan, toilet, musholla, sirkulasi
- Area servis: ME, stp room, musholla umum, toilet

Aktivitas pengguna

Pengguna dari Ruang Publik Pemicu Interaksi adalah:

- Pengunjung (pelaku utama): Pejalan kaki di JL Pemuda atau pegawai dari kantor kantor yang ada di JL. Pemuda
- Penjual: Penjual makanan siap saji, , pengurus café, booth snack, dan tenant makanan yang ada,
- Pengelola: kepala, wakil kepala staff , dan karyawan

Analisis Tapak:

Keunikan menerobos gedung BII



Gambar 6. Menerobos BII

Hasil survei menunjukkan bahwa ada fenomena unik yang terjadi di daerah JL Pemuda ini. Gedung parkir dari kantor BII sering digunakan sebagai “Jalan pintas” oleh karyawan karyawan dari kantor-kantor yang ada di JL. Pemuda.

Tujuan mereka menerobos gedung parkir ini adalah mencari makan siang yang tempatnya berada di JL Embong kenongo. Sehingga gedung parkir BII yang “through” atau tembus sampai kejalan itu dijadikan area sirkulasi pejalan kaki yang utama meskipun sebenarnya adanya “Penerobosan” ini mengganggu aktivitas utama parkir yang ada. Fenomena ini membuktikan bahwa adanya akses lahan yang tembus atau “through” dibutuhkan di daerah ini, untuk memudahkan pergerakan pejalan kaki.

Gedung parkir dari kantor BII sering digunakan sebagai “Jalan pintas” oleh karyawan karyawan dari kantor-kantor yang ada di JL. Pemuda. Tujuan mereka menerobos gedung parkir ini adalah mencari makan siang yang tempatnya berada di JL Embong kenongo. adanya “Penerobosan” ini mengganggu aktivitas utama parkir yang ada. Fenomena ini membuktikan bahwa adanya

akses lahan yang tembus atau “through” dibutuhkan di daerah ini, untuk memudahkan pergerakan pejalan kaki.

➤ Potensi lahan

Lahan ini mempunyai beberapa potensi penunjang yang dapat menyelesaikan permasalahan desain, yaitu:

- JL Pemuda merupakan trotoar yang intensitas pejalan kakinya tinggi sehingga jalan tersebut akan selalu dilewati warga kota Surabaya.
- Lahan merupakan titik pertemuan dari segala rutinitas urban yang ada sehingga memicu adanya interaksi pembentuk memori antara subjek, objek dan lingkungannya
- Keunikan bentuk lahan yang “through”, menunjang aktivitas user sehari-harinya, yaitu jalan pintas untuk mencari makan sehingga objek arsitektural pasti akan menjadi jalur pergerakan user, sehingga hal ini menjadi pertimbangan dalam mengolah lahan.

Permasalahan lahan

Adapula kekurangan dari lahan ini yang menjadi tantangan dalam eksplorasi desain yaitu:

- Tidak adanya trotoar di batas selatan JL Embong kenongo
- Akibat dua arah yang berlawanan JL Embong kenongo terkesan sempit.
- Adanya warung makan liar menyebabkan kemacetan dan keramaian di JL Embong kenongo

PROGRAM RUANG

LUAS LAHAN: 5100 M²
LUAS BANGUNAN: 5014 M²



Gambar 7. Diagram program ruang

Nama Area/Zona	Nama ruangan	Kegiatan	Luasan
Area Tresspassing	Jalur sirkulasi	Jalur terobos interaktif	1500 m ²
	Roof trespassing	Jalur terobos interaktif	1000 m ²
		Total	2500 m²
Area Foodcourt	Booth makanan 20booth x 25m ²	Kegiatan jual beli makanan siap saji untuk langusng dibawa [take away]	500 m ²
	Jalur sirkulasi	Jalur sirkulasi interaktif	130 m ²
		Total	630 m²
Area Relaksasi	Area relaksasi a	Ruang relaksasi interaktif	120m ²
	Area relaksasi b	Ruang relaksasi interaktif	120m ²
	Area relaksasi c	Ruang relaksasi interaktif	59 m ²
	Area relaksasi d	Ruang relaksasi interaktif	120m ²
	Inner court	Ruang	140m ²

		relaksasi terbuka	2
		Total	559m²
Area Service	Musholla	-	185m ²
	Gudang	-	20m ²
	Janitor	-	4m ²
	Me	Ruang trafo, ruang genset, ruang panel	30m ²
	R.sampah	Tempat pembuangan sampah akhir	50m ²
	Toilet 16m ² x2	-	32 m ²
	Lorong akses	Lorong akses interaktif	200 m ²
	STP room	Ruang pompa, septic tank dll	20 m ²
	R. Penyimpanan makanan	Kulkas, lemari penyimpanan dll	30m ²
	R. Servis foodcourt	Ruang cuci, kompor, dll	50m ²
		Total	600 m²
Lobby	R. tunggu	8m ²	

Area Pengelol a		sementara	
	R. kepala	Kantor kepala	8m2
	R. wakil kepala	Kantor wakil kepala	8m2
	R. karyawan	Kantor karyawan	42m2
	Pantry	Minien kitchen dll	20 m2
	Toilet 8m2x2	-	16m2
	Musholla karyawan	-	8m2

	Security room	Ruang cctv, ruang satpam	6m2
	Area parkir pengelola+penjual		
	Sirkulasi	-	113
		Total	225m2
Area parkir	Parkir motor:	Parkir motor, mobil, sirkulasi	500m2

Tabel 1. Tabel kebutuhan ruang

III. PENDEKATAN DAN METODA DESAIN

III.1 Pendekatan Desain



Gambar 8. Spatial triad-levebre

Interaksi yang dihadirkan pada objek arsitektural sangat lekat hubungannya dengan bagaimana sebuah ruang diproduksi. Pendekatan desain dengan fenomena ini merupakan aplikasi dari teori Henri Lefebvre tentang produksi dari sebuah ruang.

Menurut Lefebvre ruang merupakan sesuatu yang tiga dimensional, dan diproduksi oleh penggunaannya, untuk memproduksi ruang maka diperlukan pula cara berfikir dengan menggunakan pendekatan yang tiga dimensional.

Metode *Phenomenology* merupakan metode yang lekat hubungannya dengan fenomena sehari-hari serta persepsi subjek terhadap objek arsitektural. Dalam pendekatan ini ada tiga dimensi tentang persepsi manusia terhadap ruang, yaitu *perceived space*, *conceived space*, *lived space* yang akan dijelaskan pada diagram di atas.

III.2 Metoda Desain

Superimposisi adalah teknik yang menggabungkan beberapa layer-layer yang berbeda satu sama lainnya ke dalam satu bidang datar. Prosesnya adalah dengan menyatukan ketiga layer dasar pembentukan geometri yaitu **titik, garis, dan bidang** sehingga pada hasil akhirnya yang terjadi adalah ketiga layer tersebut saling bertabrakan dan terjadi konflik antar sistem satu dengan sistem lainnya. Penggunaan metode desain ini digunakan untuk menghasilkan titik-titik pertemuan pergerakan user serta akses visualnya sehingga hasil desain sesuai dengan konteks dan pergerakan user pada lahan.

III.3 Ide Desain

Proses penumpukan layer pada metode Superimposisi juga diterapkan pada pendekatan desain yaitu produksi ruang dengan pemahaman ruang. Penumpukan layer dari ketiga definisi terhadap pemaknaan ruang menyebabkan batas –batas imaji maupun

batas batas fisik ruang ruang arsitektur melebur, atau ambigu dan menghasilkan peluang interaksi antara ketiga variabel menjadi lebih besar , serta beragam. Ide ini kemudian menjadi dasaran eksplorasi konsep arsitektural



AMBIGUITY

PELEBURAN DEFINISI PEMAKNAAN RUANG DENGAN METODE SUPERIMPOSISI [PENUMPUKAN LAYER] YANG MENGAKIBATKAN AMBIGUITAS PERSEPSI FUNGSI SERTA PENDEFINISIAN RUANG, AGAR RUANG PUBLIK TERUS BERKEMBANG, MEMILIKI POTENSI PROBABILITAS YANG MEMUNCULKAN PERSEPSI SERTA INTERPRETASI USER TERHADAP ARSITEKTUR DENGAN RASA PENASARAN, HINGGA MENIMBULKAN INTERAKSI SERTA PENGALAMAN ARSITEKTUR SEHINGGA KUALITAS ARSITEKTUR NYA ABADI DAN TETAP DIRASAKAN

Gambar 9. Ide desain

IV. KONSEP DESAIN

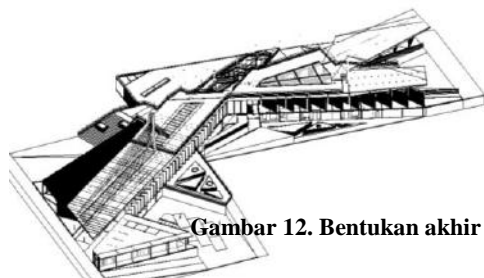
ISSUE	PERMASALAHAN DESAIN	KRITERIA RANCANGAN	IDEA	KONSEP DESAIN
KEABADIAN ARSITEKTUR	<ul style="list-style-type: none"> BAGAIMANA SUATU INTERAKSI YANG DITIMBULKAN KUALITAS ARSITEKTUR HADIR SEBAGAI SE-SUATU YANG MEMPERPANJANG UMURNYA BAGAIMANA ARSITEKTUR MENYAMAKAN PERSEPSI TENTANG KEABADIAN NYA? 	<ul style="list-style-type: none"> OBJEK ARSITEKTURAL MAMPU MENRIGGER INTERAKSI ANTARA KETIGA VARIABEL, SUBJEK, OBJEK, DAN LINGKUNGANNYA. OBJEK ARSITEKTURAL MERUPAKAN PENYELESAIAN PERMASALAHAN, SERTA PENCERMINAN DARI FENOMENA YANG BERKAITAN DENGAN AKTIVITAS DAN KESEHARIAN USER PADA LAHAN OBJEK ARSITEKTURAL MERUPAKAN SUATU BENDA YANG MENIMBULKAN BANYAK INTERPRETASI SESEORANG TERHADAP KUALITAS RUANG ARSITEKTUR 	 <p>AMBIGUITY</p> <p>MEMERUSAHKAN PERSEPSI PENYAJIAN VISUAL BENDA MELALUI SUPERIMPOSISI (PENYUMBUHAN LAYER) YANG MENYERJABIKAN ANGGAPAN PERSEPSI FORMASI SUATU PERSEPSI BANGUNAN, SAMA DENGAN PRINSIP TISSOT MENYAMAKAN KEKUALIFIKASIAN PERSEPSI YANG MENYAMAKAN PERSEPSI SUATU TERSEBUT LAIN KATA TERSEBUT SUATU TERSEBUT BERSAMA PERSEPSI BANGUNAN MERUPAKAN SUATU BENDA YANG MENIMBULKAN BANYAK INTERPRETASI SESEORANG TERHADAP KUALITAS RUANG ARSITEKTUR</p>	<ul style="list-style-type: none"> RAMPAS TRESSPASSING CIRCULATION (MENYAKIBAKAN PERBEDAAN LEVEL YANG PERLAHAN LAHAN SEBAGAI TRIGGER INTERAKSI VISUAL BLOCKING (MENGAMBIGUKAN BATAS PANDANG UNTUK MENINGKATKAN INTERAKSI VARIABEL) INTERACTIVE TO INTERACT (SKALA INTIM, FASAD INTERAKTIF, ELEMEN RELAKSASI INTERAKTIF) TRESSPASSING ON EVERY LEVEL AS MAIN PROGRAM (OBJEK SEBAGAI JALUR TEROBOS PADA SETIAP LEVEL NYA) FORM TRANSFORMATION BASED BY SUPERIMPOSED GEOMETRY (BENTUKAN BANGUNAN BERDASARKAN PENUMPUKAN LAYER DARI PERGERAKAN DAN AKSES VISUAL USER) MULTI ENTRANCE - MULTISEQUENCE (BANYAKNYA ENTRANCE UNTUK MENAMBAH PELUANG PENGALAMAN USER DENGAN PERBEDAAN JALUR TEROBOS

Gambar 10. Kesimpulan konsep

Ide dasar ambiguitas menjadi dasar eksplorasi konsep desain dengan rincian berdasarkan kriteria desain sebagai berikut:

IV. I Eksplorasi Formal

- Zoning dan transformasi bentuk



Gambar 12. Bentuk akhir

Bentuk bangunan di ciptakan dari penarikan aksis pergerakan (movement) yang terjadi pada lahan akibat kegiatan makan siang. Ssesuai dimensi volume pergerakan, titik dan bidang yang timbul



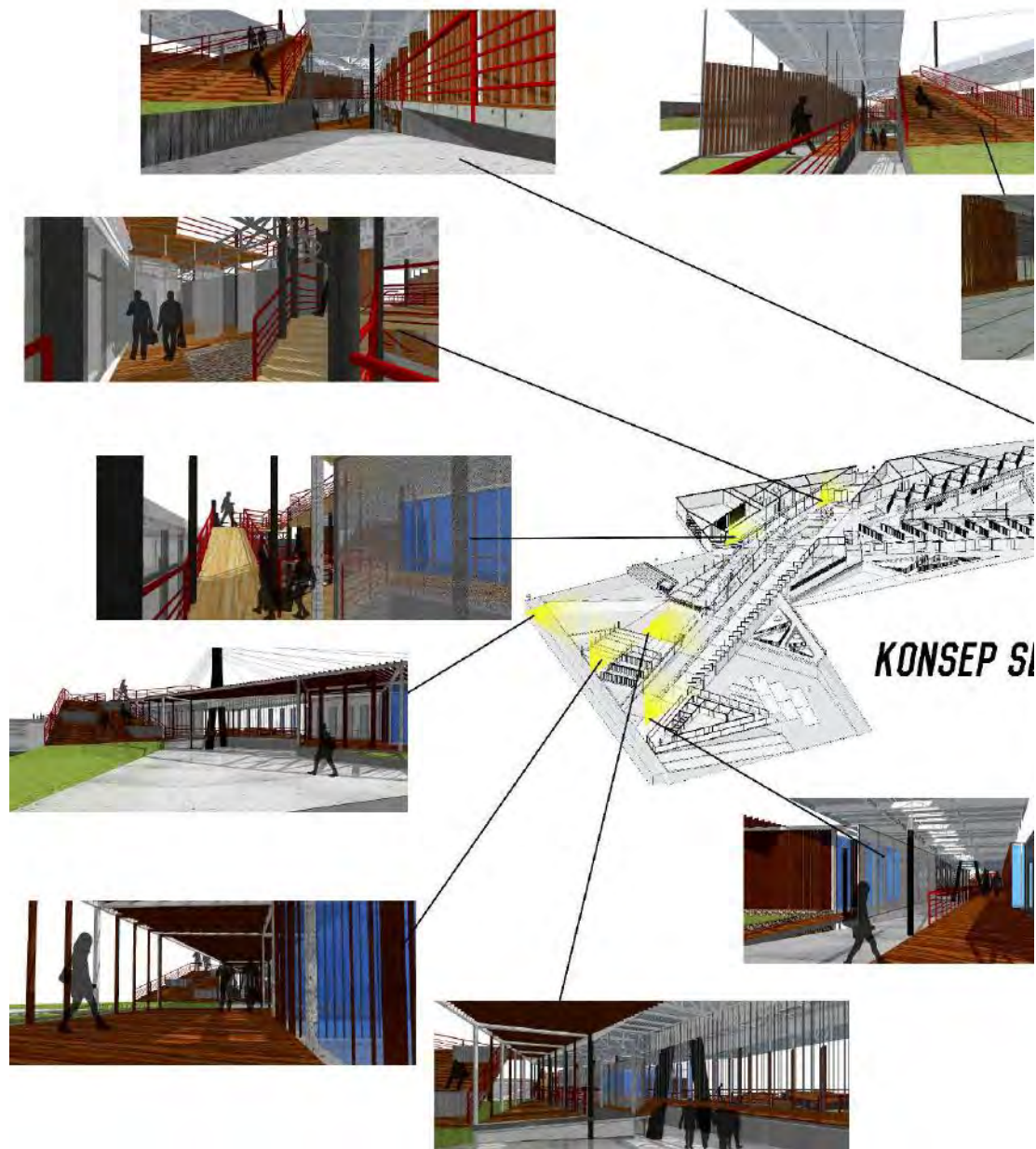
Gambar 11. Transformasi bentuk

dijadikan geometri dasar objek arsitektur, area berwarna abu abu merupakan konektor diantara ruang [innercourt] ruang yang lain nya,

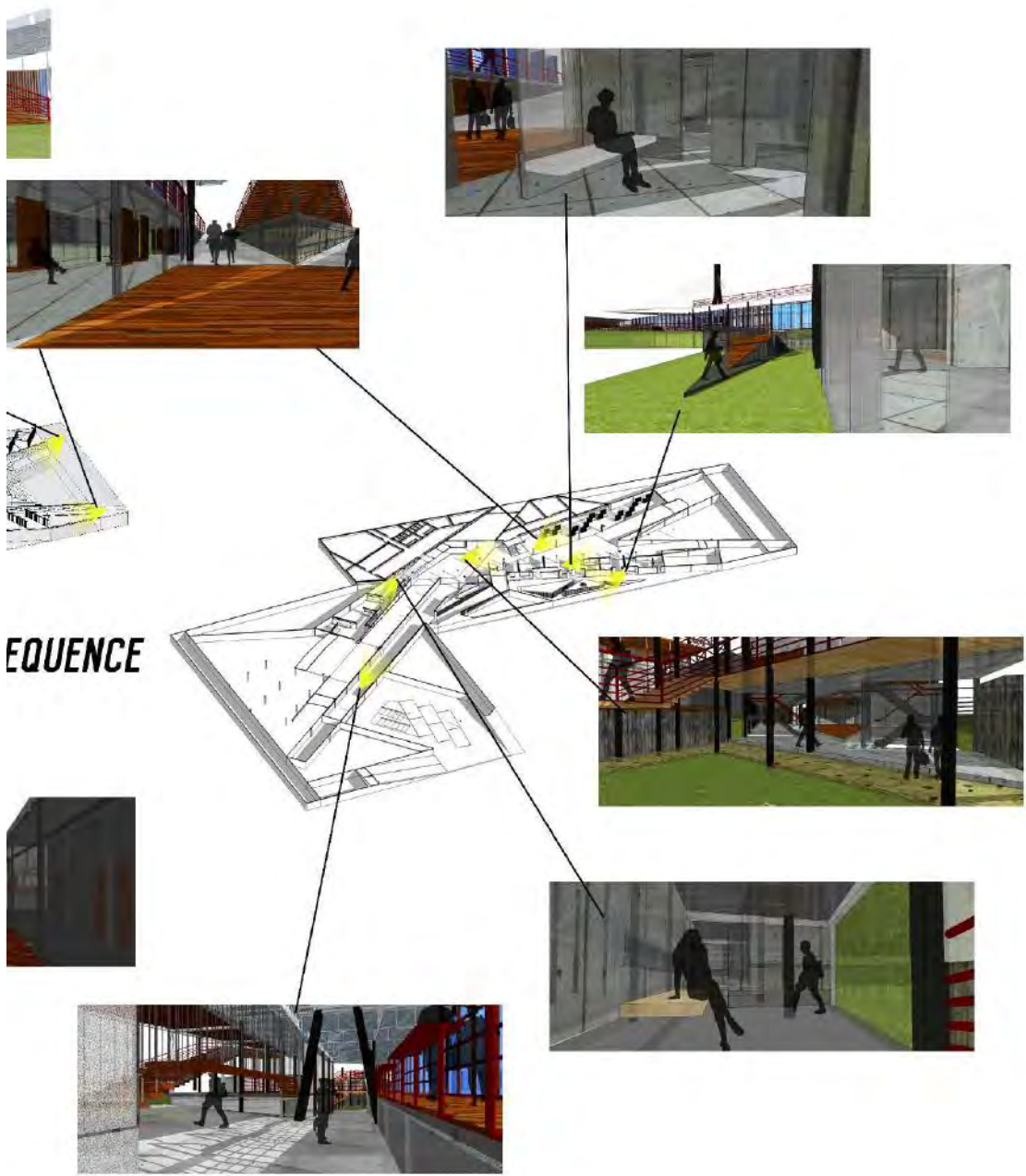
- Multi entrance , multi sequence

Banyaknya entrance yang ter-eksekusi sesuai dengan arah pergerakan user menambah peluang interaksi muncul dari titik temu berbeda beda. Sehingga sequence yang dialami user berbeda pula sesuai jalur yang dipilih.

sehingga pada titik tersebut, user dapat melihat dengan jelas ke berbagai sisi dan entrance bangunan

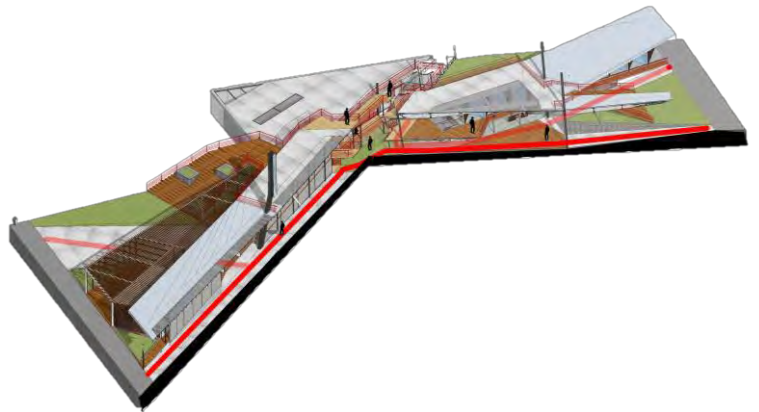


Gambar 13. Konsep sequence

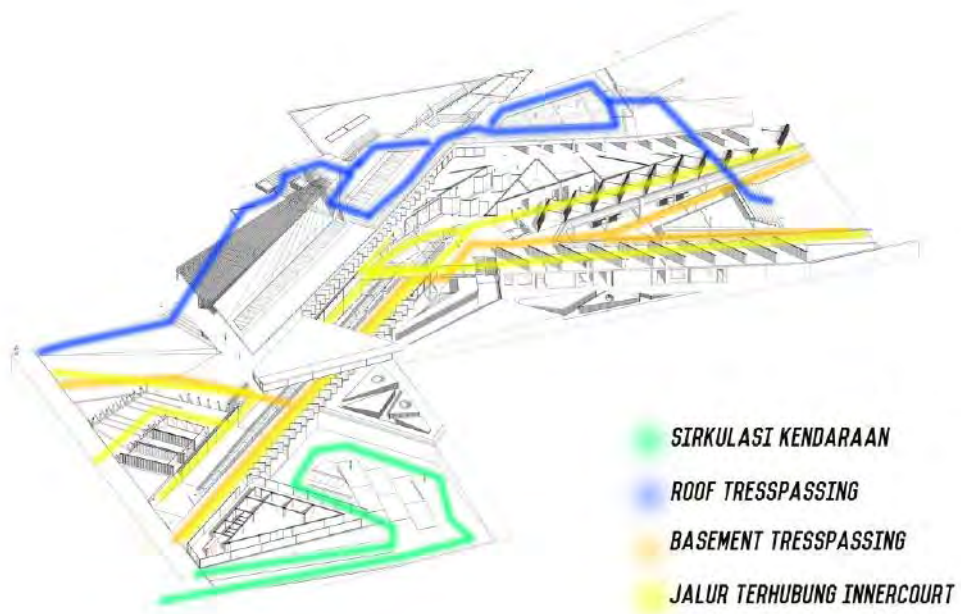


- Sirkulasi dan jalur Trespassing

Eksplorasi konsep sirkulasi hadir sebagai penunjang utama aktivitas *trespassing*. Yang menjadi atraksi utama user masuk ke lahan. Penggunaan ramp diterapkan untuk fleksibilitas perpindahan level serta menimbulkan keberagaman pemahaman ruang pada jalur trespassing dan ruangan lain nya, perbedaan level dihubungkan dengan *innercourt* yang berada ditengah. Ramp menghubungkan ke 5 entrance. yang terbentuk akibat proses superimposisi



Gambar 14. Interaksi jalur sirkulasi



Gambar 15. Konsep jalur sirkulasi

- **Ruang dalam**
 - A. Foodcourt

Konsep “visual blocking” diterapkan pada area foodcourt untuk menjaga kualitas jalur tresspassing, konsep ini bukan berarti memblokir pandangan seutuhnya namun mmanfaatkan batas rigid sebagai elemen interaktif, Seperti penggunaan **one way mirror** pada area *foodcourt c*, pembeli akan bisa melihat dari arah foodcourt kegiatan yang terjadi pada ramp tresspasing , akan tetapi tidak sebaliknya.

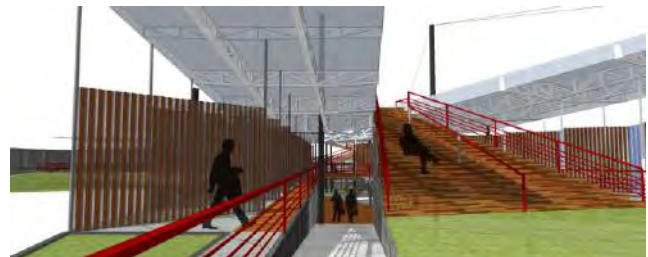
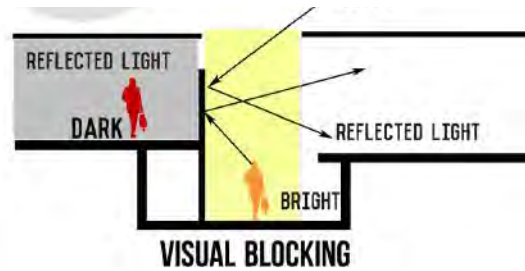
Booth makanan pada area foodcourt a dan b dimiringkan 35 derajat selain untuk view, pemiringan ini digunakan agar batas ruang antara foodcourt dan jalur tresspasing menjadi ambigu, dan proses jual belinya tidak terlalu terlihat dari orang yang menerobos

B. Area lorong interaktif

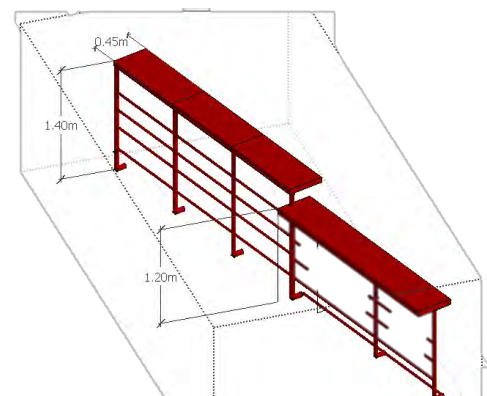
Selain menjadi jalur terobos, interaktif berfungsi sebagai area makan Railing pada area ini ditinggikan detinggi 140 cm-150 cm, untuk tempat berfungsi menaruh makanan sementara. Disepanjang lorong inijuga terdapat fasad interaktif berupa pivot kaca engsel tengah yang dapat diputar maksimal 60 derajat, untuk memberikan keberagaman pemahaman ruang serta sebagai elemen fasad yang dinamis, kaca pengisi frame menggunakan material transparan one way mirror serta kaca transparan biasa



Gambar 16. Visual blocking area foodcourt c



Gambar 17. Visual blocking area foodcourt a



Gambar 18. Railing lorong interaktuf



Gambar 19. Perspektif lorong interaktif

C. Area relaksasi

- R. relaksasi a dan d

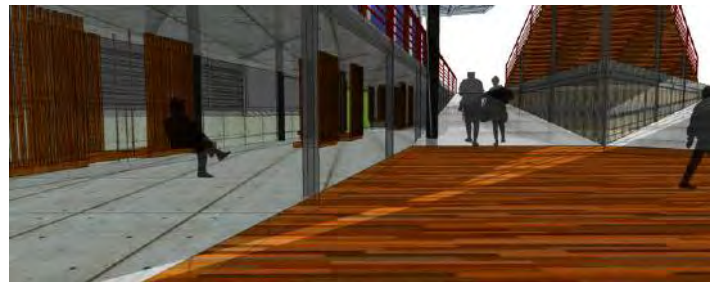
Pada area relaksasi b dan d user dibiarkan untuk memahami ruang dengan batas batas ruang fisik masiv bermaterial beton tetapi batas ruang imajiner masing masing user dapat “dipermainkan “ dan pelubangan yang ada , sehingga hal tersebut menciptakan interaksi yang berbeda



Gambar 20. R relaksasi a

- R. relaksasi b

Konsep “interactive to interact” diterapkan pada ruang relaksasi a, elemen kursi yang ada didesain khusus agar “memaksa” user untuk berinteraksi meskipun tidak secara langsung.



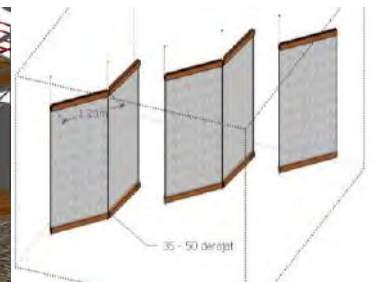
Gambar 21. R. relaksasi b

- R. relaksasi c

Pada ruang relaksasi c user dibiarkan untuk memaham batas ruang fisik dengan batas dinding kaca putar [pivot] engsel pinggir , sama seperti area foodcourt, penggunaan material one way mirror diterapkan pada beebberapa pivot agar meningkatkan peluang interaksi sesama subjek dan objek arsitektur



Gambar 23. R relaksasi c



Gambar 22. Interactive elements

- Ruang luar

Pemicu interaksi dihadirkan oleh elemen-elemen taman yang dinaikan pada beberapa titik agar menciptakan kemiringan yang menjadi daya tarik visual serta menimbulkan pemahaman ruang yang beragam. Seperti pada area ramp service. Pada area relaksasi luar, pembayangan pohon, serta elemen landscape berupa gundukan kayu yang dinaikan selain berfungsi untuk menjadi tempat duduk, elemen ini juga hadir sebagai batas ruang imaji user pada ruang luar



Gambar 24. Area relaksasi luar

- Inner court

Innercourt merupakan ruang terbuka yang selain sebagai lubang penghawaan alami, innercourt hadir sebagai penghubung antar level yang berbeda beda, titik inner court merupakan titik yang dapat melihat ke segala entrance, level level tersebut dihubungkan dengan ramp plat kayu, perbedaan level secara perlahan dan kontinuum membiarkan user untuk berinteraksi secara langsung maupun visual.



Gambar 25. Innercourt

IV. II Eksplorasi teknis

- Sistem struktur

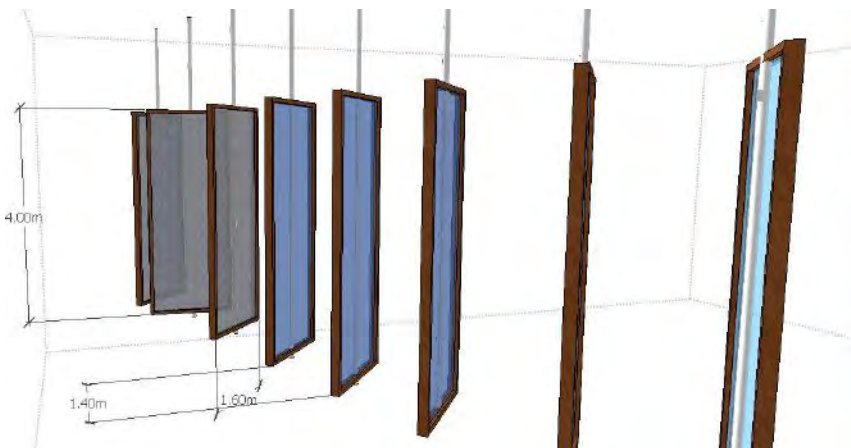
Kriteria sistem struktur selain sebagai aspek teknis, struktur hadir sebagai elemen estetika dan penanda entrance bangunan. Selain penanda entrance, struktur juga harus mampu menopang aktivitas roof tress-passing. Sistem struktur yang digunakan adalah bentang lebar dengan rangka truss frame yang digantung oleh suspension pylons,



Gambar 26. Konsep struktur

- Sistem fasad:

Kriteria sistem fasad merupakan elemen elemen interaktif yang memicu user untuk berinteraksi dengan elemen tersebut, penggunaan jendela pivot sebagai elemen fasad,, sehingga fasad akan berubah dari waktu ke waktu , tergantung orang yang lewat



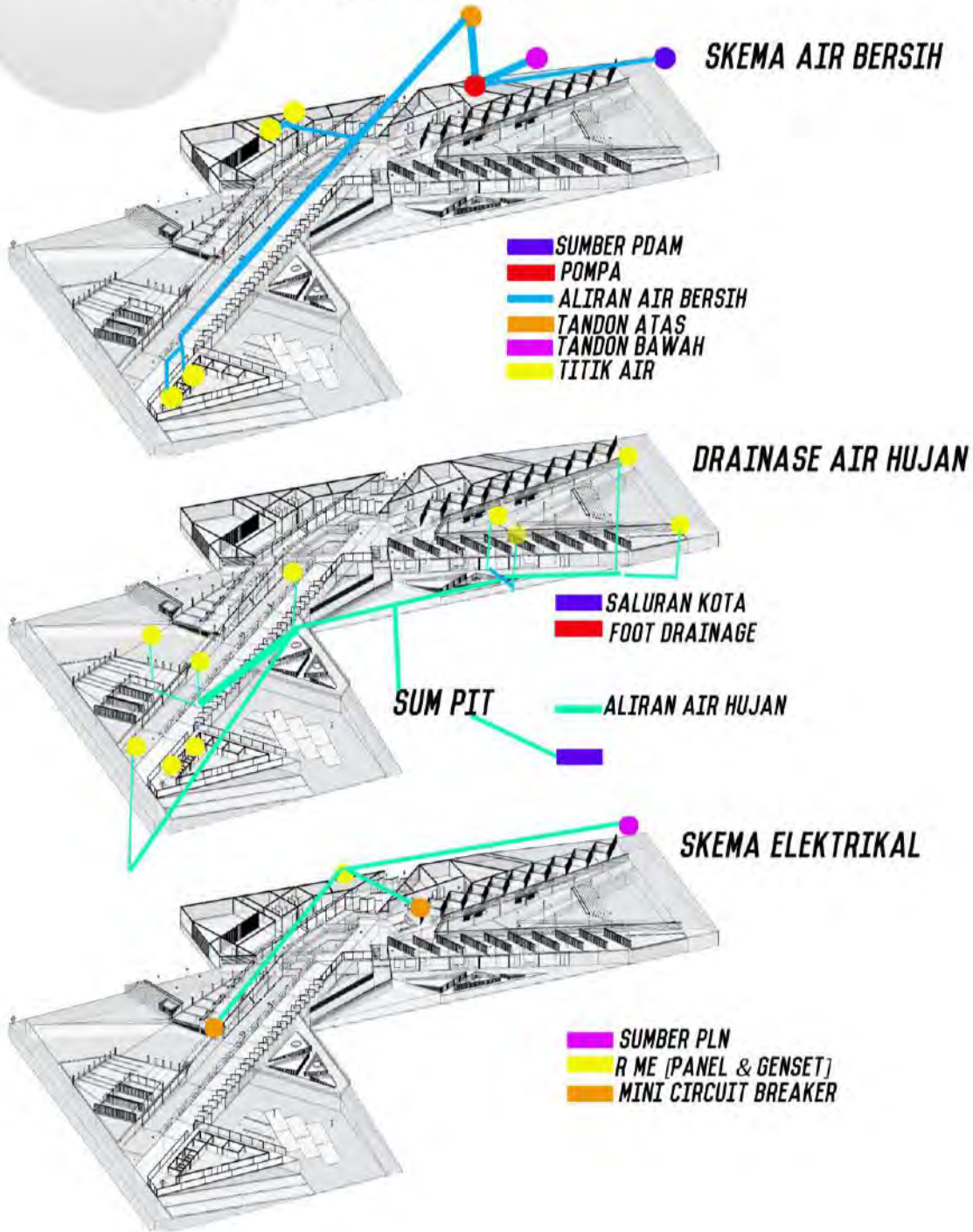
Gambar 27. Fasad interaktif



Gambar 28. Tampak Timur

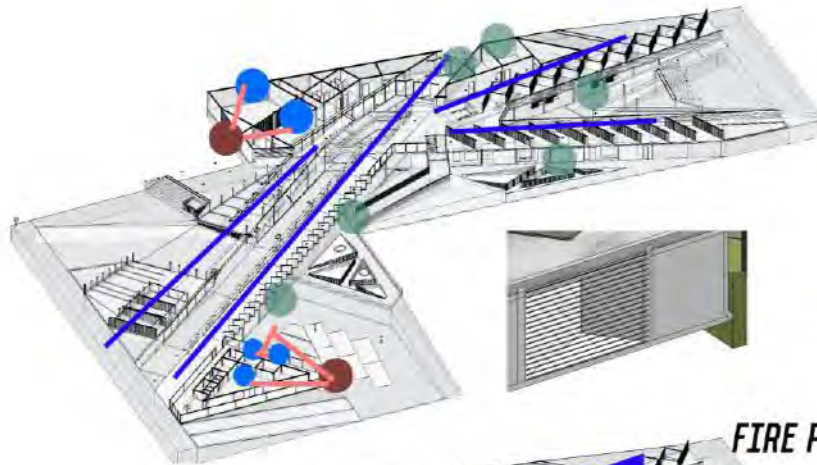
- Utilitas

SKEMA UTILITAS



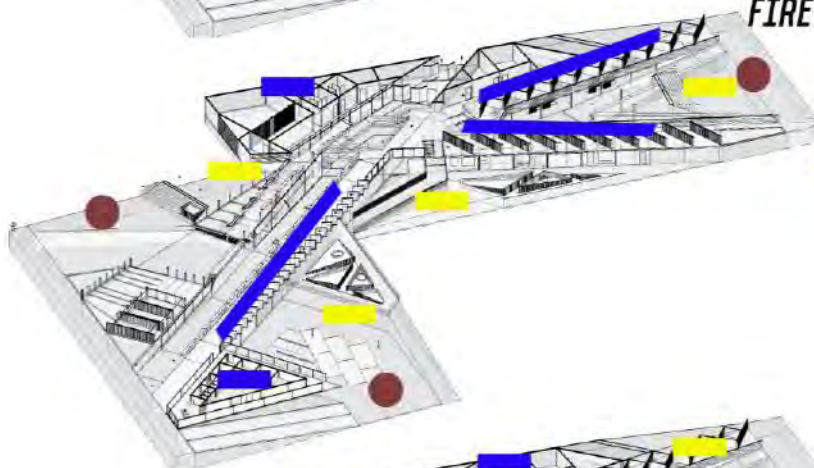
Gambar 29. Skema utilitas

PENGHAWAAN MENGGUNAKAN SISTEM AC SPLIT BIASA DENGAN OUTDOOR UNIT



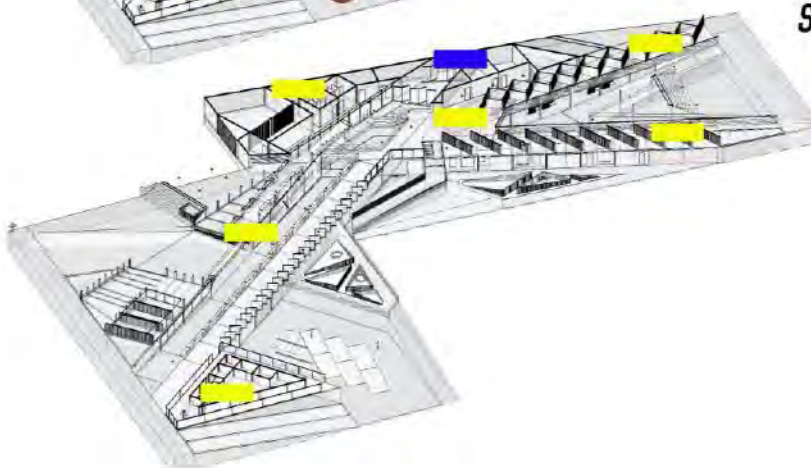
- PENGHAWAAN ALAMI
- OUTDOOR UNIT
- INDOOR UNIT
- DENGAN EXHAUST FAN

FIRE PROTECTION
APAR SETIAP 15 M



- HYDRANT
- SPRINKLER
- TITIK EVAKUASI

SAMPAH



- TITIK SAMPAH
- PEMBUANGAN AKHIR

- Maintaining day/night

Selain untuk alasan keamanan, pencahayaan buatan diperlukan pada malam hari untuk menjaga kualitas ruang arsitektur pada malam hari, sehingga kualitas ruang arsitektur tetap dirasakan

user yang lewat pada malam hari, peletakan titik lampu akan disesuaikan dengan kualitas-kualitas yang ingin ditimbulkan pada masing-masing area

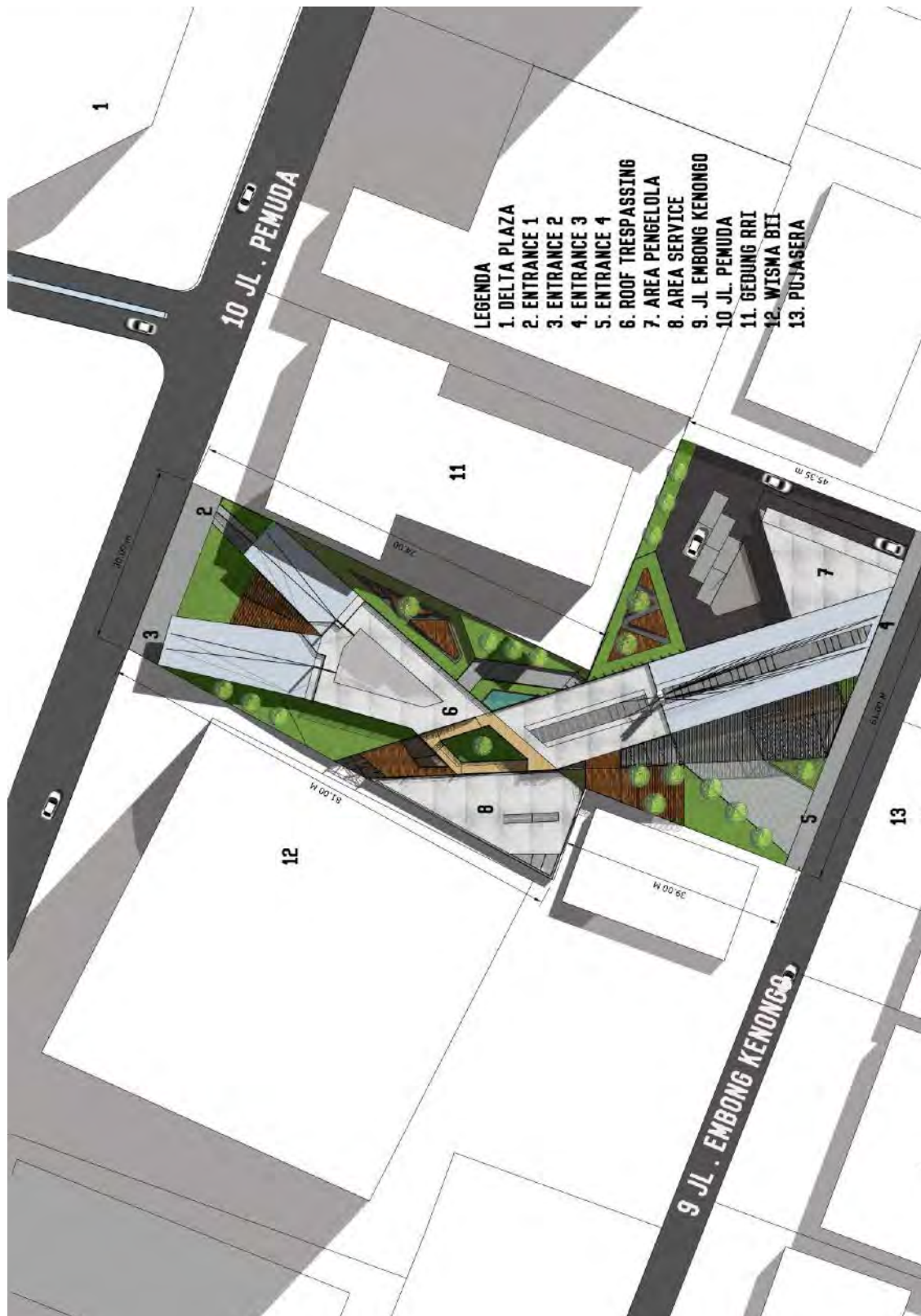


Gambar 30. Maintaining day/ night



V. DESAIN

V. 1 Eksplorasi Formal



Gambar 31. Siteplan



TAMPAK TIMUR
SKALA 1:300

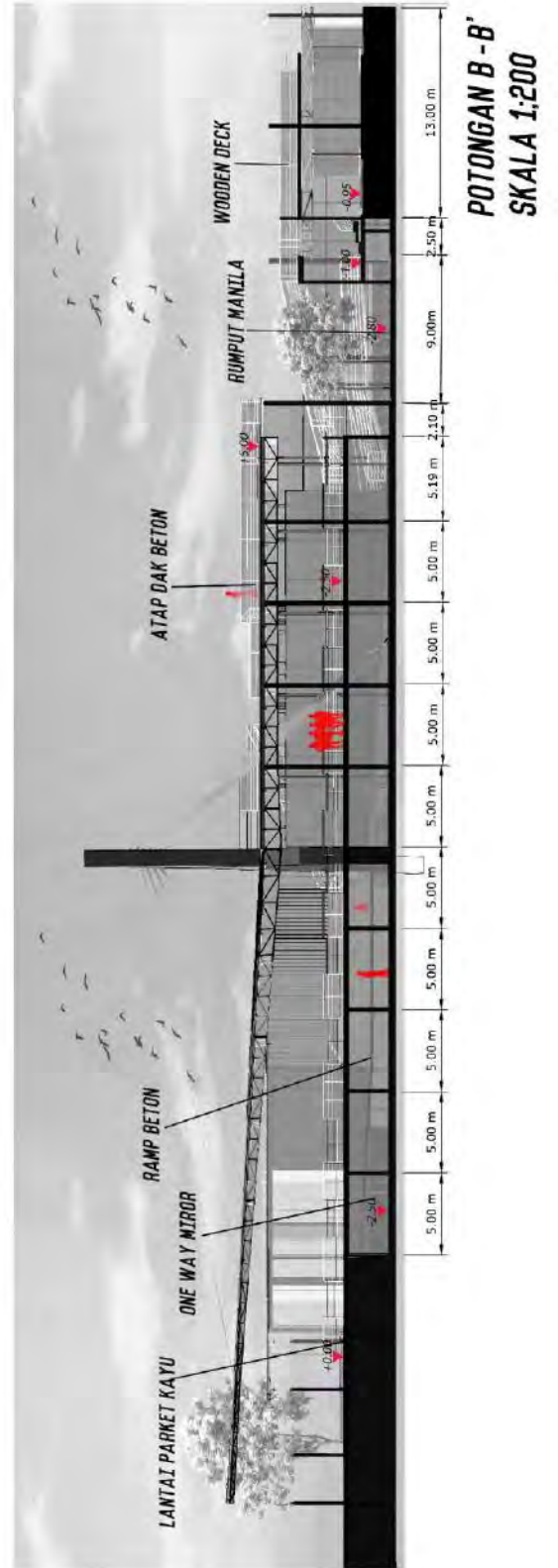
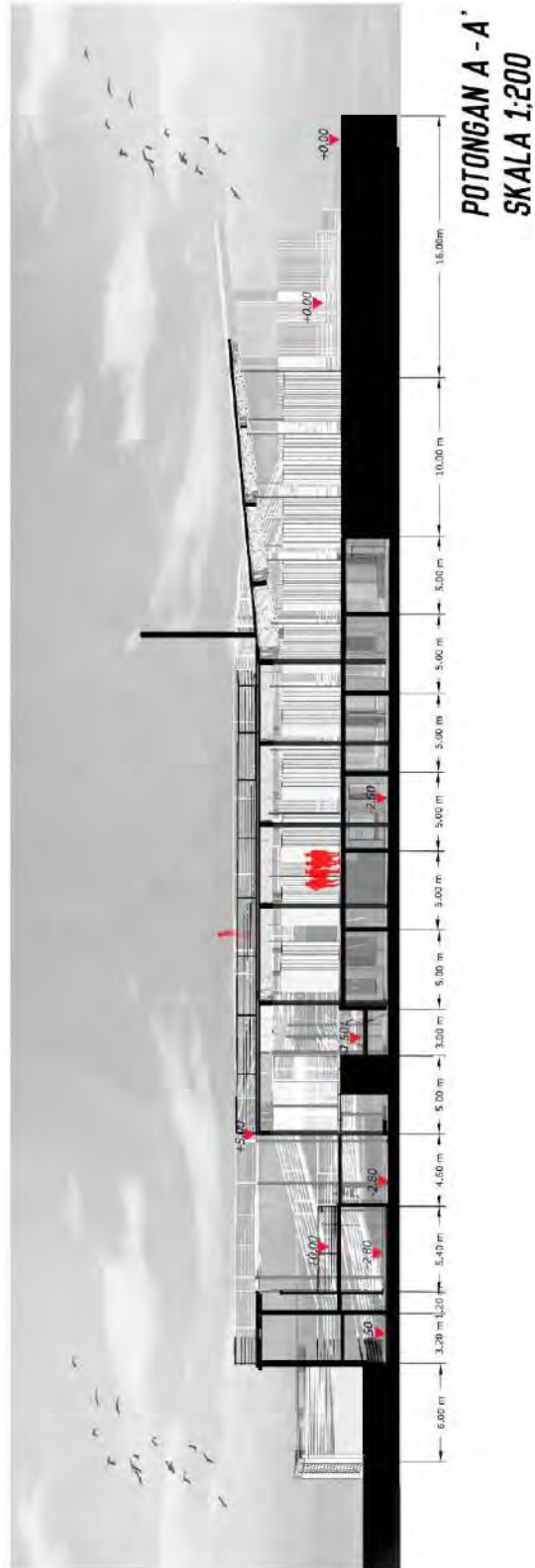


TAMPAK SELATAN
SKALA 1:300

Gambar 32. Tampak Timur dan Selatan



Gambar 33. Denah



Gambar 34. Potongan



Gambar 35. Bird eye view



Gambar 36. Roof trespassing



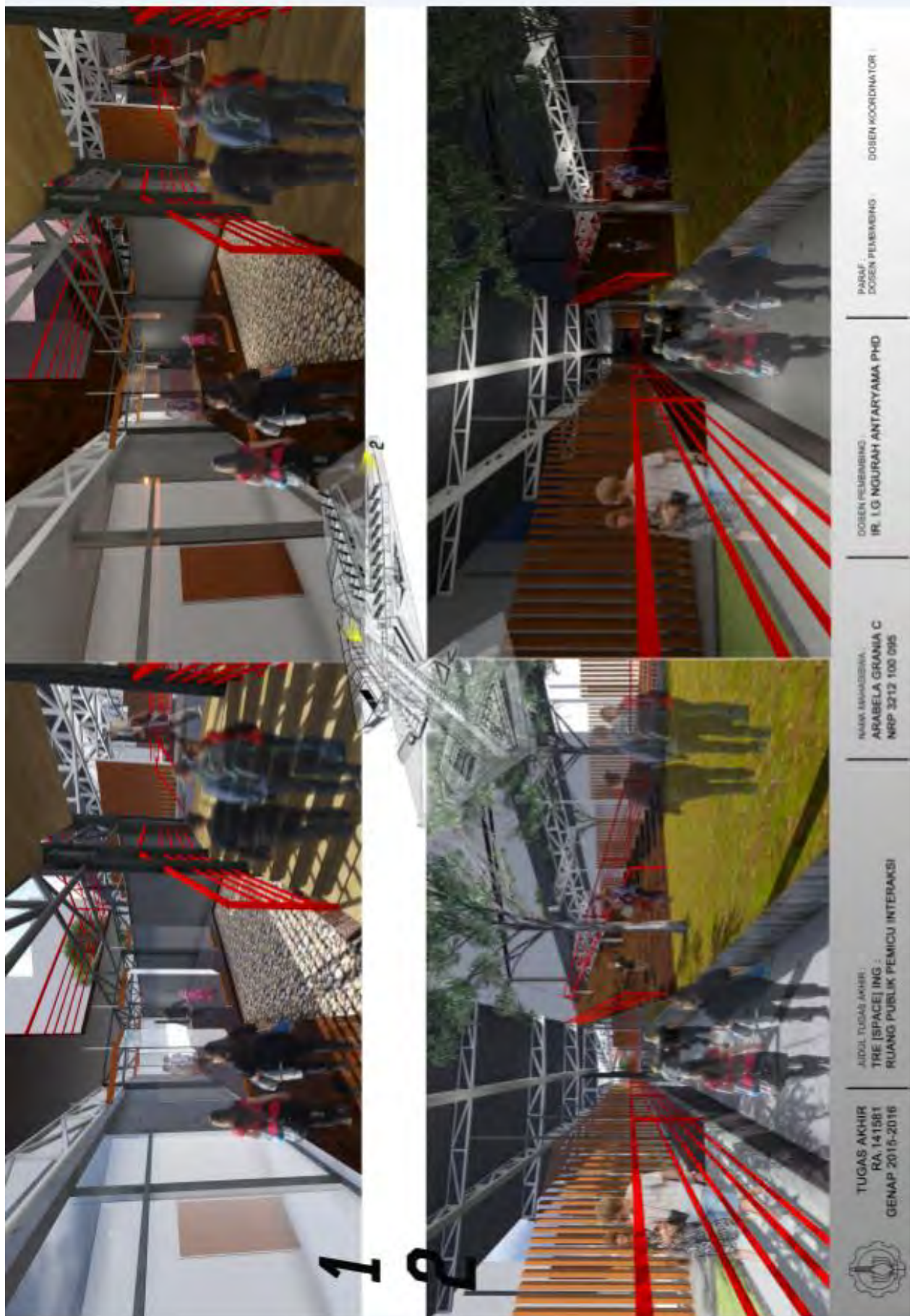
Gambar 39. Entrance dari sisi JLEmbong Kenongo



Gambar 38. Entrance dari sisi JL Pemuda

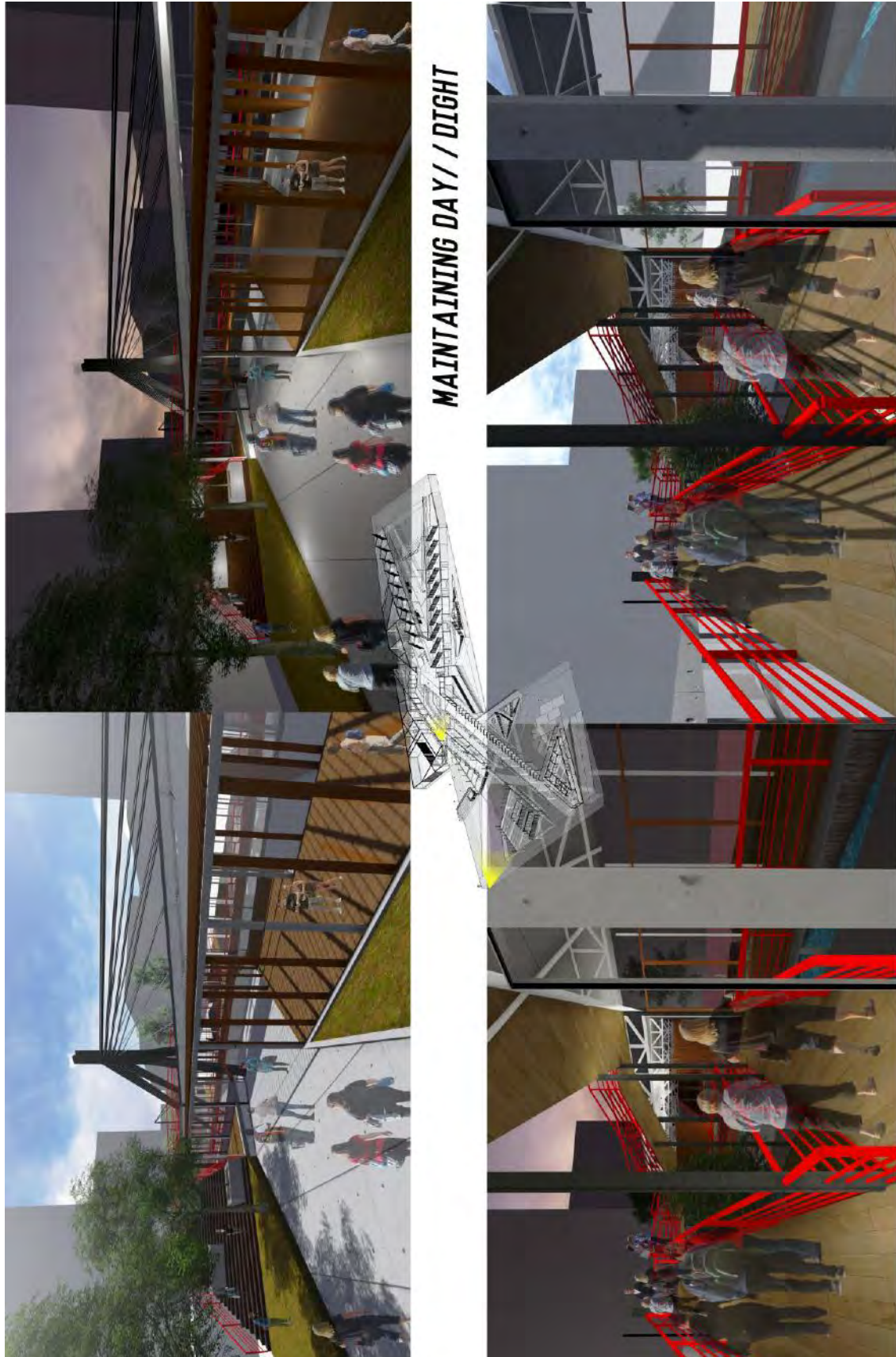


Gambar 37. Interior



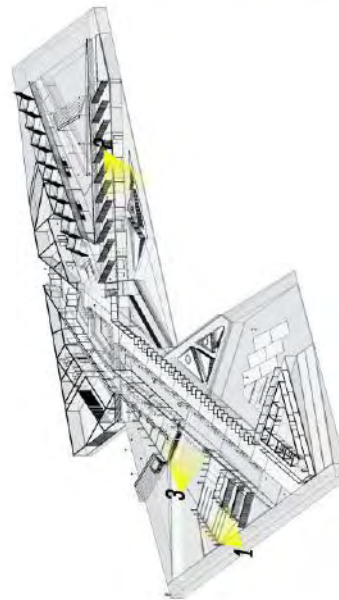
TUGAS AKHIR
 RA. 141581
 GENAP 2015-2016
 JUDUL TUGAS AKHIR
 TRE [SPACE] ING :
 RUANG PUBLIK PEMICU INTERAKSI
 NAMA MAHASISWA
 ARABELA GRAMIA C
 NRP 3212 100 095
 DOSEN PEMBIMBING
 IRI LG NOURAH ANTARYAMA PHD
 PARAF
 DOSEN PEMBIMBING
 DOSEN KOORDINATOR

Gambar 40. Perspektif suasana siang dan malam 1



MAINTAINING DAY / DIGHT

Gambar 41. Perspektif suasana siang dan malam 2



Gambar 42. Perspektif Suasana



TUGAS AKHIR
RA. 141581
GENAP 2015-2016

JUDUL TUGAS AKHIR:
TRE (SPACE) ING :
RUANG PUBLIK PEMICU INTERAKSI

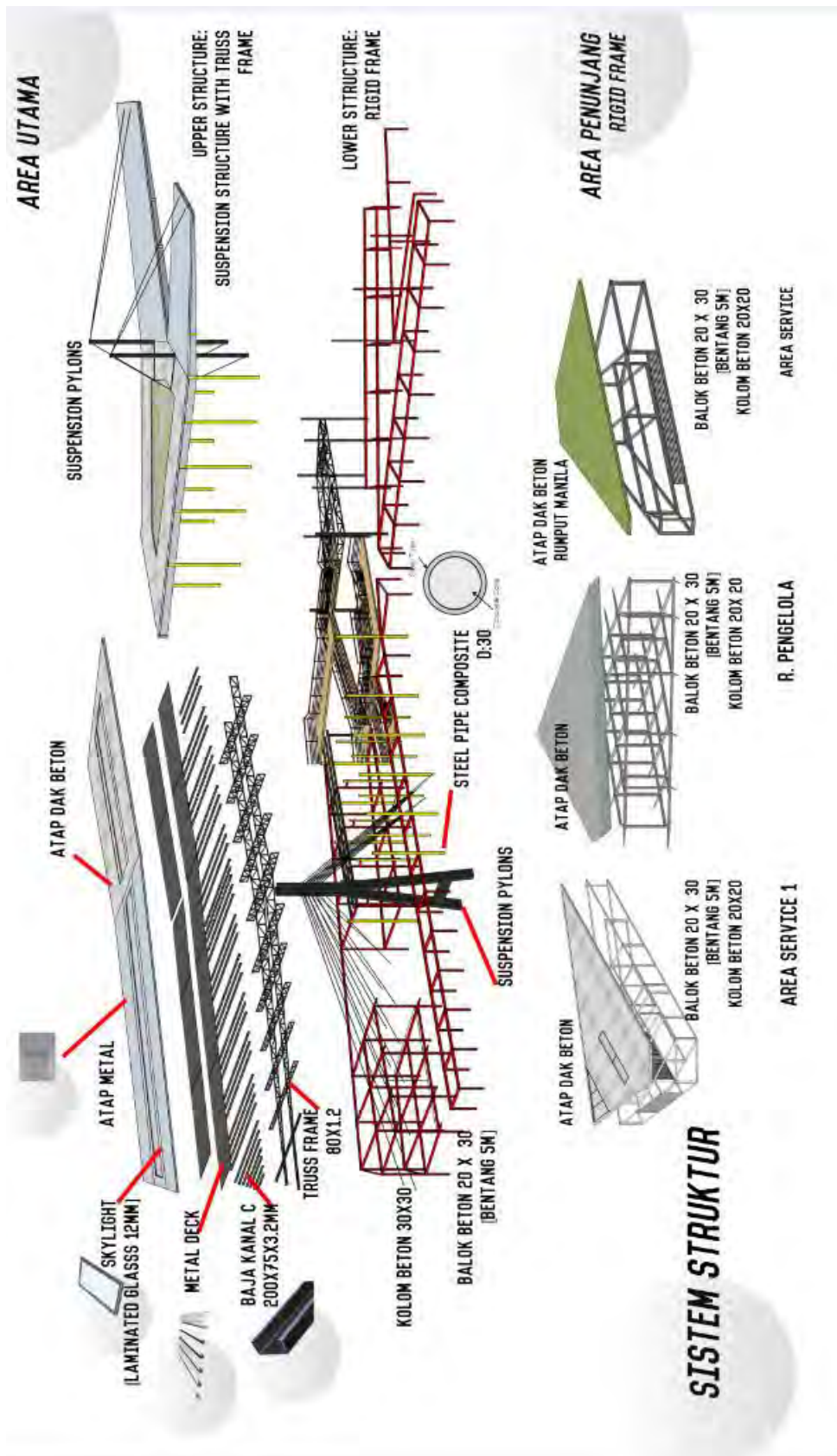
NAMA MAHASISWA:
ARABELA GRANIA C
NRP 3212 100 095

DOSEN PEMBIMBING:
IR. I.G NGURAH ANTARYAMA PHD

PARAF
DOSEN PEMBIMBING

DOSEN KOORDINATOR:

V. 2 Eksplorasi teknis



Gambar 43. Aksonometri sistem struktur

VI. KESIMPULAN

Dengan memproduksi ruang untuk menimbulkan interaksi yang bersinggungan langsung dengan eksperiensi pengguna didalam arsitektur, bukan suatu hal yang mustahil kualitas arsitektur dapat dijaga keberadaannya dalam jangka waktu selama lamanya. Karena arsitektur hadir sebagai pemberi peluang untuk memicu interaksi baik disengaja maupun tidak disengaja, antara manusia, objek arsitektur dan lingkungannya. .

Tre [space] ing, atau ruang publik pemicu interaksi dibentuk melalui tiga pendekatan pemahaman manusia tentang ruang, yang dileburkan oleh metode superimposisi sehingga objek ini memberikan peluang-peluang pada manusia untuk berinteraksi serta memberikan persepsi yang pasti berbeda setiap harinya. Tre[space] ing menerjemahkan keseharian khusus pada suatu objek arsitektural, yaitu sebagai jalur pintas pada blok JL Pemuda. Tre[space] ing berfungsi sebagai ruang publik yang memberikan peluang pengalaman user yang berinteraksi dengan sesama subjek, arsitektur, dan lingkungannya. Dapat disimpulkan bahwa objek ini menjadi solusi permasalahan desain dalam memperpanjang umur arsitektur, karena interaksi yang terjadi didalamnya secara kontekstual membangun memori kolektif dan fenomena yang terjadi sehari-harinya memberikan makna lebih bagi pelaku utama yaitu pegawai kantor jalan pemuda,.



Gambar 44. Tre [space] ing

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Crowe N. (1995), "*Nature And The Idea Of a Man made*" , MIT Press; Massachussetts
- [2] Perren C, (2015) "Perception in Architecture" from AEDES metropolitan laboratory, Cambridge scholars publishing, UK
- [3] Lefebvre H, (1990-1991), "The Production Of Space" , MIT Press; Massachussetts
- [4] Lefebvre H (2008) Space , "Difference, Everyday live" , Routledge, United kingdom, [Online], dapat diakses di:
http://www.mom.arq.ufmg.br/mom/babel/textos/lefebvre_space_everyday.pdf
- [5] Tschumi B, (1986), " Parc de La Villete", diterbitkan kembali Artifice Books on Architecture (August 1, 2014)
- [6] Narita S, (2009) "Superimposition of Events: Gagasan Superimposisi Berdasarkan Bernard Tschumi's Parc de la Villete, [online], dapat diakses di:
http://arsitektur.net/doctorwho/wp-content/uploads/2009_vol_03_02-04_superimposition_of_events.pdf
- [7] Gede AA , "Analisis Kinerja Jalur Pejalan kaki JL. Pemuda", E-jurnal ITS, [Online] ,dapat diakses di: <http://ejurnal.its.ac.id/index.php/teknik/article/view/1233/487>

BIOGRAFI



Nama : Arabela Grania Chaniago
Tempat/Tanggal Lahir : Jakarta, 31 Maret 1995
Agama : Islam
Alamat : Apartemen Puncak Kertajaya, JL Arief
Rahman Hakim , Surabaya
Kontak : 081290267787
Email : chaniagoarabela@gmail.com

Riwayat Pendidikan :

- 2000-2006 SDS Hang Tuah 1
- 2006-2009 SMP Negeri 95 Jakarta
- 2009-2012 SMA Negeri 21 Jakarta
- 2012-2016 Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Pengalaman Organisasi :

- 2013-2014 Staff Departemen dalam negeri HIMASTHAPATI Arsitektur ITS
- 2014-2015 Sekretaris Departemen Internal Affair , HIMASTHAPATI Arsitektur ITS
- 2014-Now Anggota Komunitas” Kami Arsitek Jengki”

Pengalaman Kepanitiaan :

- 2013 Event coordinator “Mungil-Mungil”- Arsitek Komunitas
- 2013 Decoration Division Archproject 2013 “Difable”
- 2014 Finance Division , Archproject 2014 “Surabaya Creative City”
- 2015 Event Division, Archproject 2015 “Play!”
- 2015 Event Division, Kami Arsitek Jengki exhibition: “Arsip Karya Haryono Sigit”

Pengalaman Pelatihan :

- 2012 ESQ 105
- 2013 LKMM PRA-TD training FTSP-ITS
- 2013 LKMM TD Training FTSP-ITS
- 2013 Attendance on TED X Surabaya 2013
- 2015 Community empowerment by design thinking seminar, The Japan Foundation in Surabaya