



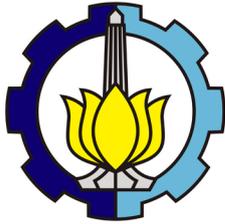
TESIS - RA 142531

**PENINGKATAN IDENTITAS TEMPAT MELALUI
PENATAAN KAWASAN PERDAGANGAN
(Studi Kasus : Kawasan Bongkaran)**

**GRACIA ETNA CRIESTENSIA
08111650030008**

**DOSEN PEMBIMBING
Prof. Ir. Endang Titi Sunarti BD, M.Arch, Ph.D.
Dr. Ir. Murni Rachmawati, M.T.**

**Program Magister
Bidang Keahlian Perancangan Kota
Departemen Arsitektur
Fakultas Arsitektur Desain dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2018**



TESIS - RA 142531

**PENINGKATAN IDENTITAS TEMPAT MELALUI
PENATAAN KAWASAN PERDAGANGAN
(Studi Kasus : Kawasan Bongkaran)**

**GRACIA ETNA CRIESTENSIA
08111650030008**

**DOSEN PEMBIMBING
Prof. Ir. Endang Titi Sunarti BD, M.Arch, Ph.D.
Dr. Ir. Murni Rachmawati, M.T.**

**Program Magister
Bidang Keahlian Perancangan Kota
Departemen Arsitektur
Fakultas Arsitektur Desain dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2018**



THESIS - RA 142531

**ENHANCING PLACE IDENTITY THROUGH
COMMERCIAL AREA PLANNING
(Case Study : Bongkaran Area)**

**GRACIA ETNA CRIESTENSIA
08111650030008**

SUPERVISOR

**Prof. Ir. Endang Titi Sunarti BD, M.Arch, Ph.D.
Dr. Ir. Murni Rachmawati, M.T.**

Magister Program

Urban Design

Department of Architecture

Faculty of Architecture, Design, and Planning

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

2018

LEMBAR PENGESAHAN

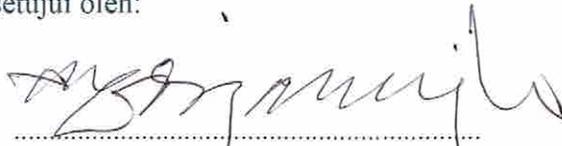
Tesis ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Magister Teknik (MT.)

Di
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

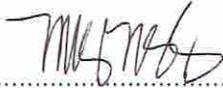
Oleh:
Gracia Etna Criestensia
08111650030008

Tanggal Ujian : 7 Juni 2018
Periode Wisuda : September 2018

Disetujui oleh:



1. **Prof. Ir. Endang Titi Sunarti D., M. Arch., Ph.D.** (Pembimbing I)
NIP: 19490125 197803 2 002



2. **Dr. Ir. Murni Rachmawati, MT.** (Pembimbing II)
NIP: 19620608 198701 2 001



3. **Dr. Arina Hayati, ST., MT.** (Penguji I)
NIP: 19790705 200812 2 002



4. **Ir. Asri Dinapradipta, M.B.Env.** (Penguji II)
NIP: 19670301 199203 2 002



Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Dekan



Ir. Purwanita Setijanti, MSc. Ph.D
NIP : 19590427 198503 2 001

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Saya, yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Gracia Etna Criestensia
NRP : 08111650030008
Program Studi : Magister (S2)
Jurusan : Arsitektur

Dengan ini saya menyatakan, bahwa isi sebagian maupun keseluruhan tesis saya dengan judul :

PENINGKATAN IDENTITAS TEMPAT MELALUI PENATAAN KAWASAN PERDAGANGAN (STUDI KASUS : KAWASAN BONGKARAN)

adalah benar-benar hasil karya intelektual mandiri, diselesaikan tanpa menggunakan bahan-bahan yang tidak diijinkan dan bukan merupakan karya pihak lain yang saya akui sebagai karya sendiri.

Semua referensi yang dikutip maupun dirujuk telah ditulis secara lengkap pada daftar pustaka.

Apabila ternyata pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Surabaya, 11 Juli 2018

yang membuat pernyataan;



Gracia Etna Criestensia

NRP 08111650030008

**PENINGKATAN IDENTITAS TEMPAT MELALUI PENATAAN
KAWASAN PERDAGANGAN (STUDI KASUS : KAWASAN
BONGKARAN)**

Nama Mahasiswa : Gracia Etna Criestensia
NRP : 08111650030008
Pembimbing : Prof. Ir. Endang Titi Sunarti, M.Arch, Ph. D
Co-Pembimbing : Dr. Ir. Murni Rachmawati, M.T.

ABSTRAK

Untuk terus menjaga eksistensinya, kota atau tempat harus mempertahankan identitasnya sehingga mampu membangun ketertarikan dan keterikatan dengan kehidupan manusia didalamnya. Kawasan Bongkaran, salah satu bagian artefak kota yang dikenal sebagai Kampung Cina (pecinan) memiliki kekhasan identitas yang terbangun karena sejarah dan sosial budayanya. Namun, identitas asli kawasan ini mulai luntur dan terganti dengan identitasnya sebagai kawasan perdagangan grosir yang aktif tetapi dengan kondisi fisik yang buruk. Tujuan dari penelitian ini ialah mengidentifikasi karakter fisik, aktivitas dan makna tempat kawasan Bongkaran, hingga akhirnya meningkatkan identitas tempat kawasan ini dengan mempertimbangkan fungsinya di masa kini sebagai kawasan perdagangan dan potensi kekhasan nilainya di masa lampau.

Penelitian ini menggunakan paradigma intersubyektif dengan strategi penelitian kualitatif. Tahap pertama yang dilakukan ialah menganalisa aspek fisik dari kawasan perdagangan Bongkaran dengan alat analisa *Walkthrough* dan *Character Appraisal*, serta pola aktivitas manusia yang dianalisa dengan alat *behaviour mapping* secara kualitatif. Tahap selanjutnya ialah menganalisa makna kawasan menurut *stranger* dan *inhabitant*, serta mencari keterkaitan antara ketiga aspek tersebut hingga mendapat identitas eksisting Kawasan Bongkaran.

Hasil akhir penelitian ini ialah identitas asli kawasan Bongkaran yang dilihat dari segi fisik, aktivitas, dan maknanya. Identitas asli tersebut ditingkatkan dengan *Urban Design Method* melalui usulan penataan kawasan perdagangan terhadap wujud bangunan, *figure ground*, ruang jalan, dan jalur pejalan kaki. Setiap konsep diarahkan untuk peningkatan identitas tempat, dengan menonjolkan kekhasan gaya arsitektur kolonial, Tionghoa, dan nusantara di tiap segmen, pengolahan bangunan yang berpotensi sebagai *focal point*, pemanfaatan elemen void untuk mendukung kegiatan perdagangan, pengaturan kembali arus sirkulasi untuk pengalaman ruang perdagangan yang khas, menata ruang jalan dan perancangan jalur pejalan kaki, melalui penambahan *pedestrian way* atau memfungsikan kembali elemen *arcade*.

Kata Kunci: *identitas tempat, kawasan perdagangan, makna tempat, pola aktivitas*

ENHANCING PLACE IDENTITY THROUGH COMMERCIAL AREA PLANNING (CASE STUDY : BONGKARAN AREA)

Student Name : Gracia Etna Criestensia
NRP : 08111650030008
Supervisor : Prof. Ir. Endang Titi Sunarti, M.Arch, Ph. D
Co-Supervisor : Dr. Ir. Murni Rachmawati, M.T.

ABSTRACT

To maintain its existence, the city or place must be able to maintain its identity for build interest and attachment to human life in it. Bongkaran area, one part of Surabaya city's artifacts known as Kampung Cina (chinatown) has a unique identity that was built by its history and social culture. However, Bongkaran's original identity began to fade and was replaced by its identity as an active wholesale commercial area with messy physical condition. The aim of this research is to identify the physical character, activity and place meaning of Bongkaran area, finally to improve the identity of this area by considering its function in the present as a commercial area and its potential value in the past.

This research uses intersubjective paradigm with qualitative research strategy. The first phase is analyze the physical aspects of Bongkaran's commercial area with Walkthrough Analysis and Character Appraisal, and the human activities pattern are analyzed by behavior mapping qualitatively. The next stage is to analyze the place meaning of this area according to stranger and inhabitant, then look for the linkage between these three aspects to get the existing identity of Bongkaran Area.

The final result of this research is the original identity of Bongkaran area which viewed from physical aspect, activity, and its meaning. The original identity is enhanced by the Urban Design Method through commercial area's planning of the building form, figure ground, street space, and pedestrian way. Each concept is directed to the enhancement of place identity, highlighting the distinctiveness of colonial architecture, Chinese and nusantara styles in each segment, re-design the focal point building potentially, utilizing void elements to support commercial activities, re-arranging circulation flow for a unique commercial corridor experience, planning street spaces and designing pedestrian way, through addition of the way or re-functioning the arcade elements.

Keywords: *activity pattern, commercial area, place identity, place meaning*

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya maka penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Peningkatan Identitas Tempat Melalui Penataan Kawasan Perdagangan, Studi Kasus: Kawasan Bongkaran.”

Penyusunan tesis ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister dalam bidang keahlian Perancangan Kota program Pascasarjana Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya. Penulis menyadari tesis ini masih jauh dari sempurna dan dalam penyelesaiannya tidak lepas dari bimbingan, arahan dan bantuan dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini perkenankan penulis untuk mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang tinggi kepada yang terhormat :

1. Kedua orang tua dan keluarga yang selalu mengiringi doa dan restu dalam setiap langkah dan keputusan yang diambil oleh penulis.
2. Prof. Dr. Ir. Endang Titi Sunarti, M. Arch., Ph.D, selaku dosen pembimbing pertama, dosen wali, dan ketua alur bidang keahlian Perancangan Kota
3. Dr. Ir. Murni Rachmawati, M.T., selaku dosen pembimbing kedua.
4. Dr. Arina Hayati, S.T.,M.T., dan Ir. Asri Dinapradipta, M.B.Env., selaku dosen penguji tesis.
5. Teman-teman Perancangan Kota angkatan 2016 untuk dukungan dan kebersamaannya selama pengerjaan laporan ini.
6. Serta semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah mendukung dalam penyelesaian laporan.

Semoga laporan Tesis ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan pada penyusunan laporan di tahun-tahun berikutnya. Akhir kata penulis memohon maaf apabila ada kekurangan dalam laporan ini. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Terima Kasih.

Surabaya, Juli 2018

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

ABSTRAK	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Sasaran Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Ruang Lingkup Penelitian	6
1.7 Kerangka Berpikir	8
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA.....	11
2.1 Pendahuluan	11
2.2 Kajian Identitas Tempat	12
2.2.1 Definisi dan Konsep Identitas Tempat.....	12
2.3 Kajian Teori Komponen Fisik Koridor dan Kawasan Perdagangan	17
2.3.1 Kajian Mengenai Koridor	17
2.3.2 Koridor dan Kawasan Perdagangan	21

2.3.3	Hubungan dan Sirkulasi Spasial.....	29
2.4	Teori Artefak Kota	35
2.5	Kajian Mengenai Pecinan di Nusantara	37
2.5.1	Permukiman Cina Pada Masa Kolonial	39
2.6	Kajian Mengenai Aktivitas dan Perilaku Manusia	42
2.6.1	Kajian Mengenai Aktivitas Manusia.....	42
2.6.2	Kajian Perilaku Manusia	44
2.6.3	Kajian Perilaku Spasial	46
2.7	Kajian Preseden	49
2.7.1	Braga, Bandung.....	49
2.7.2	Jonker Street, Melaka, Malaysia	51
2.7.3	<i>Lesson Learned</i>	53
2.8	Sintesa Kajian Pustaka dan Kriteria Umum	55
BAB 3	METODOLOGI	61
3.1	Metode Penelitian.....	61
3.1.1	Paradigma Penelitian.....	61
3.1.2	Jenis dan Strategi Penelitian.....	62
3.1.3	Aspek Penelitian.....	63
3.1.4	Teknik Pengumpulan Data.....	66
3.1.5	Teknik Penyajian Data	69
3.1.6	Teknik Analisa Data.....	70
3.2	Metode Penataan	74
BAB 4	GAMBARAN UMUM KAWASAN BONGKARAN	81
4.1	Struktur Wilayah Penelitian	81
4.2	Kawasan Bongkaran Dalam Catatan Sejarah Kota Surabaya	82

4.3	Identifikasi Wilayah Penelitian	85
4.3.1	Wilayah Penelitian Dalam Lingkup Yang Lebih Luas	85
4.3.2	Pembagian Segmen Wilayah Penelitian.....	88
4.4	Kondisi Fisik dan Non-Fisik Kawasan Bongkaran	89
4.4.1	Karakteristik Sirkulasi dan Pencapaian Dengan Kendaraan Bermotor	89
4.4.2	Karakteristik Bentuk dan Tatahan Masa Bangunan.....	92
4.4.3	Kondisi Sosial, Ekonomi, dan Budaya.....	93
BAB 5	ANALISA DAN PEMBAHASAN	95
5.1	Analisa Komponen Fisik Kawasan Perdagangan.....	95
5.1.1	Analisa Deskriptif Evaluatif.....	95
5.1.2	Tahap Pengambilan Kesimpulan Komponen Fisik Kawasan Perdagangan	114
5.2	Analisa Aktivitas dan Fungsi Ruang	118
5.2.1	Analisa <i>Behaviour Mapping</i> dan Fungsi Ruang	118
5.2.2	Kesimpulan Analisa Aktivitas dan Fungsi Ruang	133
5.3	Analisa Makna Kawasan	135
5.4	Kesimpulan Hasil Analisa (Keterkaitan antara Makna, Komponen Fisik, dan Aktivitas dengan Kondisi Ruang Terbentuk)	140
5.5	Kriteria Khusus Kawasan	143
BAB 6	KONSEP DAN DESAIN PENATAAN.....	145
6.1	Tujuan dan Metode Penataan	145
6.2	Konsep dan Visualisasi Desain Penataan	146
6.2.1	Konsep Desain	146
6.2.2	Visualisasi Desain	156
BAB 7	KESIMPULAN DAN SARAN.....	163

7.1	Kesimpulan.....	163
7.2	Saran.....	166
DAFTAR PUSTAKA		xi
LAMPIRAN		
BIOGRAFI PENULIS		

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Lokasi Penelitian	7
Gambar 1.2	Kerangka Berpikir Penelitian	9
Gambar 2.1	<i>Family Tree</i> Kajian Pustaka	12
Gambar 2.2	<i>Place identity</i> dan komponen-komponennya	15
Gambar 2.3	Skema <i>Full Mall</i>	24
Gambar 2.4	Skema <i>Transit Mall</i>	25
Gambar 2.5	Skema <i>Semi Mall</i>	26
Gambar 2.6	Tipe-tipe Plaza dalam <i>Market Place</i>	27
Gambar 2.7	Ruang dalam Ruang	30
Gambar 2.8	Ruang –Ruang Saling Mengunci	30
Gambar 2.9	Ruang –ruang saling mengunci	31
Gambar 2.10	Ruang –ruang yang berdekatan	31
Gambar 2.11	Ruang –ruang yang	32
Gambar 2.12	Ruang –ruang yang dihubungkan sebuah ruang bersama.....	32
Gambar 2.13	Ruang sirkulasi tertutup.....	33
Gambar 2.14	Ruang sirkulasi terbuka pada satu sisi	34
Gambar 2.15	Ruang sirkulasi terbuka pada kedua sisi.....	34
Gambar 2.16	Tatanan Pecinan di masa lampau	38
Gambar 2.17	Diagram aktivitas ruang luar.....	44
Gambar 2.18	Lokasi & suasana koridor Braga	49
Gambar 2.19	Suasana dan aktivitas di koridor Braga	51
Gambar 2.20	Lokasi Jonker Street, Malaysia.....	51
Gambar 2.21	Suasana di Jonker Street, Malaysia.....	53
Gambar 3.1	<i>Urban Design Method and Process</i>	75
Gambar 3.2	Penjelasan tahapan dalam penelitian dan penataan	76
Gambar 3.3	Diagram Alir Penelitian.....	79
Gambar 4.1	Lokasi Pecinan di Masa Lampau	83
Gambar 4.2	Peta Perkembangan Kawasan Pecinan	83

Gambar 4.3	Suasana koridor Bibis, kawasan Bongkaran di masa lampau & sekarang.....	85
Gambar 4.4	Lokasi Penelitian Dalam Lingkup Lebih Luas.....	86
Gambar 4.5	Tata Guna Lahan Kawasan Penelitian.....	87
Gambar 4.6	Pembagian Segmen Penelitian	89
Gambar 4.7	Area Parkir di Wilayah Penelitian.....	90
Gambar 4.8	Arus Sirkulasi jalan	91
Gambar 4.9	Kondisi ruang jalan.....	92
Gambar 4.10	<i>Street picture</i> salah satu koridor Kawasan Bongkaran dengan perpaduan bangunan lama-baru.....	92
Gambar 4.11	Bentuk dan tipologi bangunan.....	93
Gambar 4.12	Tatanan masa bangunan	93
Gambar 4.13	Gerbang Kya-Kya di koridor Kembang Jepun.....	94
Gambar 5.1	Peta fungsi ruang perdagangan dan jasa.....	119
Gambar 5.2	Pola pergerakan di Kawasan Bongkaran pada saat <i>weekday</i> (pukul 12.00-14.00)	122
Gambar 5.3	Pola pergerakan di Kawasan Bongkaran pada saat <i>weekend</i> (pukul 12.00-14.00)	123
Gambar 5.4	Pola Penggunaan Ruang Kawasan Bongkaran Saat <i>Weekdays</i> (pukul 12.00-14.00).....	128
Gambar 5.5	Pola Penggunaan Ruang Kawasan Bongkaran Saat <i>Weekend</i> (pukul 12.00-14.00)	129
Gambar 5.6	Grafik intensitas pergerakan kendaraan	134
Gambar 5.7	Grafik jumlah aktivitas	135

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Karakter yang harus Diperhatikan Pada kawasan Perdagangan	28
Tabel 2.2	<i>Lesson Learned</i>	53
Tabel 2.3	Sintesa Kajian Pustaka	56
Tabel 3.1	Aspek Penelitian.....	64
Tabel 3.2	Metode Pengumpulan Data	66
Tabel 3.3	Kebutuhan Data, Teknik Pengumpulan Data, dan Teknik Analisa....	77
Tabel 5.1	Hasil analisa karakter komponen fisik per segmen	114
Tabel 5.2	<i>Character Appraisal</i> dan Kesimpulan Aspek Fisik Kawasan Bongkaran	115
Tabel 5.3	Analisa Fungsi Ruang Perdagangan dan Jasa	120
Tabel 5.4	Analisa Pola Pergerakan pada <i>Weekdays</i> (pukul 12.00-14.00).....	124
Tabel 5.5	Analisa Pola Pergerakan pada <i>Weekend</i> (pukul 12.00-14.00)	126
Tabel 5.6	Analisa Pola Penggunaan Ruang Kawasan Bongkaran Saat <i>Weekdays</i> (pukul 12.00-14.00).....	130
Tabel 5.7	Analisa Pola Penggunaan Ruang Kawasan Bongkaran Saat <i>Weekend</i> (pukul 12.00-14.00).....	132
Tabel 5.8	Hasil wawancara dan analisa makna kawasan	136
Tabel 5.9	Kesimpulan hasil analisa	140
Tabel 5.10	Kriteria khusus/desain kawasan	143
Tabel 6.1	Konsep desain penataan	147
Tabel 6.2	Visualisasi Desain	156

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota dipandang sebagai perangkum proses perjalanan kehidupan antara manusia dengan lingkungannya, baik secara sosial, budaya, ekonomi, dan aspek lainnya. Dalam setiap perkembangannya kota selalu menghasilkan makna dan nilai yang berbeda, dimana ketika ditilik kembali setiap nilai dalam perjalanan waktu tersebut menjadi identitas dan faktor yang membentuk kota hingga menjadi sekarang ini. Untuk terus mempertahankan eksistensinya kota atau tempat harus mampu mempertahankan identitasnya. Sebagaimana telah diuraikan oleh Fisher (dalam Ernawati, 2014), identitas tempat diartikan sebagai dimensi diri yang menentukan identitas individu dalam kaitannya dengan lingkungan fisik. Dalam Anathalia (2013) identitas tempat memang harus merupakan sesuatu yang spesifik, yang mampu membedakan satu tempat dengan tempat lainnya. Tempat dengan identitas yang kuat akan memiliki karakter yang kuat, sehingga walaupun hanya dengan mendengar namanya tempat tersebut langsung dapat diidentifikasi.

Beberapa penelitian terdahulu, antara lain dalam Sepe (2013), telah mengkaji proses peningkatan identitas tempat dengan metode *placemaking*, yaitu penciptaan ‘tempat’ berdasar kebutuhan manusianya. Dalam penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahap, mulai dari pemilihan titik-titik yang menjadi pusat identitas kawasan hingga menuju desain. Beberapa studi kasus riset hingga desain dilakukan, antara lain di Oxford Street (London), Ramblas (Barcelona), dan Esplanade (Helsinki) yang bertujuan menjadikan tempat-tempat tersebut mampu menampung semua fungsi, khususnya sebagai area pedestrian yang *walkable* dan mampu mendukung desain perkotaan yang berkelanjutan, serta mampu melestarikan dan meningkatkan identitasnya (Sepe, 2013). Ketiganya berada di posisi sentral dan dekat dengan pusat kota yang merupakan area simbolis bagi warga, turis dan pengguna pada umumnya, sehingga tempat-tempat

tersebut sudah memiliki potensi besar sebagai obyek yang dikunjungi. Di studi kasus ini mereka mengedepankan aktivitas turis dan wisata pejalan kaki, serta arsitektur yang ada bersifat homogen khas Eropa yang masih terjaga. Sedangkan penelitian ini memiliki topik peningkatan identitas tempat yang lebih berfokus pada analisa komponen-komponen pembentuknya, seperti elemen fisik, aktivitas dan makna, sehingga identitas tempat di penelitian ini tidak hanya dilihat dan dirasakan oleh peneliti tetapi oleh manusia di dalam lingkungan tersebut. Dalam proses perancangannya peneliti lebih melihat pada kekhasan arsitektur yang lebih heterogen (Tionghoa, kolonial, nusantara) dalam setting kawasan perdagangan dimana tidak menonjolkan atau menghilangkan salah satu langgam, utamanya mampu mewadahi aktivitas dan kegiatan perdagangan serta jasa, sehingga antara setting fisik dan aktivitas yang ada akan saling mendukung untuk meningkatkan kekhasan identitas tempatnya.

Melalui topik tersebut, studi kasus yang dipilih dalam tesis ini ialah kawasan cagar budaya Kota Surabaya, tepatnya di daerah Bongkaran yang juga dikenal sebagai Kampung Cina (<https://www.jawapos.com/radarsurabaya/read/2018/01/31/44926/> kawasan-pecinan-mutiara-yang-perlu-dipoles, editor: Abdul Rozack, 31 Januari 2018, akses 5/4/2018). Dari kawasan cagar budaya tersebut kita bisa menilik kembali perjalanan atau nilai-nilai yang terus berkembang di Surabaya. Dalam perkembangan masa, dengan banyaknya perubahan fungsi kawasan, pertumbuhan yang lebih berfokus ke pembangunan baru membuat kawasan tersebut sedikit demi sedikit dilupakan eksistensinya, dan hal ini berdampak terhadap menurunnya kualitas kawasan dan pudarnya identitas sebagai kawasan artefak kota.

Menurut RTRW Kota Surabaya tahun 2014, Kawasan Bongkaran masuk ke dalam Unit Pengembangan V Tanjung Perak. Walaupun bukan satu-satunya kawasan cagar budaya dengan fungsi perdagangan dan jasa, tetapi terdapat ciri khas seperti dominasi bentuk perdagangan grosir dengan aktivitas bongkar muat, beberapa aktivitas produksi yang dapat dilihat di tempat, dan lain sebagainya. Kondisi-kondisi tersebut mungkin tidak bisa ditemukan di kawasan atau koridor perdagangan yang lain, apalagi dengan potensi fisik kawasan yang khas pecinan

dengan deretan *shopping street* yang terdiri dari penjualan retail, pasar, grosir, gudang, hingga perkantoran. Hal ini ditunjang dengan keberadaan Pasar Bong sebagai pasar berskala regional (RDTRK Kota Surabaya 2011-2031), sehingga membuat kawasan ini memiliki pengaruh yang besar bagi kegiatan perdagangan dan jasa di Kota Surabaya dan sekitarnya.

Kawasan Bongkaran yang dulu lebih dikenal sebagai pecinan Surabaya yang sarat akan aktivitas dan perkumpulan masyarakat Tionghoa sudah mengalami banyak perubahan dari kondisinya dimasa lampau, yaitu pada sekitar tahun 1930-1960. Malam hari di pecinan Surabaya bisa dibayangkan sebagai distrik yang mati dengan jalanan yang lengang tanpa aktivitas (ayorek.org/2015/02/kya-kya-di-pecinan-surabaya, editor: Anitha Silvia, 18 Februari 2015, diakses 5/4/2018). Kenyataan di lapangan menunjukkan terdapat beberapa kondisi yang menurunkan kualitas kawasan ini, antara lain kemacetan di jam-jam sibuk (pagi-sore), berkembangnya ruang-ruang informal atau ilegal, pemanfaatan ruang hanya untuk perdagangan yang aktivitasnya hanya berlangsung pada pukul 08.00 - 17.00 sehingga pada malam hari kawasan ini menjadi sepi dan tidak aman. Deretan Ruko yang menjadi salah satu ciri kawasan pecinan ini, yang dahulunya masih berfungsi sebagai rumah dan toko dimana orang dapat tinggal menetap, sekarang hanya berfungsi sebagai toko dan gudang mengakibatkan keadaan fisik bangunan menjadi kurang terawat. Nilai kawasan Bongkaran sebagai pecinan Kota Surabaya di masa lalu mulai bergeser menjadi kawasan perdagangan grosir yang lingkungan fisiknya kurang baik.

Sebagai bagian dari kawasan lama di Kota Surabaya yang berperan dalam pembangunan kota yang berkelanjutan, kawasan Bongkaran dinilai memiliki potensi yang lebih dibanding kawasan lainnya, yaitu kawasan komersial atau perdagangan yang aktif dengan kekhasan setting fisik. Maka diperlukan sebuah konsep dan desain penataan kembali bagi kawasan Bongkaran sebagai kawasan perdagangan untuk meningkatkan kembali identitas tempatnya yang mampu menjadi ikon kawasan perdagangan dan jasa di Surabaya, serta dapat membangkitkan kembali aktivitas di kawasan Kota Lama yang mulai banyak ditinggalkan oleh masyarakat di masa sekarang.

1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan utama (*research problems*) yang ditemukan dan ingin diselesaikan dalam penelitian ini adalah :

1. Keadaan fisik kawasan perdagangan Bongkaran yang kurang nyaman sehingga membatasi aktivitas yang seharusnya terdapat di koridor perdagangan, seperti aktivitas jual-beli, interaksi sosial, rekreatif, dan lain-lain
2. Menurunnya identitas dan keterikatan terhadap Kawasan Bongkaran sebagai kawasan pecinan yang sekarang didominasi oleh aktivitas perdagangan
3. Pentingnya peran kawasan *heritage* bagi keberlangsungan kota, dalam hal ini berfungsi sebagai area perdagangan dan jasa

Untuk memecahkan permasalahan di atas, maka dirumuskan pertanyaan penelitian (*research question*) sebagai berikut:

1. Bagaimana karakter setting fisik dan pola aktivitas di kawasan perdagangan Bongkaran?
2. Bagaimana keterkaitan antara pemaknaan kawasan Bongkaran menurut penggunaannya dengan setting fisik dan pola aktivitas terbentuk yang berpotensi meningkatkan identitas tempat?
3. Bagaimana kriteria, konsep dan desain penataan kawasan perdagangan untuk meningkatkan identitas kawasan Bongkaran?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Mengidentifikasi dan menganalisa karakter setting fisik dan pola aktivitas di kawasan perdagangan Bongkaran

2. Menganalisa keterkaitan antara pemaknaan kawasan Bongkaran menurut penggunaannya dengan setting fisik dan pola aktivitas terbentuk yang berpotensi meningkatkan identitas tempat
3. Mengeksplorasi dan merumuskan kriteria, konsep dan desain penataan Kawasan Bongkaran sebagai upaya meningkatkan kembali identitas tempat dengan mempertimbangkan fungsinya di masa kini sebagai kawasan perdagangan dan potensi kekhasan nilainya di masa lampau

1.4 Sasaran Penelitian

Untuk mencapai tujuan diatas, ditetapkan beberapa sasaran yang terdiri dari:

1. Karakter setting fisik serta pola aktivitas di kawasan perdagangan Bongkaran
2. Keterkaitan antara pemaknaan kawasan Bongkaran menurut penggunaannya dengan setting fisik dan pola aktivitas terbentuk sebagai komponen identitas tempat
3. Kriteria, konsep dan desain penataan kawasan perdagangan Bongkaran

1.5 Manfaat Penelitian

- **Manfaat Teoritis**

Dasar dari penelitian ini diharapkan dapat memberi pengetahuan secara komprehensif mengenai ilmu perancangan kota berkaitan dengan identitas tempat (*place identity*) dalam suatu kawasan perdagangan *heritage*, serta ilmu tentang manusia (antropologi) yang berkaitan dengan perilaku manusia dan spasialnya.

- **Manfaat Praktis**

- a. Dapat digunakan sebagai alternatif referensi bagi Pemerintah Kota Surabaya dalam menata kawasan dan koridor dengan fungsi perdagangan dengan identitas khusus.

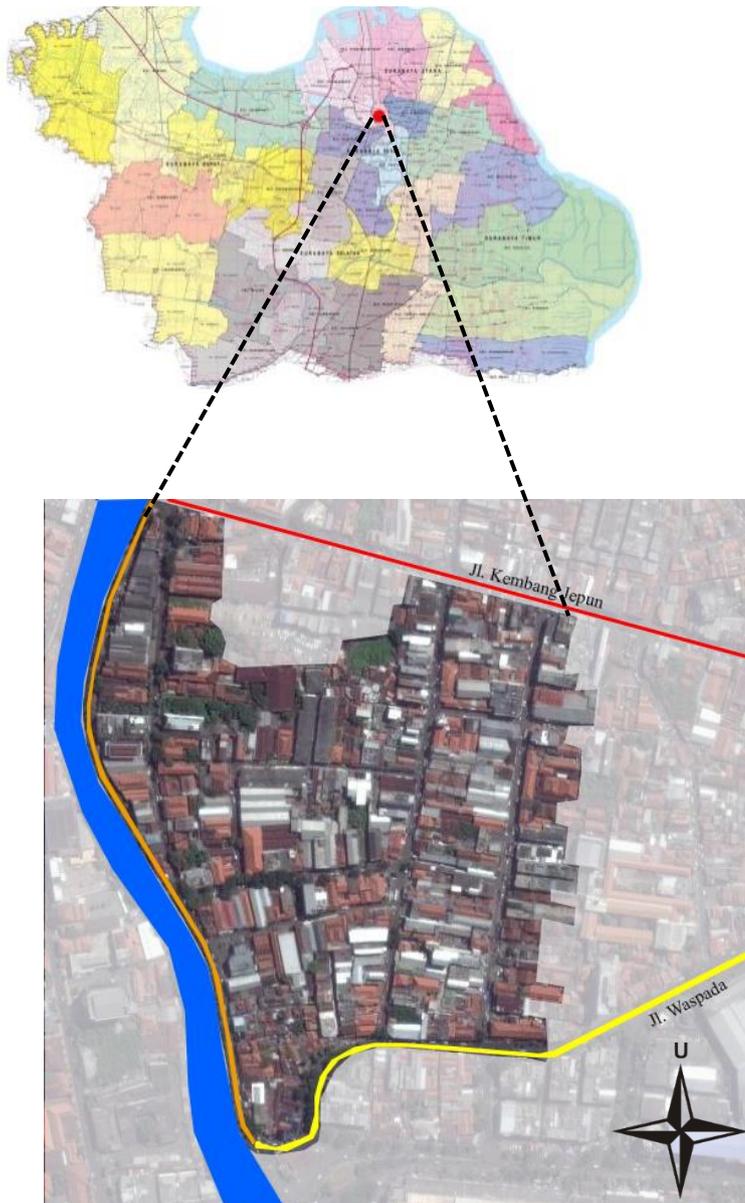
- b. Memberikan acuan dan gambaran mengenai penelitian sejenis dan desain yang berbasis masyarakat bagi peneliti lain atau perancang kota.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

- **Ruang lingkup lokasi**

Lokasi penelitian yang dipilih berupa kawasan dalam kota yang memiliki kekhasan identitas asli, tetapi seiring perkembangan zaman identitas tersebut mulai menurun atau tidak lagi dikenali. Lingkup wilayah dari penelitian ini adalah Kawasan Bongkaran yang meliputi koridor Jalan Slompretan, Jalan Kopi, Jalan Gula, Jalan Coklat, Jalan Bibis, Jalan Karet, Jalan Teh, Jalan Waspada, dan Jalan Bongkaran. Wilayah penelitian berada di Kelurahan Bongkaran, Kecamatan Pabean Cantian, Surabaya.

Kawasan Bongkaran merupakan bagian dari cagar budaya Kota Surabaya yang dulunya juga disebut dengan kampung Cina. Di kawasan ini bisa terlihat perpaduan arsitektur khas Tionghoa, kolonial, dan arsitektur nusantara. Dari zaman kolonial hingga saat ini, kawasan ini memiliki fungsi sebagai kawasan perdagangan. Kawasan perdagangan adalah kawasan yang dikembangkan dan atau berfungsi sebagai lokasi kegiatan transaksional perdagangan dan jasa.



Gambar 1.1 Lokasi Penelitian. Sumber: *Google Map*

- **Ruang lingkup pembahasan**

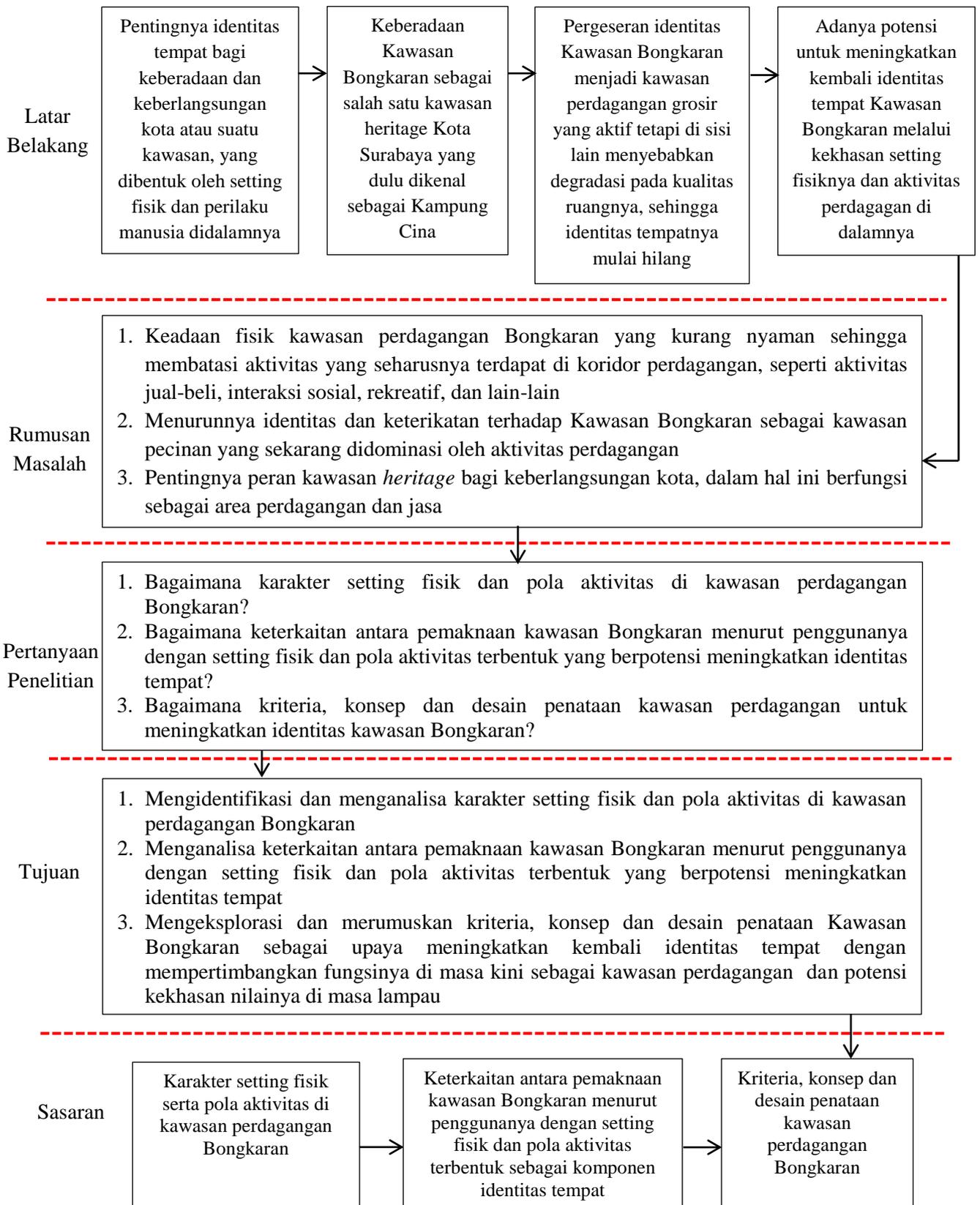
Penelitian ini digunakan untuk meningkatkan identitas tempat melalui kekhasan setting fisik, aktivitas dan perilaku manusia di dalamnya, serta makna tempat dalam hal ini adalah kawasan perdagangan, sehingga kondisi dan aktivitas yang banyak ditemukan adalah dalam lingkup aktivitas perdagangan. Penataan kawasan perdagangan guna meningkatkan identitas didalamnya dengan studi

kasus Kawasan Bongkaran, Surabaya ini didasarkan pada pembentukan identitas tempat yang dihasilkan dari aspek fisik dan non fisik.

Aspek fisik dilihat dari elemen pembentuk kawasan perdagangan atau *market place* yang berpotensi menjadi identitas kawasan tersebut, sedangkan aspek non fisik dilihat dari aktivitas dan perilaku yang ditemukan di kawasan ini, yang dilakukan secara berulang hingga menjadi kebiasaan, serta makna atau simbol yang dirasakan dan ditangkap oleh manusia di dalamnya. Lingkup pembahasan dalam penelitian ini meliputi bidang ilmu perancangan kota dan ilmu tentang manusia yang berfokus pada aktivitas dan perilakunya dalam memanfaatkan sebuah ruang hingga tercipta identitas bagi ruang tersebut.

1.7 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini didasarkan pada latar belakang tentang pentingnya identitas tempat pada keberlangsungan suatu kawasan, serta fakta dan permasalahan yang ditemukan di kawasan perdagangan Bongkaran sesuai topik identitas tempat. Melalui permasalahan tersebut ditetapkan beberapa tujuan dan sasaran. Kerangka pemikiran yang digunakan dalam tesis ini dapat dilihat pada bagan berikut:



Gambar 1.2 Kerangka Berpikir Penelitian. Sumber: Peneliti

Halaman ini sengaja dikosongkan

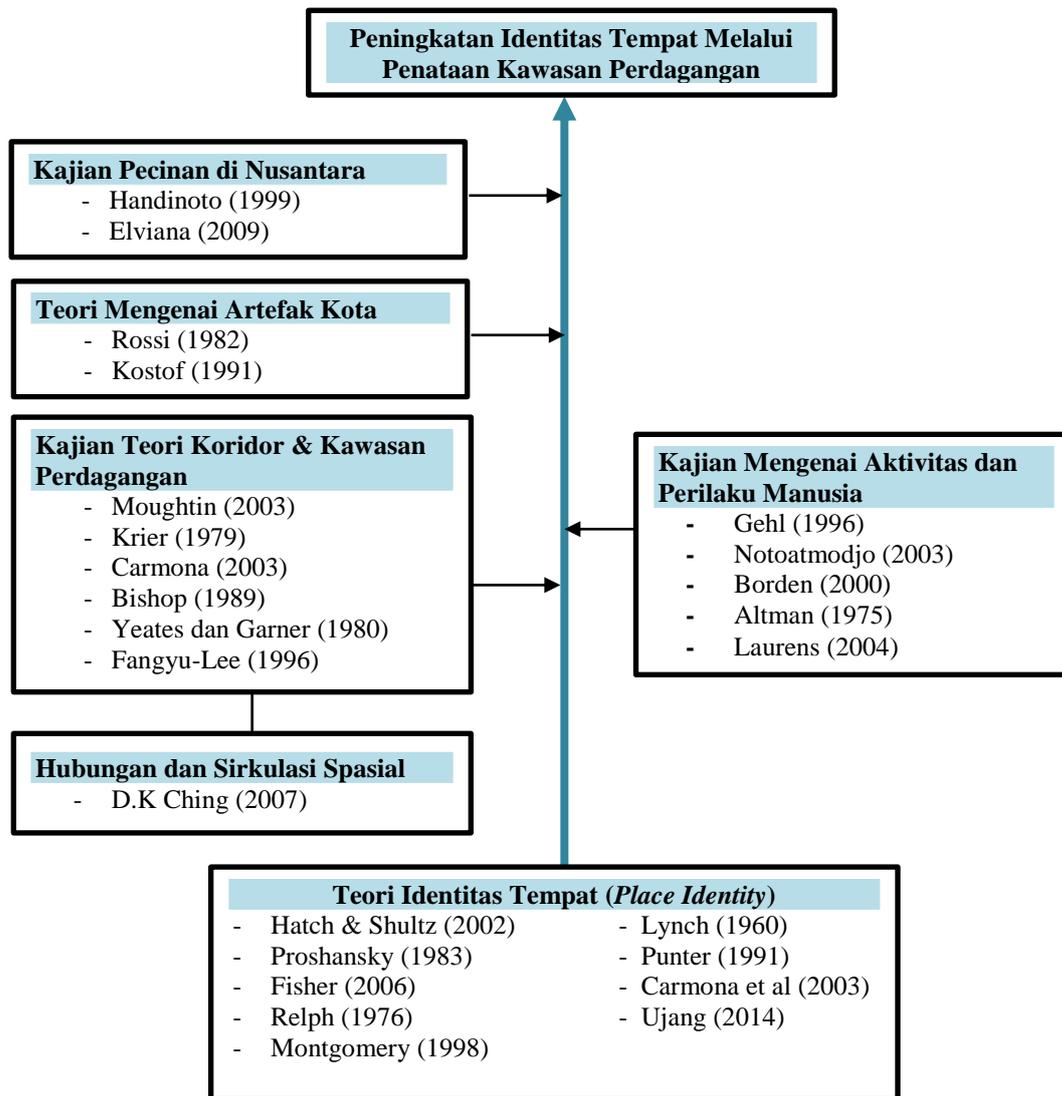
BAB 2

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Pendahuluan

Bab ini berisi tentang pemaparan landasan teori serta kajian preseden yang mendukung bahasan penelitian, yaitu peningkatan identitas tempat melalui penataan kawasan perdagangan, dalam hal ini obyek studi berupa kawasan perdagangan di kampung Cina Bongkaran, sehingga aktivitas dan perilaku yang ditemukan didominasi oleh aktivitas perdagangan dengan setting khas pecinan. Untuk mencapai sasaran yang telah disebutkan pada bab sebelumnya, antara lain mengidentifikasi dan menganalisa karakter fisik kawasan perdagangan di Bongkaran yang berpotensi dalam meningkatkan identitas tempatnya, mengidentifikasi dan menganalisa pola aktivitas dan makna kawasan perdagangan di Bongkaran yang berpotensi dalam meningkatkan identitas tempatnya, serta menentukan kriteria, konsep dan desain penataan kawasan perdagangan Bongkaran akan digunakan sebuah teori dasar, yaitu teori identitas tempat (*place identity*). Kata tempat dalam hal ini diartikan sebagai suatu ruang yang memiliki makna atau kesan, sehingga tidak hanya berhubungan dengan aspek fisik saja, tetapi juga aspek non-fisik, yaitu aspek manusia dan makna tempatnya. Sedangkan teori-teori lain yang digunakan untuk mendukung teori dasar, antara lain teori mengenai koridor dan kawasan perdagangan, teori mengenai artefak kota, teori mengenai pecinan di nusantara, dan teori mengenai aktivitas dan perilaku manusia.

Berikut ini merupakan diagram *family tree* yang menunjukkan hubungan antar literatur yang digunakan:



Gambar 2.1 Family Tree Kajian Pustaka. Sumber: Peneliti

2.2 Kajian Identitas Tempat

2.2.1 Definisi dan Konsep Identitas Tempat

Kata 'identitas' memiliki definisi yang berbeda-beda sesuai dengan ranah pembahasannya. Dalam psikologi sosial, kata 'konsep diri' sering digunakan ketika mengacu pada pertanyaan 'siapa saya?'. Konsep diri kita berisi pernyataan tentang apa yang membuat kita sama dengan orang lain dan apa yang membuat kita berbeda. 'Identitas sosial' dipakai oleh kelompok dimana kita mendefinisikan diri, dan 'identitas pribadi' atau *personal identity* tentang apa yang membuat kita

berbeda dengan orang lain dalam kelompok tersebut (dengan kata lain: *self-identity* atau *personality*). Identitas personal kita terdiri dari keunikan dan karakteristik pribadi. Dalam psikologi terdapat banyak teori berbeda tentang bagaimana identitas dikembangkan dan terstruktur. Kita membentuk identitas pribadi melalui interaksi dengan orang lain. Proses ini berlanjut selama kita hidup. Kita mendapatkan pemahaman tentang diri kita sendiri melalui bagaimana hubungan kita dengan orang lain dan bagaimana orang lain memandang kita (Hatch & Shultz, 2002 dalam Hauge, 2005).

Beberapa peneliti mendefinisikan aspek identitas yang terhubung dengan tempat sebagai 'identitas tempat'. Orang merefleksikan diri mereka melalui ruangnya sehingga kondisi ruang yang ada mencerminkan penghuninya. Frase "identitas tempat" telah ditemukan dan digunakan sejak akhir tahun 1970-an. Proshansky (dalam Qazimi, 2014) menggambarkannya sebagai '*potpourri*' atau bunga rampai yang berisi tentang kenangan, konsepsi, interpretasi, ide, dan perasaan terkait tentang pengaturan fisik tertentu, serta jenis pengaturan-pengaturan lainnya (Proshansky 1983, p.60).

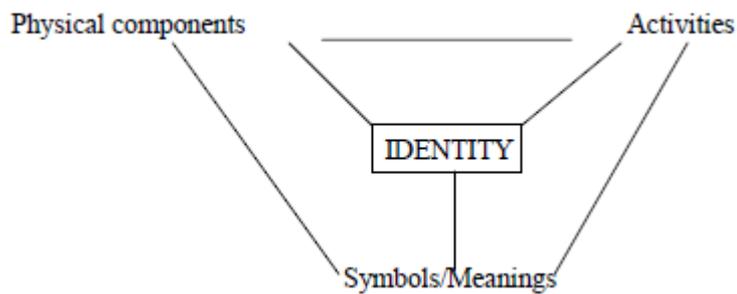
Menurut Proshansky (1983), identitas tempat merupakan sub struktur dari identitas diri manusia yang berisi kognisi tentang dunia fisik tempat suatu individu hidup. Kognisi ini mewakili kenangan-kenangan, gagasan, perasaan, nilai, pilihan, makna, perilaku serta pengalaman yang berhubungan dengan variasi dan kompleksitas pengaturan fisik yang menentukan keberadaan sehari-hari manusia. Substruktur identitas sosial ini, seperti gender dan kelas sosial. Hal ini terdiri dari observasi dan interpretasi melalui lingkungan. Elemen-elemen dari identitas tempat dapat dibagi menjadi dua jenis; salah satunya terdiri dari ingatan, nilai, pemikiran, ide dan pengaturan dan tipe lain yang terdiri dari hubungan antara setting yang berbeda: rumah, lingkungan dan sekolah.

Beberapa tempat dianggap lebih penting dibanding tempat lain karena atribut-atribut fisik yang dimilikinya dan karena jenis-jenis aktivitas yang terjadi pada tempat tersebut. Hubungan antara tempat (*place*) dan identitas (*identity*) dapat dipahami melalui beberapa pendekatan yang berbeda. *Place identity*

merupakan konsep penting dalam berbagai lingkup bidang ilmu terapan seperti geografi, perencanaan kota, desain urban, lansekap arsitektur dan sebagainya.

Konsep identitas suatu tempat (*place identity*) pada dasarnya mengulas hubungan antara "siapa kita", "dimana kita", dan "bagaimana lingkungan lokal kita (termasuk lokasi geografis, tradisi budaya, warisan budaya, dan sebagainya) mempengaruhi hidup kita" (Fisher, 2006). Konsep ini menekankan pada makna dan signifikansi 'tempat' bagi para penghuni dan pengguna tempat tersebut. Sebagai manusia, kita mempunyai keinginan untuk merasa 'termasuk' dalam suatu komunitas sosial atau budaya tertentu, rasa keterikatan secara psikologis terhadap suatu tempat tertentu, dan rasa memiliki terhadap sesuatu yang signifikan dalam hidup kita. Apabila seseorang memiliki perasaan-perasaan tersebut dalam berhubungan dengan suatu tempat (*place*), maka akan meningkatkan rasa kebanggaan dan kebahagiaan terhadap lingkungan tempat tinggalnya, yang pada gilirannya akan menciptakan rasa memiliki (*sense of belonging*) yang menunjukkan perasaan 'pomah' pada seseorang dalam lingkungan huniannya (Fisher dalam Ernawati, 2014).

Dalam definisi yang berbeda-beda yang terkait dengan konsep identitas tempat tersebut mencerminkan banyak komponen yang masuk ke dalamnya dan kemungkinan yang tak terhitung dalam menggabungkannya. Relph (1976, dalam Sepe, 2013), dari bukunya yang berjudul '*Place and Placelessness*' p.61, mengidentifikasi tiga komponen yang saling terkait yang dapat diekspresikan di tempat yang teridentifikasi, menciptakan identitas spesifiknya, yaitu (1) komponen fisik atau tampilan; (2) aktivitas dan fungsi; dan (3) makna individu dan kelompok yang tercipta melalui pengalaman dan intensi orang-orang terkait dengan tempat itu (simbol atau makna).



Gambar 2.2 *Place identity* dan komponen-komponennya (Relph 1976, dalam Taylor 2008)

Seperti yang ditunjukkan oleh Montgomery (1998, p.100, dalam Sape, 2013), terdapat kemungkinan untuk membedakan antara ‘identitas’, seperti apa seharusnya sebuah tempat itu, dan ‘citra’, sebuah kombinasi dari identitas dengan persepsi terhadap sebuah tempat oleh seseorang dengan perasaan dan kesan mereka. Komponen-komponen yang digunakan untuk menganalisa citra lingkungan menurut Lynch (1960, p.8) ialah identitas (*identity*), struktur (*structure*), dan makna (*meaning*). Ketiganya selalu muncul bersamaan dan dipelajari secara terpisah hanya untuk tujuan analisa. Adalah berguna untuk mengabstrakkan ketiganya untuk kepentingan analisa, jika diingat dalam kenyataannya ketiga hal tersebut selalu muncul bersamaan.

Menurut Lynch dalam bukunya *Image of The City* (1960), sebuah gambaran atau citra yang berguna pertama memerlukan identifikasi dari sebuah obyek, yang menyiratkan perbedaannya dari obyek-obyek lain, itu merupakan pengakuannya sebagai entitas yang dapat dipisahkan. Hal inilah yang dimaksud dengan identitas, bukan dalam arti kesetaraannya dengan hal lain, tetapi dengan maknanya sebagai sebuah individu atau sesuatu yang utuh. Kedua, sebuah citra harus menyertakan hubungan spasial atau pola dari obyek tersebut kepada pengamat dan ke obyek lainnya. Akhirnya, objek ini harus memiliki makna bagi pengamat, baik praktis maupun emosional. Makna juga merupakan suatu relasi, tetapi sedikit berbeda dari hubungan spasial atau pola.

Makna (*meaning*) adalah persepsi dan aspek-aspek psikologi dari pengalaman akan lingkungan (Punter, 1991). Dalam hal ini, orang-orang mengasosiasikan perbedaan makna ke tempat yang sama untuk berbagai alasan.

Namun, perubahan pada pola lingkungan fisik dan aktivitas yang ada dapat menghapus apa yang signifikan dan berarti bagi mereka. Hal ini menyiratkan bahwa makna tempat yang tertanam dalam pengaturan sosial dan budaya dapat rusak atau hilang karena perkembangan lingkungan yang tidak sesuai.

Kesadaran akan pengalaman lingkungan dan persepsi sebuah tempat merupakan sebuah dimensi yang esensial bagi perancangan kota (Carmona et al, 2003, dalam Ujang, 2014). Pengalaman dan dimensi psikologikal menyatakan pentingnya makna dan keterikatan dalam keberlanjutan aspek fisik, visual, dan simbolik pada suatu tempat. Makna tempat terbentuk oleh koneksi dan hubungan antara seseorang dengan lingkungannya (Punter, 1991; Montgomery, 1998). Makna dan pentingnya pengaturan dipegang oleh individu atau kelompok berdasarkan pengalaman individu dan kelompok dengan lingkungannya yang mempengaruhi sikap dan perilaku mereka. Untuk menciptakan tempat yang penuh kenangan dan bermakna, pengalaman dan persepsi dari orang yang menggunakan atau penghuni dari suatu tempat harus diidentifikasi. Makna suatu tempat bisa diidentifikasi dalam beberapa hal, seperti makna fungsional (*functional meaning*), makna emosional (*emotional meaning*), makna sosio-kultural (*socio-cultural meaning*).

Dalam Ujang (2014), makna fungsional dapat diartikan sebagai ikatan fungsional antara manusia dengan tempat-tempatnya, dapat diartikan pula sebagai ketergantungannya akan suatu tempat. Hal ini dihasilkan ketika sebuah tempat dapat diidentifikasi dengan baik, terasa signifikan bagi penggunanya serta mampu menyediakan kondisi yang tepat dalam pemenuhan kebutuhan fungsional dan dalam mendukung tujuan pribadi mereka (Williams, Patterson, Roggenbuck and Watson, 1992). Makna emosional dapat diartikan sebagai aspek emosional dari pengalaman akan lingkungannya, yang juga melambangkan pentingnya suatu tempat sebagai sebuah wadah yang menyimpan emosi dan hubungan-hubungan yang memberi arti dan tujuan bagi hidup, mencerminkan *sense of belonging* sehingga penting bagi kehidupan seseorang (Proshansky et al., 1995; Shamai 1991). Sedangkan makna sosio kultural berbicara tentang karakteristik sosial dan budaya seseorang, yang menegaskan dan membedakan suatu kelompok dalam

menciptakan lingkungannya dari pengaruh cara orang lain dalam pengalamannya akan tempat. ‘*Spirit of place*’ yang berakar dari masa lalu menciptakan intisari dari tempat tersebut walaupun selalu terjadi perubahan pada tampilan fisik dan pola aktivitas (Ujang, 2014).

Dari kajian mengenai identitas tempat diatas dapat kita ketahui bahwa identitas tempat (*place identity*) merupakan perwujudan identitas diri manusia atau suatu kelompok sosial yang diwujudkan dalam setting lingkungannya. Dalam penelitian di kawasan Bongkaran ini, aspek identitas tempat bisa dilihat dari komponen fisiknya, yaitu berupa kawasan atau koridor perdagangan, aktivitas atau perilaku manusia di dalamnya yang identik dengan aktivitas perdagangan dan jasa, dan makna atau simbol yang tercipta dari pengalaman atau keterkaitan seseorang dengan lingkungannya. Makna dari suatu tempat dipegang dan dipengaruhi oleh individu atau kelompok berdasar pengalamannya dengan lingkungan yang mempengaruhi perilakunya. Dalam penelitian ini makna kawasan didapat dari pengalaman fungsional, emosional, dan sosial budaya penghuni dan pengunjung di dalam kawasan perdagangan Bongkaran.

2.3 Kajian Teori Komponen Fisik Koridor dan Kawasan Perdagangan

2.3.1 Kajian Mengenai Koridor

Jika dilihat dalam proses pembentukan identitas tempat, koridor jalan merupakan salah satu elemen yang penting. Menurut Moughtin (2003), koridor bisa diartikan sebagai suatu pola, jalur, atau jalan untuk menuju beberapa pemberhentian atau menuju suatu perjalanan. Penekanan definisi koridor lebih kepada pergerakan antara suatu tempat ke tempat lain, jalur utama yang menghubungkan suatu tempat, digambarkan sebagai pita dua dimensi yang membentuk permukaan suatu lanskap. Suatu koridor biasanya pada sisi kiri kanannya telah ditumbuhi bangunan-bangunan yang berderet memanjang di sepanjang ruas jalan tersebut. Keberadaan bangunan-bangunan tersebut secara langsung maupun tidak langsung akan menampilkan kualitas fisik ruang pada lingkungan tersebut.

Menurut Krier (1979, dalam Dipta, 2015), koridor adalah jalur pergerakan penduduk dengan ruang yang ditentukan oleh pola, fungsi, sirkulasi, serta dinding yang membatasi bangunan, pepohonan, atau elemen pembentuk ruang lainnya. Spesifikasi dan karakteristik fisik dan non fisik pada suatu koridor jalan sangat besar pengaruhnya dalam menentukan wajah dan bentuk koridor itu sendiri. Keberadaan suatu koridor sebagai pembentuk arsitektur kawasan kota tidak akan lepas dari elemen-elemen pembentuk citra koridor tersebut, yaitu:

1. Wujud bangunan

Merupakan wajah atau tampak dan bentuk bangunan (karakter visual) yang ada di sepanjang koridor. Wajah dan bentuk bangunan tersebut merupakan tapak keseluruhan dari suatu koridor yang mampu mewujudkan identitas dan citra arsitektur suatu kawasan. Menurut Nugroho (2014 dalam Oc, Heath, Tiesdel, 2010) karakter visual deret bangunan dapat dilihat melalui beberapa hal, antara lain skala yaitu perbandingan antara obyek dengan obyek lain di sekitarnya, proporsi yaitu hubungan antara bagian dari satu bangunan dengan bagian yang lain dalam satu bangunan yang sama, atau bagian lain pada keseluruhan bentuk. Bangunan baru yang menggunakan proporsi bangunan lama akan menciptakan keharmonisan kawasan. Gaya arsitektur yang merupakan perkembangan gaya arsitektur dalam suatu periode, detail dan kekayaan visual pada wajah bangunan, *Prominence* yaitu bagian yang menonjol (yang utama atau dominan) di dalam suatu kawasan, irama yaitu susunan yang diulang yang dapat dibentuk dari proporsi jendela pada bangunan, serta material, termasuk warna dan tekstur. Penggunaan material yang konsisten dapat menciptakan dan memperkuat ‘*unity*’ suatu deret bangunan.

Salah satu hal yang juga perlu diperhatikan dalam pembahasan wujud deretan bangunan yang mewujudkan citra koridor ialah posisi atau *place*. Posisi atau *place* merupakan salah satu aspek yang dinilai dalam analisa *Townscape* menurut Gordon Cullen (1961). *Place (sense of position)* berkaitan dengan reaksi posisi pada setiap orang terhadap lingkungan melalui pengalaman ruang. Salah satu unsur yang berperan penting dalam posisi atau *place* ialah *focal point*. *Focal*

Point merupakan titik tangkap pandang mata pada satu lingkungan atau kawasan. Bangunan yang dapat menjadi focal point adalah bangunan yang memiliki penekanan tertentu. *Focal point* bisa dilihat sebagai obyek yang lebih menonjol dibanding bangunan disekitarnya atau obyek yang berperan sebagai tempat bertemu atau ruang sosial.

2. *Figure ground*

Merupakan hubungan penggunaan lahan untuk massa bangunan dan ruang terbuka. Struktur tata ruang kota menurut Trancik (1986: 101) terdiri dari dua elemen pokok, yaitu massa bangunan kawasan (*urban solid*) dan ruang terbuka kawasan (*urban void*). Kedua elemen tersebut membentuk pola padat rongga ruang kota yang memperlihatkan struktur ruang kawasan kota dengan jelas. Melalui pembacaan *figure ground* bisa diketahui dominasi antara solid dan void yang mempengaruhi kepadatan suatu kawasan. Melalui analisa *figure ground* juga dapat dilihat kesejajaran *frontage* suatu deretan bangunan, yang berpotensi dalam pembentukan *serial vision* lingkungan.

3. *Street and Pedestrian ways*

Merupakan jalur jalan pergerakan kendaraan dan bagi pejalan kaki yang dilengkapi dengan parkir, elemen perabot jalan (*street furniture*), tata tanda (*signage*), dan pengaturan vegetasi sehingga mampu menyatu terhadap lingkungan. Koridor jalan dan jalur pejalan kaki merupakan ruang pergerakan linear sebagai sarana sirkulasi dan aktivitas manusia dengan skala padat.

Menurut Carr, *et al.* dalam Carmona, dkk. (2003: 88), bentuk fisik koridor dapat berperan secara baik jika mengandung unsur *comfort*, *relaxation*, *passive engagement*, *active engagement*, dan *discovery*, yaitu:

1. *Comfort*, merupakan salah satu syarat mutlak keberhasilan ruang fisik koridor. Lama seseorang beraktivitas berada dapat dijadikan tolok ukur *comfortable* (tingkat kenyamanan) suatu koridor. Dalam hal ini kenyamanan koridor antara lain dipengaruhi oleh: *environmental comfort* yang berupa perlindungan dari pengaruh alam seperti sinar matahari dan

angin; *physical comfort* yang berupa ketersediaan fasilitas penunjang yang cukup seperti tempat duduk; *social and psychological comfort* yang berupa ruang bersosialisasi untuk pengguna.

2. *Relaxation*, merupakan aktivitas yang erat hubungannya dengan *psychological comfort*. Suasana rileks mudah dicapai jika badan dan pikiran dalam kondisi sehat dan senang. Kondisi ini dapat dibentuk dengan menghadirkan unsur-unsur alam seperti tanaman atau pohon, dan air dengan lokasi yang terpisah atau terhindar dari kebisingan dan hiruk pikuk kendaraan di sekelilingnya.
3. *Passive engagement*, aktivitas ini sangat dipengaruhi oleh kondisi lingkungannya. Kegiatan pasif dapat dilakukan dengan cara duduk-duduk atau berdiri sambil melihat aktivitas yang terjadi di sekelilingnya atau melihat pemandangan lingkungan sekitar.
4. *Active engagement*, suatu ruang koridor dikatakan berhasil jika dapat mewadahi aktivitas kontak atau interaksi antar anggota masyarakat dengan baik.
5. *Discovery*, merupakan suatu proses mengelola ruang koridor agar di dalamnya terjadi suatu aktivitas yang tidak monoton dengan memelihara keunikan aktivitas dan ciri khas arsitektural yang terdapat pada koridor sesuai budaya setempat.

Dari unsur diatas dapat diketahui bahwa aspek non fisik koridor sangat berpengaruh pada kualitas fisiknya, atau sebaliknya. Sedangkan menurut Bishop (1989, dalam Dipta, 2015) koridor mempunyai kontribusi yang besar bagi pergerakan dan bentuk *traffic* dalam suatu kawasan. Ia mengkategorikan koridor ke dalam dua macam koridor perkotaan, yaitu :

1. Koridor komersial (*Commercial corridor*)

Salah satu ciri sebuah *urban commercial corridor* ditandai dengan perannya sebagai lintasan utama bagi kendaraan di dalam kota. Bentuk koridor ini dimulai

dari area-area komersial menuju pusat urban berupa kompleks bangunan perkantoran dan pusat-pusat pelayanan jasa perdagangan yang terbentuk di sepanjang koridor, disertai kondisi aktivitas padat. Koridor komersial termasuk di dalamnya memiliki jalur pejalan kaki untuk aktivitas dan pergerakan manusia dan jalan untuk transportasi kendaraan utama yang melewati kawasan kota.

2. Koridor Indah (*Scenic Corridor*)

Bentuk koridor ini kurang umum jika dibandingkan dengan koridor komersial di kawasan perkotaan. *Scenic* koridor memberikan pemandangan alam natural yang unik dan melalui pengalaman rekreasi bagi pengendara kendaraan saat mereka melewati jalan tersebut. Walaupun *scenic* koridor kebanyakan terdapat di area pedesaan, beberapa komunitas masyarakat mengenali keunikan bentuk koridor ini karena memberikan kesempatan pemandangan yang menarik selama perjalanan dengan kendaraan.

Pendekatan rancang sebuah *commercial corridor* maupun *scenic corridor* dilakukan berdasarkan fungsi jalan kendaraan dan lingkungan dari sebuah komunitas masyarakat dimana jalan kendaraan tersebut berada. Oleh karena itu, jumlah, ukuran, dan kondisi dari masing-masing koridor tersebut akan bervariasi karena bergantung pada eksistensi komunitas masyarakat setempat.

2.3.2 Koridor dan Kawasan Perdagangan

Kawasan perdagangan dapat didefinisikan sebagai suatu kawasan yang memiliki aktivitas utama berupa kegiatan usaha, pertukaran, dan transaksi, barang dagangan. Terdapat serangkaian barang dagangan eceran untuk dipilih konsumen (Arthur B Gallion). Menurut Yeates dan Garner (1980) terdapat beberapa jenis perdagangan di dalam kota sesuai dengan lokasi dan skala pelayanan, antara lain:

a. *Nucleatios* (daerah pusat-pusat perdagangan berkelompok)

Daerah untuk jenis fasilitas ini biasanya tersebar merata di seluruh kota dan mempunyai hirarki. Jumlah tingkatan dari hirarki dan barang-barang yang dijual tergantung pada ukuran kota. Pertumbuhannya secara spontan maupun sesuai

dengan perencanaan. Pertumbuhan secara spontan biasanya terdapat di tempat-tempat yang mempunyai aksesibilitas tinggi bagi penduduk yang dilayaninya, seperti di persimpangan jalan-jalan utama, di pusat-pusat lingkungan, dan sebagainya.

b. *Ribbons* (daerah perdagangan di sepanjang jalan)

Daerah untuk jenis fasilitas ini biasanya terdapat dan berlokasi di jalan-jalan utama yang sering dilalui masyarakat. Kebutuhan terhadap lokasi yang paling sentral tidak terlalu diperhitungkan, tetapi mempunyai aksesibilitas maksimum kepada penduduk yang dilayaninya.

Berbagai tipe/jenis daerah perdagangan ini biasanya mempunyai lokasi yang berbeda di suatu kota, tetapi membentuk pita-pita yang saling berhubungan, antara lain:

- Daerah perdagangan tradisional (*traditional shopping street*)
- Daerah perdagangan di jalan utama kota (*urban arterial*)
- Daerah perdagangan di daerah suburban (*new suburban ribbon*)
- Daerah perdagangan dekat jalan-jalan utama antar kota

c. *Specialized Areas* (daerah-daerah perdagangan khusus)

Daerah perdagangan khusus ini terdiri dari dua jenis, yaitu:

- Menjual barang-barang atau memberi pelayanan khusus yang sama atau serupa, misal daerah pembuatan sepatu, kaos, dan lain-lain.
- Menjual atau melayani kebutuhan-kebutuhan yang saling terkait secara fungsional, misal suku cadang mobil, meubel, dan barang kebutuhan rumah tangga lainnya.

Dalam pembahasannya mengenai pusat perbelanjaan, Thompson, J. McC (1979, dalam Fangyu- Lee, 1996) menjelaskan beberapa kualias yang mampu meningkatkan daya tarik dari pusat perbelanjaan atau perdagangan, antara lain:

a. Orang-orang dan aktivitasnya

Kedua hal ini merupakan dua hal yang saling berkaitan. Aktivitas orang dalam pusat atau kawasan perbelanjaan menjadi daya tarik bagi orang yang berada di luar, dan semakin menarik banyak orang untuk datang ke area perbelanjaan tersebut. Pengaturan dari orang-orang ini sangat penting sebagai pemandangan dan daya tarik bagi orang di luar.

b. Kegunaan yang asli

Kawasan perbelanjaan menawarkan kebutuhan dan pelayanan yang merupakan hal substansi yang berhubungan dengan kebutuhan sehari-hari.

c. Sebuah lingkungan yang dekoratif

Suatu obyek yang hanya berfungsi sebagai elemen dekoratif juga diperlukan dalam area perbelanjaan.

d. Pembaharuan dan perubahan

Produk yang baru atau yang mengikuti tren juga diperlukan dalam penataan suatu area perbelanjaan. Festival atau pertunjukkan juga bisa ditambahkan agar memberi inovasi pada aktivitas perdagangan.

e. Kenikmatan estetika dan kualitas

Terdapat pengaruh pada indera manusia yang ditimbulkan oleh rangsangan dari barang serta orang lain. Ada juga kesenangan yang bisa dihasilkan dari elemen terbangun, baik lama maupun yang baru. Fasad yang berirama, desain jalan, lampu, pepohonan, tanaman perdu, warna-warna di atas granit abu-abu dan batu bata merah. Dalam lingkungan sekitarnya, orang-orang merespon hal-hal yang baik dan berkualitas.

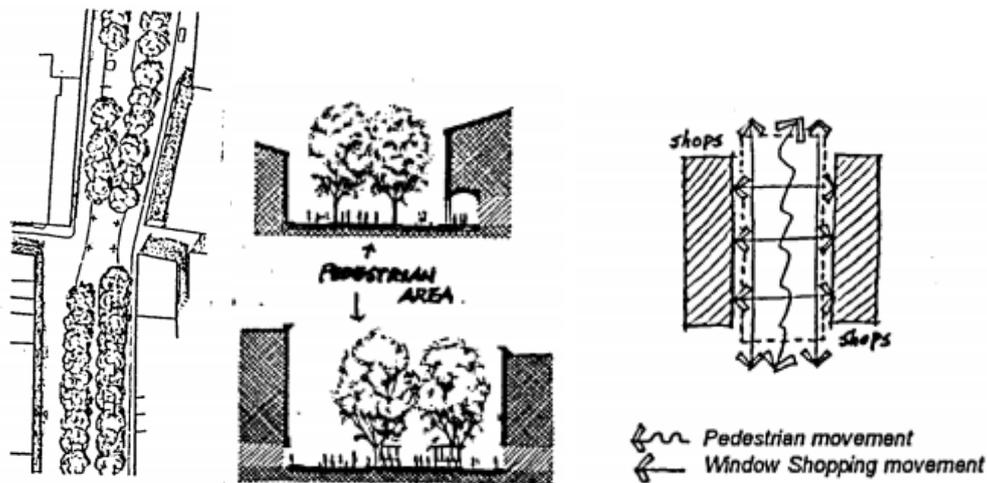
f. Keaslian makna dalam konteks perkotaan

Pusat perbelanjaan atau perdagangan dirancang untuk memperkuat vitalitas pusat kota dengan memberikan titik fokus yang dibutuhkan dan menyediakan berbagai kebutuhan masyarakat.

Dalam pembahasannya mengenai pusat perbelanjaan yang terdiri dari dua tipe yaitu *enclosed mall* (pusat perbelanjaan tertutup) dan *outdoor mall* (pusat perbelanjaan terbuka), Fangyu-Lee (1996) mengategorikan koridor perdagangan atau *commercial corridor* sebagai *outdoor mall*. Pusat perbelanjaan terbuka (*outdoor mall*) biasanya lebih dekat dengan pusat kota, tidak memiliki bentuk khusus dan terdiri dari tiga tipe, antara lain *full mall*, *transit mall*, dan *semi mall*.

1. Full Mall

Full mall dibentuk dengan menutup jalur yang biasa digunakan sebagai lalu lintas kendaraan bermotor, kemudian memperbaiki area pejalan kaki atau menciptakan plaza linier. Area di antara bangunan pada *full mall* yang dimanfaatkan sebagai area pejalan kaki dilengkapi dengan paving, pepohonan, perabotan, dan air mancur. *Full mall* harus menyediakan kontinuitas visual, karakter khusus, dan *image* serta nuansa yang sesuai sebagai area yang spesial di dalam kota.

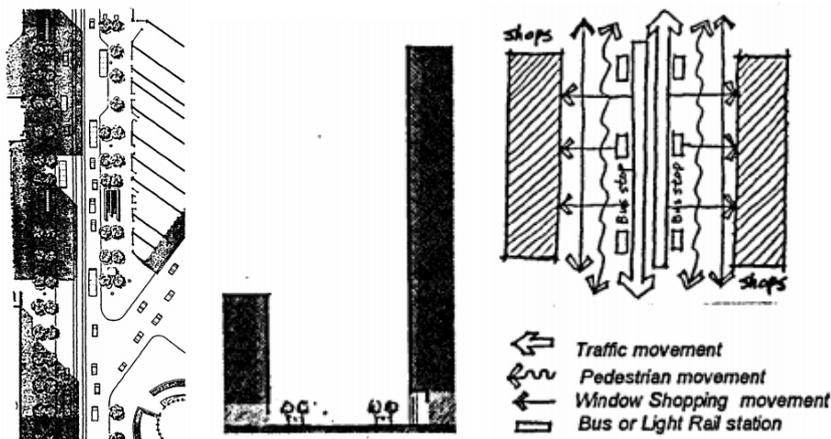


Gambar 2.3 Skema Full Mall. Sumber: Fangyu-Lee (1996)

2. Transit Mall

Sebuah *transit mall* dikembangkan dengan cara menutup akses bagi lalu lintas kendaraan pribadi, tetapi menyediakan akses sirkulasi bagi kendaraan umum, seperti bus atau taksi. *Transit mall* dikembangkan sebagai koridor yang menghubungkan pada pusat kota. Pada *transit mall* tidak diperbolehkan

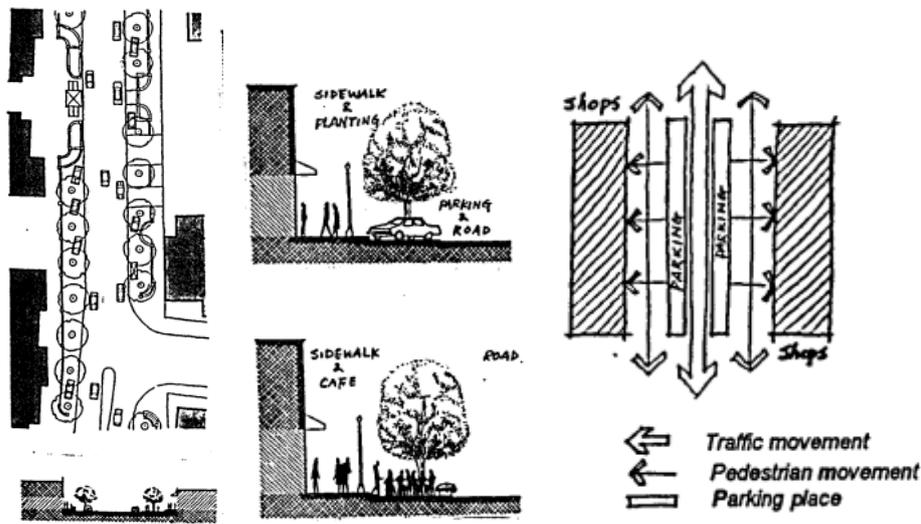
pembangunan *on site* parkir, tetapi menyediakan jalanan yang lebar untuk menciptakan *image* yang unik pada area pusat kota. *Transit mall* biasanya menghubungkan kegiatan-kegiatan utama seperti retail, perkantoran, hotel, hiburan, dan perumahan di sepanjang rute.



Gambar 2.4 Skema *Transit Mall*. Sumber: Fangyu-Lee (1996)

3. *Semimall*

Pada *semimall*, ruang pergerakan lalu lintas dan area parkir dikurangi dan sebagai gantinya ruang pedestrian diperlebar. Peningkatan *streetscape* dilakukan dengan memberikan paving, *street furniture* seperti bangku duduk, pencahayaan, penandaan, dan fasilitas lain untuk meningkatkan kontinuitas visual, memperkuat karakter linier jalan, dan menciptakan *image* kawasan. *Semimall* biasanya terletak pada jalan utama yang digunakan sebagai area retail di pusat kota.

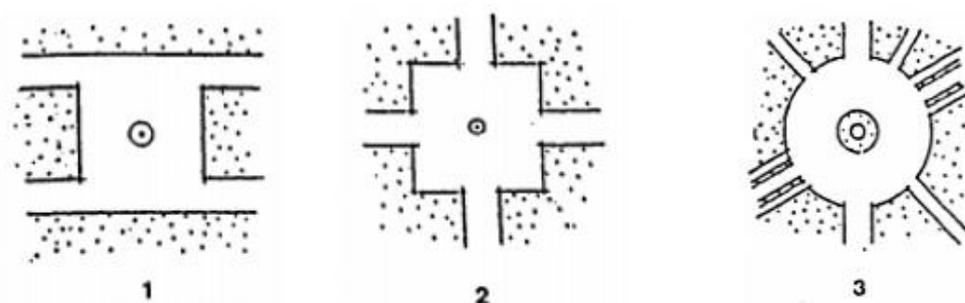


Gambar 2.5 Skema Semi Mall. Sumber: Fangyu-Lee (1996)

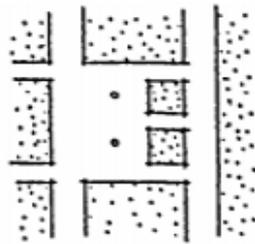
Pada *outdoor mall* area ruang terbuka dan area bagi pejalan kaki harus diperhatikan. Selain digunakan sebagai area perbelanjaan, ruang terbuka ini dapat digunakan untuk ruang bersantai, orang berkumpul, makan, dan menonton pertunjukkan. Beberapa hal yang harus dipenuhi dan diperhatikan untuk mewadahi fungsi-fungsi lain dari *outdoor mall* tersebut, yaitu *plaza*, *arcade*, serta jalur pejalan kaki.

a. Plaza

Plaza adalah *open square* atau *market place* yang memiliki perbedaan ketinggian satu level atau lebih yang dapat dicapai baik melalui jalan (*avenue*), jalanan (*streets*), dan tanjakan atau tangga. Tujuan plaza pada area perbelanjaan adalah menarik orang menjadi konsumen pada *shopping mall* tersebut. Berapa tipe plaza adalah sebagai berikut.

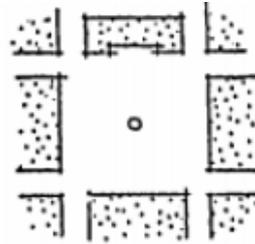


Plaza simetris diantara pencapaian lateral.



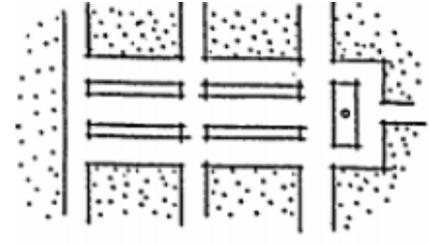
4

Plaza simetris dengan pencapaian axial.



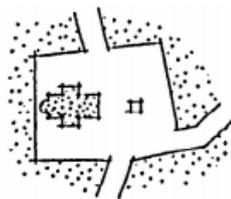
5

Circular plaza dengan pencapaian radial dengan berbagai ukuran



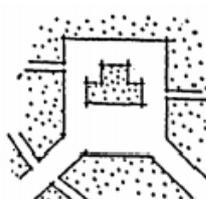
6

Plaza tidak simetris dengan pencapaian dari pojok.



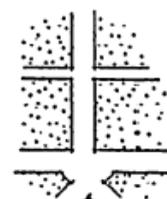
7

Plaza simetris dengan pencapaian dari pojok.

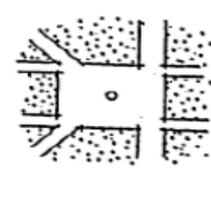


8

Plaza persegi panjang dengan pencapaian paralel dan sebuah akhiran pencapaian axial.



9



10

Plaza dengan skema yang tidak seimbang tetapi dengan sebuah fitur atau daya tarik yang memberikan rasa keseimbangan.

Plaza simetris dengan pencapaian diagonal pada akhir.

Pencapaian persimpangan yang membentuk plaza kecil.

Plaza dengan skema seimbang dengan pencapaian akhir diagonal dan pencapaian lateral.

Gambar 2.6 Tipe-tipe Plaza dalam *Market Place*. Sumber: Fangyu-Lee (1996)

b. Arcade

Dalam sejarah arsitektural, arcade pada umumnya merupakan jalur bagi pejalan kaki: sebuah ruang dengan permulaan dan akhiran. Ruang ini dibatasi atau ditutupi oleh bangunan yang diperuntukkan bagi fungsinya sendiri. Oleh karena itu, arcade memiliki fungsi yang bervariasi. Definisi umum sebuah arcade bisa berupa jalan berlapis kaca yang menghubungkan dua jalan yang sibuk, dan dilapisi di kedua sisi dengan toko-toko. Sebuah arcade tidak hanya meningkatkan

sirkulasi konsumen, tapi juga berfungsi sebagai jalan pintas, perlindungan dari cuaca, dan area yang hanya bisa diakses oleh pejalan kaki.

c. Jalur pejalan kaki

Apapun bentuk pusat perbelanjaannya, pergerakan pedestrian adalah pertimbangan yang sangat penting. Tujuan utama peningkatan sirkulasi pedestrian adalah keamanan, kenyamanan, kontinuitas, koherensi, kenyamanan, dan estetika. Area pejalan kaki pada pusat perbelanjaan berfungsi untuk menciptakan hubungan antara satu toko ke toko lainnya, serta memungkinkan pemandangan ke area terbuka atau plaza pejalan kaki dimana kegiatan lain berada. Desain, detail, dan pemilihan material penting bukan hanya untuk kontinuitas desain, tetapi juga ketahanan dan kemudahan perawatan. Beberapa elemen yang harus diperhatikan dalam perancangan *pedestrian way* pada koridor perdagangan antara lain elemen paving atau perkerasan, desain grafis, *sculpture*, air mancur, tempat duduk, pepohonan dan vegetasi.

Selain ruang terbuka dan jalur bagi pejalan kaki, terdapat beberapa karakteristik yang harus diperhatikan dalam meningkatkan kualitas ruang serta pengalaman visual pada pusat perbelanjaan, baik dalam bentuk *enclosed mall* atau *outdoor mall*, antara lain faktor *figure-ground*, tekstur dan pola, transparansi, arah (*direction*), *similarity*, gerakan (*motion*), waktu, dan kualitas sensorik.

Tabel 2.1 Karakter yang harus Diperhatikan Pada kawasan Perdagangan. Sumber: Fangyu-Lee (1996)

No.	Karakter yang Harus Diperhatikan	Keterangan
1.	<i>Figure Ground</i>	Faktor <i>figure ground</i> merupakan kekontrasan dari objek dengan latar belakangnya. Sebuah elemen muncul sebagai sebuah <i>figure</i> jika menonjol dibandingkan dengan area sekitarnya. Sebagai contoh, pepohonan adalah <i>figure</i> yang berdiri menjulang ke langit dimana langit berperan sebagai <i>background</i> . Elemen lain pada <i>mall</i> atau plaza, seperti pencahayaan dapat berdiri sebagai <i>figure</i> berlawanan dengan bangunan. Kekontrasan memberikan sebuah objek kejelasan dan identitas.
2.	Tekstur dan Pola	Tekstur berfungsi untuk menentukan ukuran dan bentuk dari bagian yang membentuk suatu permukaan, sedangkan <i>pattern</i> atau pola

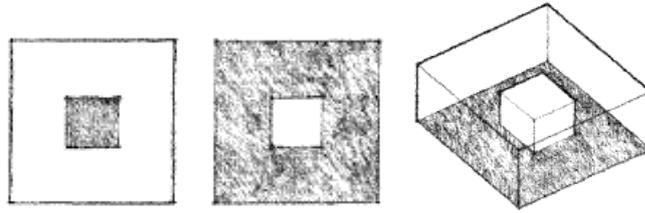
		digunakan untuk membedakan antar bagian dari suatu obyek utuh. Tekstur diperoleh dari tipe material atau perlakuan terhadap elemen permukaan. Sedangkan pola merupakan elemen yang penting untuk memberikan warna, kontras, dan <i>interest</i> dalam desain area pejalan kaki.
3.	Transparansi	Transparansi memberi kedalaman dengan penglihatan tumpang tindih atau penetrasi. Transparansi dapat diperoleh dengan penggunaan yang tepat dari kaca dan jarak antar struktur dapat meningkatkan faktor transparansi.
4.	Arah (<i>direction</i>)	Arah adalah sebuah garis dimana sebuah benda terletak atau referensi menuju suatu titik.
5.	Kesamaan (<i>similarity</i>)	Kesamaan terjadi saat elemen-elemen membentuk kelompok. Kesamaan didapatkan dari pengulangan, bentuk, ukuran, dan tekstur.
6.	Gerakan (<i>motion</i>)	Gerakan adalah sebuah proses dari pergerakan atau perubahan waktu, atau posisi. Saat pengamat berjalan di sepanjang <i>mall</i> atau <i>streetscape</i> , titik acuan dan sudut penglihatan mereka terhadap benda berubah.
7.	Waktu	Kontinuitas selama periode waktu tertentu atau hubungan sekuensial adalah hal yang penting. Sebagai contohnya adalah pada saat pembangunan baru ditambahkan ke daerah perkotaan harus dibuat berhubungan dengan struktur yang lebih tua atau lama dengan penggunaan material, proporsi elemen arsitektur, dan warna.
8.	Kualitas Sensori	Kualitas sensorik berkaitan dengan apakah orang merasa berhubungan atau nyaman pada tempat tertentu. <i>Sense of place</i> – kesan visual dan daya tariknya- meningkatkan dimensi lebih lanjut ke desain ruang perkotaan. Keterikatan seseorang pada ruangnya atau kualitas sensorik ini dapat ditingkatkan dengan cara menambahkan air mancur, <i>sculpture</i> , tempat duduk, dan kegiatan menarik yang dapat menciptakan lingkungan yang baik.

2.3.3 Hubungan dan Sirkulasi Spasial

- Hubungan-hubungan Spasial

Dalam bahasan mengenai bentuk, ruang, dan tatanan, D.K Ching (2007) menjelaskan dalam hubungan antar ruang dua buah ruang bisa terhubung satu sama lain dengan beberapa cara yang mendasar, antara lain sebagai berikut:

- Ruang dalam ruang, dimana ruang dapat ditampung di dalam volume sebuah ruang yang lebih besar.

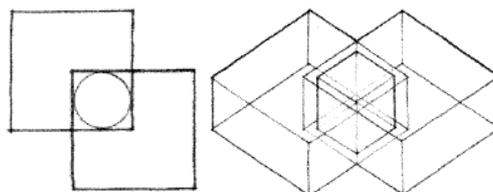


Gambar 2.7 Ruang dalam Ruang. Sumber: D.K Ching (2007)

Sebuah ruang yang besar dapat membungkus dan menampung sebuah ruang yang lebih kecil di dalam volumenya. Kemenerusan visual dan spasial antara kedua ruang tersebut dapat dengan mudah dipenuhi, namun ruang yang lebih kecil yang berada di dalam bergantung pada ruang yang lebih besar, akan membungkus ruang demi menjalin hubungan dengan lingkungan eksteriornya. Pada hubungan spasial jenis ini ruang yang lebih besar dan yang membungkus berfungsi sebagai suatu area tiga dimensional bagi ruang lebih kecil yang ditampungnya. Agar konsep ini dapat dilihat dengan jelas, diperlukan perbedaan ukuran yang jelas antara kedua ruang tersebut.

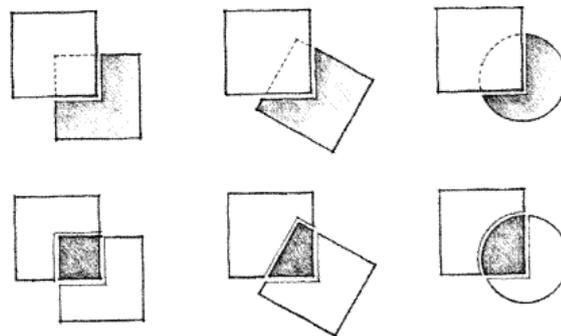
Untuk memperoleh perhatian yang lebih bagi dirinya, maka ruang yang ditampung bisa saja memiliki bentuk yang sama dengan massa penampungnya, namun ia diorientasikan dengan cara yang berbeda. Hal ini akan menciptakan suatu jaringan sekunder dan seperangkat ruang sisa yang dinamis di dalam ruang yang lebih besar tersebut. Ruang yang ditampung juga bisa saja berbeda bentuknya dibandingkan dengan ruang pembungkusnya demi memperkuat citranya sebagai sebuah volume yang berdiri sendiri. Kekontrasan bentuk ini bisa jadi mengindikasikan nilai kepentingan simbolis ruang yang ditampung tersebut.

- Ruang-ruang yang saling mengunci, dimana area sebuah ruang bisa menumpuk pada volume ruang lainnya.



Gambar 2.8 Ruang –Ruang Saling Mengunci. Sumber: D.K. Ching (2997)

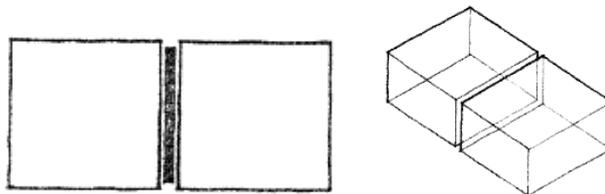
Hubungan spasial yang saling mengunci dihasilkan melalui penumpukan dua buah area spasial serta munculnya zona ruang yang dibagi. Ketika dua buah ruang saling mengunci volumenya melalui cara ini, maka masing-masing ruang akan mempertahankan identitas serta definisinya sebagai sebuah ruang. Namun konfigurasi yang dihasilkan oleh kedua ruang yang saling mengunci itu bisa memiliki interpretasi yang berbeda-beda.



Gambar 2.9 Ruang –ruang saling mengunci. Sumber: D.K. Ching (2007)

Bagian yang saling mengunci dari kedua volume ini dapat dibagi sama rata oleh masing-masing ruang. Bagian yang saling mengunci dapat menyatu dengan salah satu ruang dan menjadi sebuah bagian integral dari volumenya. Bagian yang saling mengunci dapat mengembangkan integritasnya sendiri sebagai sebuah ruang yang berfungsi untuk menghubungkan kedua ruang aslinya.

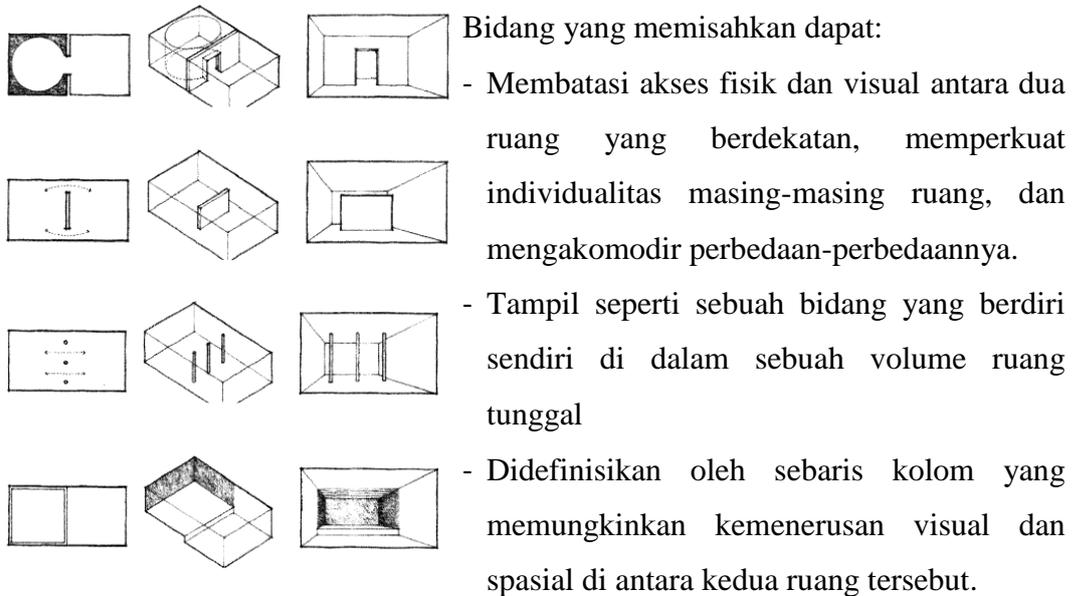
- Ruang-ruang yang berdekatan, yaitu dua buah ruang yang bisa saling bersentuhan satu sama lain ataupun membagi garis batas bersama



Gambar 2.10 Ruang –ruang yang berdekatan. Sumber: D.K. Ching (207)

Kedekatan merupakan jenis hubungan spasial yang paling umum. Ia memungkinkan masing-masing ruang dapat terdefinisi dengan jelas dan tanggap

(masing-masing dengan caranya sendiri) terhadap kebutuhan-kebutuhan fungsional maupun simbolis. Tingkat kemenerusan visual dan spasial yang terdapat di antara dua ruang yang berdekatan ini tergantung pada karakter bidang yang memisahkan dan menyatukan mereka.

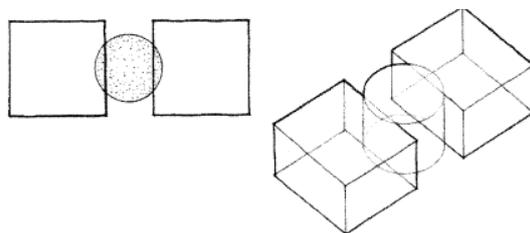


Bidang yang memisahkan dapat:

- Membatasi akses fisik dan visual antara dua ruang yang berdekatan, memperkuat individualitas masing-masing ruang, dan mengakomodir perbedaan-perbedaannya.
- Tampil seperti sebuah bidang yang berdiri sendiri di dalam sebuah volume ruang tunggal
- Didefinisikan oleh sebaris kolom yang memungkinkan kemenerusan visual dan spasial di antara kedua ruang tersebut.
- Dirasakan cukup melalui perubahan ketinggian atau kontras pada material permukaan atau tekstur antara kedua ruang.

Gambar 2.11 Ruang –ruang yang Dipisahkan. Sumber: D.K. Ching (2007)

- Ruang-ruang yang dihubungkan oleh sebuah ruang bersama, dimana dua buah ruang bisa saling mengandalkan sebuah ruang perantara untuk menghubungkan mereka.



Gambar 2.12 Ruang –ruang yang dihubungkan sebuah ruang bersama. Sumber: D.K. Cing (2007)

Dua buah ruang yang terpisah dapat dihubungkan atau dikaitkan satu sama lain oleh sebuah ruang ketiga sebagai perantaranya. Kaitan visual dan spasial antara kedua ruang tersebut tergantung pada karakter ruang ketiga tempat mereka membagi ikatan. Ruang perantara ini dapat dibuat berbeda bentuk dan

orientasinya dari kedua ruang yang dihubungkan agar dapat mengekspresikan fungsinya sebagai penghubung.

Selain pembahasan mengenai ruang untuk aktivitas, dalam topik ini juga dibahas tentang ruang sirkulasi atau pergerakan. Ruang-ruang untuk pergerakan membentuk sebuah bagian integrasi dari organisasi bangunan manapun dan memiliki jumlah yang signifikan di dalam volume sebuah bangunan. Jika hanya dianggap sebagai alat penghubung fungsional semata, maka jalur sirkulasi dapat menjadi ruang seperti koridor yang tak berujung. Namun bentuk dan skala sebuah ruang sirkulasi sebaiknya mengakomodir pergerakan manusia ketika mereka tengah berjalan-jalan santai, berhenti sejenak, beristirahat, atau menikmati pemandangan di sepanjang jalur.

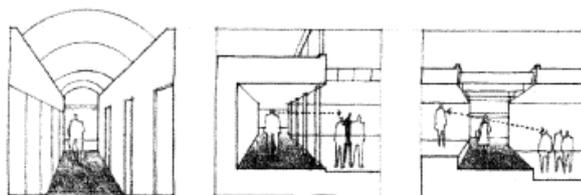
Bentuk ruang sirkulasi bervariasi menurut bagaimana:

- Batas-batasnya didefinisikan
- Bentuknya berkaitan dengan bentuk ruang yang dihubungkannya
- Kualitas skala, proporsi, pencahayaan, dan pemandangannya diartikulasikan
- Pintu-pintu masuk membuka padanya
- Menangani perubahan ketinggian dengan menggunakan tangga dan ramp

Terdapat beberapa bentuk ruang sirkulasi, antara lain:

1. Tertutup

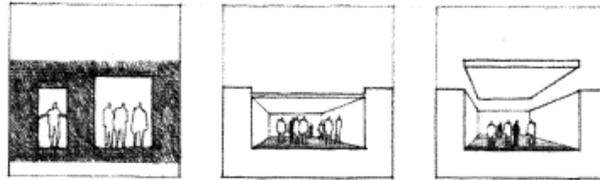
Membentuk suatu galeri publik atau koridor privat yang berhubungan dengan ruang-ruang yang dihubungkannya melalui akses-akses masuk di dalam sebuah bidang dinding.



Gambar 2.13 Ruang sirkulasi tertutup. Sumber: D.K. Ching (2007)

2. Terbuka pada satu sisi

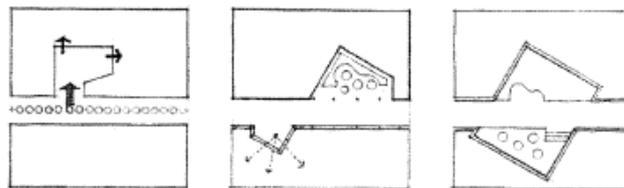
Membentuk sebuah balkon atau galeri yang menyajikan kemenerusan spasial dan visual dengan ruang-ruang yang dihubungkannya.



Gambar 2.14 Ruang sirkulasi terbuka pada satu sisi. Sumber: D.K. Ching (2007)

3. Terbuka pada kedua sisi

Membentuk jalur setapak berkolom yang menjadi penambahan fisik ruang yang dilaluinya tersebut.



Gambar 2.15 Ruang sirkulasi terbuka pada kedua sisi. Sumber: D.K. Ching (2007)

Tinggi dan lebar sebuah ruang sirkulasi harus proporsional dengan jenis dan jumlah pergerakan yang akan ditampungnya. Perbedaan skala sebaiknya diterapkan di antara area jalan santai publik, area privat, dan area servis. Sebuah jalur yang sempit dan tertutup secara alamiah akan mendorong pergerakan ke depan. Untuk mengakomodir lalu lintas yang lebih besar serta menciptakan ruang untuk berhenti sejenak, beristirahat, atau menikmati pemandangan, maka bagian-bagian tertentu sebuah jalur dapat diperlebar. Jalur ini juga dapat diperbesar dengan menggabungkannya dengan ruang-ruang yang dilaluinya.

Berdasarkan kajian pustaka mengenai koridor dan kawasan perdagangan diatas dapat disimpulkan bahwa pola perdagangan di kawasan Bongkaran memiliki jenis *ribbons* dan *specialized areas*. Untuk meningkatkan aktivitas perdagangan maupun perbelanjaan terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan, yaitu keterikatan orang-orang dengan aktivitasnya, kegunaan, lingkungan yang

dekoratif, pembaharuan atau perubahan, estetika dan kualitas, serta keaslian makna dalam lingkungan perkotaan. Area perdagangan yang ada di kawasan Bongkaran memiliki bentuk koridor sehingga dikategorikan sebagai *outdoor mall*. Sebagai koridor perdagangan, hal yang harus diperhatikan dalam penataan komponen fisiknya, antara lain wujud bangunan, *figure ground*, ruang jalan, dan *pedestrian way*. Selain itu, dalam penataan kawasan perdagangan ini juga harus diperhatikan integrasi antara bangunan dengan ruang jalan, karena kedua elemen inilah banyak terjadi kegiatan atau aktivitas manusia. Untuk menciptakan ruang-ruang yang terintegrasi juga diperlukan penataan pada keterhubungan ruang dan keterhubungan sirkulasi yang didapat dari penataan konfigurasi jalur serta hubungan antara ruang dengan jalur yang ada. Jenis hubungan ruang yang terdapat di lokasi studi ialah ruang-ruang yang saling berdekatan (kios dengan kios), serta antar ruang yang dihubungkan ruang bersama (antar kios terdapat koridor/jalan). Sedangkan sirkulasi yang ada berbentuk tertutup karena dibatasi oleh deretan bangunan.

2.4 Teori Artefak Kota

Rossi mengungkapkan bahwa bentuk dari kota merupakan gabungan dari arsitektur kota yang merupakan data konkret tentang pengalaman asli manusia. Dia menyatakan kota sebagai sebuah arsitektur yang merupakan konstruksi sepanjang waktu. Rossi mendeskripsikan arsitektur sebagai obyek buatan manusia dan sebagai sebuah konstruksi dari artefak kota.

Artefak kota merupakan tempat unik dalam kota yang tetap bertahan seiring berlalunya waktu. Karakter artefak kota dihasilkan oleh bentuk dan sejarahnya. Dalam perkembangan jaman mereka dapat memiliki fungsi-fungsi yang berbeda yang tidak bergantung pada bentuknya dan mereka tetap dapat memberi bentuk pada kota. Keunikan dari artefak kota bergantung pada bentuknya yang dipengaruhi oleh ruang dan waktu, serta dianggap sebagai karya seni karena berhubungan dengan ruang, kejadian dan bentuk kota.

Meskipun artefak kota merupakan sesuatu yang kompleks, hal yang perlu dimengerti untuk memahaminya ialah bahwa sifat kepermanenan atau keabadian

dari artefak kota melebihi fungsinya. Rossi menggambarkan kota sebagai sebuah totalitas dan hasil dari karakter kolektifnya. Memahami artefak kota secara keseluruhan membuat kita mampu memiliki gambaran utuh mengenai kota tersebut.

Salah satu hal yang menjadi perhatian Rossi dalam artefak perkotaan adalah *theory of permanence*. Istilah *permanence* atau keabadian yang diutarakan oleh Rossi berdasar pada teori milik Poete mengenai persistensi yang mengatakan bahwa monumen merupakan bukti fisik dari masa lampau. Rossi mengemukakan bahwa *permanence* memiliki dua bagian. Pertama, sebagai elemen pendorong, yang memiliki perbedaan fungsi di setiap waktu tetapi tetap sesuai dengan kondisi ruang kota. Kedua, elemen patologi, dimana artefak tidak digunakan dan diisolasi di dalam kota. Persistensi dapat merubah sebuah artefak menjadi sebuah monumen dan monument menjadi bagian dalam perkembangan kota. Keabadian atau persistensi suatu monumen merupakan hasil dari kemampuannya untuk membentuk kota, sejarah, nilai seni, keberadaanya serta memorinya.

Melalui bahasan artefak kota Rossi juga memperkenalkan konsep *locus*, yaitu hubungan antara lokasi dan bangunan yang berada disana. *Locus* memberi kekhasan pada artefak kota dan dapat diidentifikasi oleh peristiwa tertentu yang terjadi di sana. Berdasarkan teori Cataneo dinyatakan bahwa kota membentuk sebuah kesatuan yang tak terpisahkan dengan wilayahnya, Rossi menyebutkan sejarah sebagai pembentukan artefak kota, dan sejarah itu adalah imajinasi kolektif dan kontinuitas struktur perkotaan dan sebagai hasilnya dia mengkonseptualisasikan kota sebagai memori kolektif.

Teori mengenai artefak kota juga dikemukakan oleh Kostof (1991) yang melihat suatu bentuk fisik dan pola suatu kota dalam perspektif sejarah. Dalam bukunya *The City Shaped*, Kostof mengungkapkan tentang *the city as artifact*. Menurut Kostof, *urban artifact* merupakan *continuity of time and place*. Kostof memandang kota sebagai sebuah artefak yang tidak terlepas dari sejarah, mulai dari asal mula terbentuknya kota hingga pertumbuhan kota. Kostof tidak hanya mengemukakan tentang sejarah, melainkan juga mengemukakan tentang nilai kebudayaan (*culture*) didalam kota tersebut. Bangunan dan kota tidak hanya

merepresentasikan sejarah melainkan juga merepresentasikan ekspresi kultural yang ada di dalam kota tersebut. Kostof melihat sebuah bentuk kota sebagai wadah dari sebuah makna (*receptacle of meaning*) dan ekspresi dari kebudayaan serta sejarah yang terdapat didalamnya (Barbara, 2016).

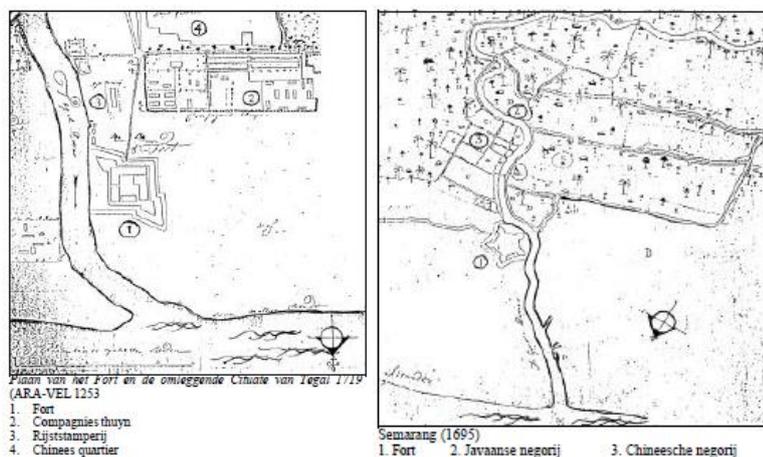
Dari paparan teori mengenai artefak kota diatas dapat disimpulkan bahwa artefak kota merupakan tempat unik dan memiliki nilai khas dalam kota yang dibentuk oleh nilai sejarah, nilai budaya, nilai sosial masyarakat serta bentuk rancangannya yang tetap bertahan atau persisten seiring berjalannya waktu, walau dengan fungsi yang berubah seiring perkembangan jaman. Artefak kota inilah yang merekam perjalanan suatu kota dan memberi pengaruh pada perkembangan kota. Sehingga walaupun Kawasan Bongkaran sebagai bagian dari kota lama Surabaya dinilai kurang diperhatikan atau mengalami degradasi lingkungan, tetapi ia tetap memiliki potensi kekhasan dan nilai khusus di dalamnya sebagai salah satu bagian dari artefak kota karena adanya perjalanan sejarah dan proses sosial-budaya di dalamnya, yaitu sebagai permukiman Cina dan pusat perdagangan serta bisnis di masa lampau.

2.5 Kajian Mengenai Pecinan di Nusantara

Pecinan atau yang sering disebut sebagai "*Chinezen Wijk*" atau "*China Town*", tidak saja terdapat di Jawa tapi juga di hampir setiap kota pantai utama Asia Tenggara. Di Jawa, Pecinan terdapat di hampir semua kota, baik di kota pantai seperti Jakarta (Batavia), Semarang, Surabaya sampai kota pedalaman pusat Kebudayaan Jawa seperti Yogyakarta dan Surakarta. Di kota-kota yang relatif muda di Jawa seperti Jember (kota yang baru timbul di akhir abad ke 19, karena pembukaan daerah perkebunan di ujung Timur P. Jawa), Pecinan juga hadir disana. Di dalam tata ruang kota, daerah Pecinan sering menjadi "Pusat Perkembangan" karena daerah tersebut merupakan daerah perdagangan yang ramai. Daerah yang punya kepadatan tinggi dengan penampilan bangunan berbentuk ruko (rumah toko atau *Shop houses*) sering menjadi ciri daerah pecinan (Handinoto, 1999).

Dalam Elviana (2009) menjelaskan bahwa migran Cina yang masuk ke Indonesia berasal dari beragam kelompok suku di Cina Selatan. Mereka membentuk komunitas sendiri diantara penduduk asli Indonesia dan kelompok etnik asing yang lain. Orang Cina datang ke Jawa sebagai pedagang, sambil menunggu angin musim untuk kembali pulang mereka mendirikan permukiman sementara di sebidang lahan kota.

Edmund Scott pemimpin loji Inggris di Banten pada th. 1603-1604, melukiskan kesannya pada daerah Pecinan di Jawa sebagai berikut (Lombard, 1996, jilid 2:275 dalam Handinoto, 1999) : “ Sejak tiba di pelabuhan-pelabuhan pesisir, kita dengan mudah melihat ke khas an daerah Pecinan. Daerah pecinan seolah-olah merupakan sebuah kota di dalam kota. Letaknya di sebelah barat kota dan dipisahkan oleh sebuah sungai. Rumah-rumahnya dibangun dengan pola bujur sangkar dan terbuat dari bata. Wilayah ini mempunyai pasar sendiri yang dicapai melalui sungai”. Tatanan Pecinan di masa lampau bisa dilihat dalam Gambar 2.19 yang memperlihatkan karakteristik kawasan Pecinan yang terdiri dari permukiman, pasar, dan sungai.



Gambar 2.16 Tatanan Pecinan di masa lampau. Sumber: Handinoto (1999)

Tahun 1740 pemerintah kolonial merelokasi mereka ke distrik khusus yang disebut kamp Cina. Tahun 1841 pemerintah mengeluarkan pembatasan permukiman yang disebut *Wijkenstelsel* (peraturan permukiman). Masa orde lama (1945-1966) orang Cina mendominasi dunia perdagangan, tetapi setelah tahun

1965 muncul gerakan anti Cina di kalangan penduduk asli. Sejak tahun 1966, yaitu masa pemerintahan Orde Baru, orang Cina dipaksa melepaskan tradisi mereka dan berasimilasi dengan penduduk asli.

2.5.1 Permukiman Cina Pada Masa Kolonial

Kolonialisasi Belanda di Indonesia dimulai sejak awal abad ke-17 hingga pertengahan abad 20, dimana telah mengubah dan mempengaruhi sejarah kota dan morfologi kota-kota pesisir di Asia Tenggara. Permukiman kolonial terletak di lokasi yang paling strategis di kota yang telah tumbuh sebelumnya, dekat dengan pelabuhan tua serta pasar, tepat di muara sungai sehingga mudah dicapai dari arah laut. Sedangkan permukiman di luar pangkalan dagang biasanya mempertahankan karakteristik kota kosmopolitan yang terbagi menjadi area komunitas Cina yang terbangun baik dan terhubung dengan permukiman asli dan multietnik dekat pasar. Komunitas Cina menjadi pemain utama di pasar domestik dan regional serta menjadi perantara/mediator antara pedagang Eropa dan kelompok masyarakat majemuk.

Menurut Widodo (dalam Elviana, 2009), elemen arsitektur komunitas Cina berpadu dengan pola ciri khas desain vernakular sehingga menciptakan banyak variasi gaya bangunan. Denah rumah dan konstruksi mengacu pada rumah di Cina Selatan, namun tipologi atap, beranda terbuka, lantai panggung dan bahan kayu mengacu pada arsitektur lokal. Kebijakan segregasi rasial kawasan hunian yang diterapkan pemerintah pada kota-kota Kolonial mengakibatkan percepatan proses pemadatan penduduk, sehingga pada Pecinan khususnya juga terjadi pemadatan yang berlebihan. Hal ini membuat bencana pada lingkungan, yaitu memburuknya kualitas lingkungan kesehatan.

Lingkungan Pecinan merupakan lingkungan yang paling urban di daerah perkotaan di Jawa. Asas-asas geometris tampak diterapkan dalam lingkungan Pecinan dan kehijauan hampir tidak ada. Keadaan ini seperti komentar Prof. Denys Lombard (1996) dalam karya akbarnya *Nusa Jawa Silang Budaya*, mirip dengan kota-kota di barat dan sangat kontras dengan tatanan wilayah tetangganya yang seringkali tetap sangat mirip dengan kampung. Pola grid orthogonal yang

diterapkan pada lingkungan pemukimannya menunjukkan pemikiran yang sangat efisien. Hal ini disebabkan karena kepadatan penduduknya yang sangat tinggi. Pada masa lalu dimana mobil masih belum menjadi alat transportasi utama seperti sekarang, maka jalan-jalan di daerah Pecinan merupakan jalan perumahan yang hanya cukup dilalui lalu lintas kendaraan semacam pedati atau cekar dari 2 arah saja. Kelenteng sering diletakkan pada akhir jalan lingkungan dan dapat dilihat dengan mudah oleh siapa saja yang melalui jalan tersebut.

Selain klenteng, ruko merupakan bangunan yang khas Pecinan. Ruko merupakan “*landmark*” di kota-kota tersebut. Salah satu ciri khas daerah Pecinan adalah kepadatannya yang sangat tinggi. Ruko (*shophouses*) merupakan ide pemecahan yang sangat cerdas untuk menanggulangi masalah tersebut. Ruko merupakan perpaduan antara daerah bisnis dilantai bawah dan daerah tempat tinggal dilantai atas. Bangunan tersebut membuat suatu kemungkinan kombinasi dari kepadatan yang tinggi dan intensitas dari kegiatan ekonomi di daerah Pecinan. Bahkan ada suatu penelitian di satu daerah Pecinan yang terdiri dari deretan ruko-ruko, bahwa 60% dari luas lantai diperuntukkan bagi tempat tinggal dan 40 % nya dipergunakan untuk bisnis.

Bentuk dasar dari ruko di daerah Pecinan dindingnya terbuat dari bata dan atapnya berbentuk perisai dari genting. Setiap unit dasar mempunyai lebar 3 sampai 6 meter, dan panjangnya kurang lebih 5 sampai 8 kali lebarnya. Pada setiap unit ruko terdapat satu atau dua meter teras sebagai transisi antara bagian ruko dan jalan umum. Bentuk ruko yang sempit dan memanjang tersebut menyulitkan pencahayaan dan udara bersih yang sehat masuk kebagian tengah dan belakang. Untuk mengatasi hal itu maka dipecahkan dengan pembukaan dibagian tengahnya, yang bisa langsung berhubungan dengan langit (berupa “*courtyard*”). Sebelum adanya infrastruktur dasar kota seperti suplai air bersih, listrik dan transportasi publik (baru ada di kota-kota besar di Jawa setelah th. 1920 an), maka perumahan ruko tersebut air bersihnya di suplai dengan sumur (yang ditaruh didaerah *courtyard*) dan penerangannya dengan lampu minyak tanah. Sedangkan transportasi publik yang sederhana mengakibatkan jalan-jalan didaerah Pecinan yang sudah padat tersebut bertambah padat dengan kendaraan

pedati cekar dan dokar (delman). Oleh sebab itu orang-orang Cina yang sudah kaya rumah tinggalnya kemudian pindah ke daerah yang lebih longgar, meskipun tempat kerjanya tetap di daerah Pecinan.

Pada awal perkembangannya detail-detail konstruksi dan ragam hiasnya sarat dengan gaya arsitektur Cina. Tapi setelah akhir abad ke 19 dan awal abad ke 20 sudah terjadi percampuran dengan sistem konstruksi (mulai memakai kuda-kuda pada konstruksi atapnya) dan ragam hias campuran dengan arsitektur Eropa. Bahkan pada pertengahan abad 20 sampai akhir abad ke 20 corak arsitektur Cinanya sudah hilang sama sekali. Pada akhir abad ke 20 corak arsitektur ruko sudah berkembang lebih pesat lagi. Meskipun bentuk dasarnya pada 1 unit ruko masih belum banyak mengalami perubahan, tapi tampak luarnya merupakan pencerminan arsitektur pasca modern yang sedang melanda dunia arsitektur di Indonesia dewasa ini, tidak ada sedikitpun corak arsitektur cinanya yang tertinggal.

Dari kajian mengenai pecinan di nusantara tersebut disimpulkan bahwa Pecinan hadir bahkan sebelum masa kolonial dan menduduki kota-kota pantai. Dari dulu kawasan pecinan merupakan kawasan dengan aktivitas perdagangan yang ramai sehingga bisa disebut sebagai pusat perkembangan. Karena semakin ramai kawasan ini memiliki kesan padat, sempit, dan kumuh, dengan kualitas lingkungan yang buruk. Ciri khas arsitektur, morfologi dan aktivitas dari pecinan masih bisa dilihat dan dirasakan di kawasan Bongkaran saat ini. Selain aktivitasnya, dari bentuk fisik, kawasan perdagangan Bongkaran memiliki kekhasan berupa *shophouse*, klenteng, adanya beberapa pasar yaitu Pasar Bong dan Pasar Bibis dan terletak di dekat sungai, yaitu Sungai Kalimas di sisi barat Jalan Karet. Bangunan-bangunan di kawasan ini juga memiliki perpaduan arsitektur Cina, kolonial, dan nusantara.

2.6 Kajian Mengenai Aktivitas dan Perilaku Manusia

2.6.1 Kajian Mengenai Aktivitas Manusia

Aktivitas dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah keaktifan, kegiatan-kegiatan, kesibukan atau salah satu kegiatan kerja yang dilaksanakan tiap bagian dalam tiap suatu organisasi atau lembaga (Dep.Pendidikan dan Kebudayaan, 2005: 23). Dalam kehidupan sehari-hari banyak sekali aktivitas, kegiatan, atau kesibukan yang dilakukan manusia. Berarti atau tidaknya kegiatan tersebut tergantung pada individu tersebut. Menurut Samuel Soeitoe dalam bukunya Psikologi Pendidikan II mengatakan bahwa aktivitas tidak hanya sekedar kegiatan, tetapi aktivitas dipandang sebagai usaha mencapai atau memenuhi kebutuhan (Samuel, 1982: 52).

Aktivitas dan ruang saling mempengaruhi, yang mana aktivitas membentuk ruang, namun ruang juga membentuk aktivitas. Lefebvre menyatakan bahwa relasi sosial baru dapat terlihat secara nyata dalam ruang. Namun, aktivitas manusia juga membentuk ruang secara keseluruhan (Borden, Kerr, Rendell,& Pivaro, 2000, dalam Ellisa, 2013).

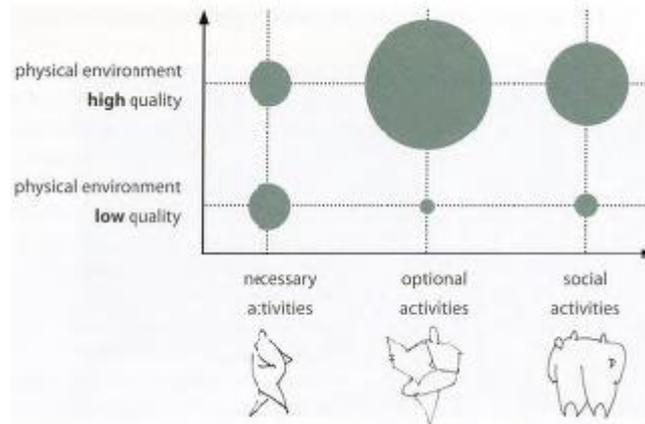
Dalam penelitiannya tentang '*life in public spaces*' di kota Wellington, Gehl memberi gambaran tentang tipe *user* (pelaku aktivitas) dan jenis aktivitasnya dalam suatu setting publik. Untuk tipe *user* Gehl mengkategorikannya menjadi 4, yaitu *the every day user*, *the visitors/customers*, *the recreational visitors*, dan *the visitors to events*. *The every day user* ialah orang yang tinggal dan bekerja di daerah itu atau yang berjalan melewatinya secara terus menerus, *the visitors/customers* ialah orang yang mengunjungi daerah tersebut berdasarkan fungsinya, *the recreational visitors* ialah orang yang mengunjungi daerah tersebut karena ruang publiknya menyenangkan atau menggunakan ruang publik untuk rekreasi, kesenangan, olahraga, bermain, dan lain-lain, sedangkan *the visitors to events* ialah orang yang mengunjungi tempat tersebut karena adanya even spesial. Selanjutnya untuk jenis aktivitas dalam ruang publik Gehl juga membagi menjadi 4, antara lain *daily necessary activity*, yaitu aktivitas berjalan menuju ke atau dari

atau berjalan melewati, *daily recreational activity*, yaitu aktivitas istirahat atau berhenti sejenak, *recreational activity*, yaitu aktivitas rekreasi dan bermain, *planned activity*, yaitu aktivitas menjadi penonton atau peserta dari sebuah even yang terencana.

Dari kategori *user* tersebut kita dapat menggunakannya untuk melihat tipe pemakai ruang di kawasan perdagangan Bongkaran yang didominasi oleh *the every day user* dan *the visitors/customers* karena di wilayah penelitian didominasi oleh *daily necessary activity* dan *daily recreational activity* berupa aktivitas perdagangan (jual-beli, bongkar muat, menjaga toko) dan aktivitas istirahat atau berhenti sejenak dengan duduk-duduk di warung atau emperan toko.

Selain kategori penggunaan ruang publik Gehl juga mengkategorikan aktivitas di ruang luar. Adapun Gehl (1996) meng-kategorikan aktivitas-aktivitas di ruang luar dalam tiga kategori yaitu; *necessary activities*, *optional activities*, dan *social activities*. Yang dimaksudkan dengan *necessary activities* adalah aktivitas yang sifatnya wajib (*compulsory*) seperti ke sekolah atau tempat kerja, belanja harian, menunggu transportasi umum, yang pada umumnya adalah merupakan aktivitas harian dan terjadi sepanjang tahun. Aktivitas ini secara umum banyak berkaitan dengan aktivitas berjalan kaki, dan karena sifatnya yang perlu dilakukan maka aktivitas ini kurang terpengaruh oleh kondisi fisik ruang terbuka dimana aktivitas terjadi atau dengan kata lain kurang tergantung pada kondisi lingkungannya. Dalam hal ini pelaku tidak punya pilihan karena aktivitas memang perlu dilakukan. Adapun *optional activities* adalah aktivitas yang dilakukan dengan pertimbangan apabila waktu dan tempatnya memungkinkan, kondisi lingkungan fisik, dan iklim atau cuacanya memenuhi syarat. Pada umumnya ini adalah aktivitas rekreasi. Aktivitas ini sangat tergantung pada kondisi kualitas fisik ruang terbuka. Sedangkan *social activities* adalah aktivitas yang tergantung pada keberadaan orang lain di ruang terbuka, seperti antara lain anak-anak yang sedang bermain, bercakap-cakap, berbagai aktivitas bersama, termasuk juga kontak pasif seperti melihat-lihat orang lain berjalan-jalan dan mendengarkan percakapan orang lain. Aktivitas ini memilih kondisi fisik

lingkungan yang sesuai dengan jenis aktivitasnya. Hubungan antara kualitas ruang luar dan aktivitas ruang luar (Gehl, 2011).



Gambar 2.17 Diagram aktivitas ruang luar. Sumber: Gehl (2011)

Pada gambar diatas dipaparkan diagram representasi hubungan antara kualitas ruang terbuka dan tingkat terjadinya aktivitas di ruang terbuka. Bila kualitas ruang terbuka bagus, maka frekuensi terjadinya *optional activities* akan meningkat. Selanjutnya ketika *optional activities* meningkat, biasanya *social activities* juga meningkat.

2.6.2 Kajian Perilaku Manusia

Perilaku adalah tindakan atau aktivitas dari manusia itu sendiri yang mempunyai bentangan yang sangat luas antara lain : berjalan, berbicara, menangis, tertawa, bekerja, kuliah, menulis, membaca, dan sebagainya. Dari uraian ini dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud perilaku manusia adalah semua kegiatan atau aktivitas manusia, baik yang diamati langsung, maupun yang tidak dapat diamati oleh pihak luar (Notoatmodjo, 2003). Menurut Skinner, seperti yang dikutip oleh Notoatmodjo (2003), merumuskan bahwa perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus atau rangsangan dari luar. Oleh karena perilaku ini terjadi melalui proses adanya stimulus terhadap organisme dan kemudian organisme tersebut merespons, maka teori Skinner ini disebut teori “S-O-R” atau Stimulus – Organisme – Respon. Melalui penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa perilaku setingkat lebih tinggi pengaruhnya dari

‘aktivitas’ karena dalam perilaku terdapat pengaruh unsur kognitif seseorang. Tapi untuk mendeteksi perilaku seseorang kita bisa melihat aktivitasnya sehari-hari.

Menurut Bloom, seperti dikutip Notoatmodjo (2003), membagi perilaku itu di dalam tiga domain (ranah/kawasan), yang terdiri dari ranah pengetahuan (*knowlegde*), ranah sikap (*attitude*), dan ranah tindakan (*practice*).

1. Pengetahuan (*Knowlegde*)

Pengetahuan adalah hasil dari tahu, dan ini terjadi setelah seseorang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Tanpa pengetahuan seseorang tidak mempunyai dasar untuk mengambil keputusan dan menentukan tindakan terhadap masalah yang dihadapi. Pengetahuan dapat diperoleh dari pengalaman langsung atau orang lain yang sampai kepada seseorang (Notoatmodjo, 2003). Faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan seseorang :

- Faktor Internal : faktor dari dalam diri sendiri, misalnya intelegensia, minat, kondisi fisik.
- Faktor Eksternal : faktor dari luar diri, misalnya keluarga, masyarakat, sarana.
- Faktor pendekatan belajar : faktor upaya belajar, misalnya strategi dan metode dalam pembelajaran. Pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau angket yang menanyakan isi materi yang ingin diukur dari subjek penelitian atau responden. Pengetahuan dapat diperoleh melalui proses belajar yang didapat dari pendidikan.

2. Sikap (*Attitude*)

Sikap merupakan reaksi atau respon yang masih tertutup dari seseorang terhadap suatu stimulus atau objek. Sikap mencerminkan kesenangan atau ketidaksenangan seseorang terhadap sesuatu. Sikap berasal dari pengalaman, atau dari orang yang dekat dengan kita. Mereka dapat mengakrabkan kita dengan sesuatu, atau menyebabkan kita menolaknya (Wahid, 2007). Allport (1954) menjelaskan bahwa sikap mempunyai tiga komponen pokok :

- Kepercayaan (keyakinan), ide, konsep terhadap suatu objek.
- Kehidupan emosional atau evaluasi terhadap suatu objek.
- Kecenderungan untuk bertindak (*tend to behave*).

3. Praktik atau tindakan (*practice*)

Suatu sikap belum otomatis terwujud dalam suatu tindakan (*overt behavior*). Untuk mewujudkan sikap menjadi suatu perbuatan yang nyata diperlukan faktor pendukung atau suatu kondisi yang memungkinkan, antara lain adalah fasilitas dan faktor dukungan (*support*).

2.6.3 Kajian Perilaku Spasial

Jika dilihat dalam kehidupan sehari-hari perilaku manusia tidak bisa dilepaskan dari kebergantungannya atau pengaruh dari lingkungan fisiknya. Teori-teori dalam ilmu lingkungan dan perilaku berbasis pada teori hubungan manusia dengan lingkungan spasialnya yang pada awalnya banyak dipelajari oleh para psikolog dalam ilmu psikologi lingkungan (*environmental psychology*) seperti antara lain Irwin Altman dalam bukunya *The Environment and Social Behavior* (1975), Paul A. Bell, Thomas C. Greene, Jeffery D. Fisher, dan Andrew Baum dalam bukunya *Environmental Psychology* (2001). Pada dasarnya teori hubungan manusia dengan lingkungan spasialnya adalah mengenai bagaimana manusia dan lingkungan spasialnya saling mempengaruhi.

Dalam perkembangannya ilmu perilaku spasial dipelajari juga oleh para arsitek, perancang kota, dan geografer, yang lebih mengkhususkan perhatiannya kepada hubungan manusia dengan lingkungan yang lebih khusus, yaitu lingkungan spasial didalam bangunan gedung dan di ruang perkotaan. Hubungan antara manusia dengan lingkungan terbangun antara lain menghasilkan perilaku spasial yaitu perilaku manusia di ruang perkotaan atau ruang dalam bangunan sebagai respon manusia terhadap konfigurasi spasial dari bangunan dan ruang perkotaan (Aiello, 1981).

Teori lingkungan spasial dan perilaku menyatakan adanya hubungan timbal balik antara manusia dengan lingkungan spasialnya baik lingkungan buatan maupun lingkungan alam. Dalam ilmu arsitektur dipelajari hubungan manusia dengan ruang-ruang dalam bangunan gedung dimana ia melakukan aktivitasnya dalam usaha untuk merancang ruang-ruang yang sesuai dengan perilaku penggunaannya. Ilmu lingkungan dan perilaku dapat juga diaplikasikan dalam bidang ilmu perkotaan, untuk mempelajari bagaimana hubungan manusia dengan ruang-ruang perkotaan dimana ia melakukan aktivitasnya.

Borden dalam bukunya *Body Architecture: Skateboarding and the Creation of Super-Architectural Space* menjelaskan bahwa hubungan manusia dengan arsitektural atau ruangnya mampu mengarah ke pembentukan teritorialitas. Hal ini terjadi dalam beberapa tahap, yaitu manusia menemukan ruang atau tempatnya, manusia mengkonstruksi ruangnya, hingga manusia merepresentasi ruangnya. Ketika dihubungkan dengan ruangnya aktivitas seseorang akan cenderung menjadi taktik untuk merekonstruksi ruangnya, sehingga kedua hal ini akan saling mempengaruhi. Aktivitas dalam keseharian yang dilakukan secara berulang-ulang merupakan salah satu cara untuk merepresentasikan ruang, yang kemudian ruang tersebut pada akhirnya akan merepresentasi kembali (*space of representation*) memori dan aktivitas aktor-aktor yang terlibat dalam aktivitas sebagai bukti nyata.

Menurut Borden (2000), representasi ruang terbangun berdasarkan rutinitas tiap hari sehingga ruang tersebut semakin lama hanya menjadi sekedar ruang tanpa arti. Tetapi begitu ruang tersebut diimbui dengan pengalaman serta pengertian akan nilai-nilai, ruang tersebut berubah menjadi ruang representasi (*space of representation*). Dalam ruang representasi inilah identitas dapat terlihat karena suatu kawasan yang memiliki identitas berarti memiliki karakter yang kuat. Dan karakter terbentuk dari tindakan serta aktivitas yang terjadi, termasuk para pelaku yang ikut ambil bagian dari aktivitas tersebut (Leach, dalam Ellisa 2013).

Dalam buku *Arsitektur Perilaku dan Lingkungan*, Laurens (2004) menyatakan sistem aktivitas dalam sebuah lingkungan terbentuk dari rangkaian sejumlah *behavior setting*. Sistem aktivitas seseorang menggambarkan motivasi, sikap, dan pengetahuannya tentang dunia dengan batasan penghasilan, kompetensi, dan nilai-nilai budaya yang bersangkutan (Chapin dan Brail 1969; Porteus, 1977). Dengan mengetahui sistem aktivitas inilah maka arsitek mulai merancang dan mengolah bentuk batas-batas *behavior setting*, berupa batas fisik yang jelas atau batas simbolik atau kombinasi keduanya, menata setiap setting dalam rangkaian sistem aktivitas. Dalam pengamatan *behavior setting*, dapat dilakukan analisa melalui beberapa cara, antara lain:

1. Menggunakan *Time Budget*

Time Budget memungkinkan orang mengurai/mendekomposisikan suatu aktivitas sehari-hari, aktivitas mingguan atau musiman ke dalam seperangkat *behavior setting* yang meliputi hari kerja mereka, atau gaya hidup mereka.

2. Melakukan Sensus

Cara ini dilakukan untuk menggambarkan proses pembelajaran semua aktivitas seorang individu dalam waktu tertentu dengan metode pengamatan. Seperti yang dilakukan Barker dan Wright dengan mengamati perilaku seorang anak sepanjang hari.

3. Studi Asal-Tujuan

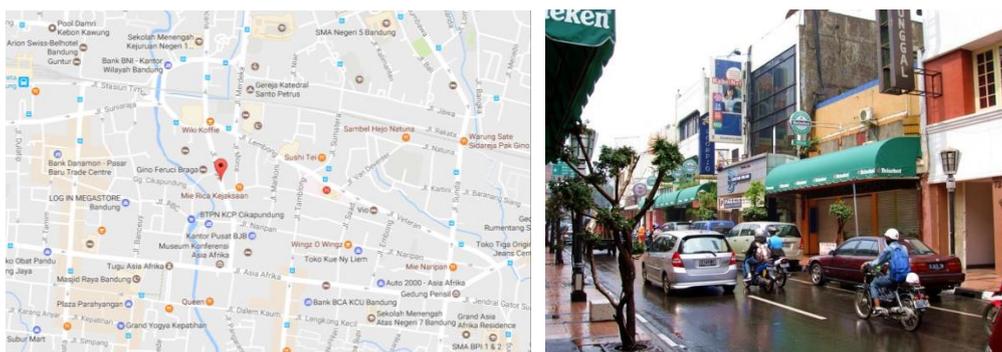
Studi ini untuk mengamati, mengidentifikasi awal dan akhir dari pola-pola pergerakan. Studi semacam ini menggambarkan pola perilaku yang sesungguhnya terjadi, bukan hanya seperti yang dibayangkan oleh arsitek, melainkan yang membentuk kehidupan seseorang atau sekelompok orang.

Dari beberapa kajian pustaka mengenai aktivitas dan perilaku manusia tersebut dapat disimpulkan bahwa pembentukan perilaku manusia dan karakter spasial atau lingkungan akan saling berhubungan dan terkait. Aktivitas manusia dalam ruang luar bisa dilihat berdasarkan kategori *necessary activities*, *optional*

activities, dan *social activities*. Dari aktivitas ini jika dilakukan secara konstan dan intens akan menimbulkan sebuah perilaku yang dipengaruhi dan mempengaruhi karakter setting fisiknya, sehingga dua hal ini akan saling mengkonstruksi. Dan dalam suatu kawasan melihat sistem perilaku seseorang bisa dilakukan dengan menggunakan studi asal-tujuan untuk melihat pergerakannya. Hal-hal tersebut dapat digunakan untuk menganalisa kualitas Kawasan Bongkaran sebagai kawasan dengan fungsi utama perdagangan yang dibentuk oleh perilaku manusia di dalamnya, khususnya dalam pola aktivitas yang berada di ruang luar atau koridor.

2.7 Kajian Preseden

2.7.1 Braga, Bandung



Gambar 2.18 Lokasi&suasana koridor Braga. Sumber: Google Map & mapio.net

Kawasan Braga sebagai salah satu bagian dari wilayah pusat kota Bandung merupakan kawasan pusat perdagangan bersejarah yang eksklusif dan sangat terkenal di jaman kolonial Belanda, namun dalam perkembangannya kawasan Braga mengalami penurunan vitalitas (kemampuan untuk bertahan/daya) dari aspek fisik lingkungan, fungsional, dan struktural. Awalnya Jalan Braga adalah sebuah jalan kecil di depan pemukiman yang cukup sunyi sehingga dinamakan Jalan Culik karena cukup rawan, juga dikenal sebagai Jalan Pedati (Pedatiweg) pada tahun 1900-an. Di sisi kanan kiri Jalan Braga terdapat kompleks pertokoan yang memiliki arsitektur dan tata kota yang tetap mempertahankan ciri arsitektur lama pada masa Hindia Belanda. Tata letak pertokoan tersebut mengikuti model yang ada di Eropa sesuai dengan

perkembangan kota Bandung pada masa itu (1920-1940-an) sebagai kota mode yang cukup termasyhur seperti halnya kota Paris pada saat itu Jalan Braga menjadi ramai karena banyak usahawan-usahawan terutama berkebangsaan Belanda mendirikan toko-toko, bar dan tempat hiburan di kawasan ini. Namun sisi buruknya adalah munculnya hiburan-hiburan malam dan kawasan lampu merah (kawasan remang-remang) di kawasan ini yang membuat Jalan Braga sangat dikenal turis. Dari sinilah istilah kota Bandung sebagai kota kembang mulai dikenal.

Selama beberapa tahun terakhir Jl. Braga telah mengalami perubahan fungsi, dari tempat yang pada awalnya nyaman untuk pejalan kaki menjadi alur jalan arteri lintas cepat, yang sekedar lewat dari Selatan ke Utara. Berjalan santai yang dapat dinikmati; sudah tidak mungkin lagi. Pada beberapa bangunan, bagian atas atapnya ditumbuhi pohon-pohon beringin dan rumput hijau yang dibiarkan liar. Dari hasil pendataan ternyata 45% dari penghuni telah menutup usahanya. Sementara itu, penjaja makanan kaki lima leluasa berjualan di trotoar pejalan kaki. Beberapa street furniture juga rusak dan tidak terawat, yang menambah kesan suram pada koridor yang didominasi bangunan heritage ini.

Pada tahun 2004 dilakukan pembangunan Braga City Walk (BCW) dengan konsep *urban revitalization* untuk meningkatkan vitalitas kawasan Braga, pembangunan BCW diharapkan dapat meningkatkan vitalitas kawasan Braga dan membangkitkan suasana historis Bandung Tempo Dulu. Pada sebagian kawasan di ujung utara Jl. Braga terjadi perubahan perbaikan pada beberapa bangunan. Menjadi lebih bersih dan digunakan sebagai tempat usaha baru. Berawal dari dibukanya lahan bekas Permorin; Fuchs & Rens, menjadi Aston Braga City Walk. Dengan tambahan fungsi baru terjadi suasana penyegaran di sekitar entrance baru ini. Berimbang dengan dibukanya restoran-restoran baru, beberapa toko baru dibuka. Secara perlahan perubahan sedang berlangsung disekitar ini. Jalan ini mulai hidup dengan banyaknya festival yang diadakan di jalan ini serta komunitas anak muda yang memanfaatkan jalan ini untuk mengembangkan kreativitasnya.

Dari jalan Braga ini dapat dilihat adanya integritas antara pusat perdagangan di Braga City Walk dengan aktivitas di sepanjang koridor, dimana kondisi ruang dan aktivitas di dua area ini saling mendukung dan terhubung sehingga menciptakan koridor Braga yang semarak baik di siang maupun malam hari. Sebagai kawasan kota lama dengan fungsi perdagangan, penataan dan perancangan kawasan Braga yang baru mampu memenuhi kualitas yang diperlukan dalam area perbelanjaan yang baik, yaitu aktivitas yang beragam, lingkungan yang dekoratif, kegunaan yang asli, pembaharuan dan perubahan, lingkungan yang estetis, dan sesuai dengan konteksnya sebagai area di pusat kota.



Gambar 2.19 Suasana dan aktivitas di koridor Braga. Sumber: Wisata-bandung.co.id

2.7.2 Jonker Street, Melaka, Malaysia



Gambar 2.20 Lokasi Jonker Street, Malaysia. Sumber: Google Map & world to trek.com

Jonker Street atau *Jonker Walk* merupakan salah satu koridor jalan bersejarah yang saat ini menjadi salah satu pusat keramaian di Melaka, Malaysia. Di sepanjang koridor jalan ini terdapat bangunan unik dan bersejarah yang sudah ada sejak abad 17. Jonker street juga dikenal sebagai China Town di Malaysia. Menurut sejarahnya, koridor jalan ini pernah menjadi rumah tinggal dan digunakan sebagai tempat bisnis para peranakan kaya dari jaman kolonial hingga pasca kolonial. Beberapa bangunan bersejarah yang terdapat di sepanjang dan di

sekitar jalan ini, diantaranya Baba Nyonya Heritage Museum, Cheng Ho Cultural Museum, Cheng Hoon Teng Temple, Hang Jebat Mausoleum, Hang Kasturi Mausoleum, Kampung Hulu Mosque, Kampung Kling Mosque, Sri Poyatha Moorthi Temple, Straits Chinese Jewellery Temple, dan Tamil Methodist Church.

Di koridor ini bangunan-bangunan heritage telah disulap sebagai area komersial modern, dengan kios retail, café, restaurant dan area belanja. Pada malam hari di akhir pekan jalan ini akan ditutup bagi kendaraan bermotor dan berubah menjadi koridor pasar malam.

Walaupun jalan ini tetap mengakomodasi sirkulasi kendaraan bermotor di hari-hari biasa, tetapi *pedestrian way* disini dirancang dengan lebar yang cukup besar dan dengan material yang sesuai bagi pejalan kaki, sehingga pengguna jalan bisa melakukan aktivitas berbelanja dengan nyaman. Di area *pedestrian way* juga dilengkapi oleh pohon peneduh dan lampu penerangan.

Selain itu yang menjadikan jalan ini unik adalah seni mural yang diterapkan di beberapa tembok bangunan sehingga dapat menyulap bangunan heritage yang terkesan suram dan tidak tertata menjadi lebih semarak dan ceria, sehingga tidak sedikit orang yang melakukan aktivitas foto-foto hingga foto prewedding di koridor ini. Koridor ini menawarkan fungsi komersial serta wisata yang didukung oleh ruang dengan design seni kontemporer gabungan antara seni klasik yang dihasilkan oleh bangunan struktur dengan seni di era sekarang yang dimunculkan oleh mural-mural unik dan café-café dengan desain interior yang modern.

Sebagai kawasan *heritage*, Jonker street mampu mempertahankan identitasnya di masa lalu walaupun terjadi perubahan pada aktivitas dan fungsi bangunan, yaitu dengan tetap mempertahankan keterkaitan antara setting fisiknya dengan orang-orang didalamnya. Malalui penataannya, kawasan Jonker Street yang didominasi aktivitas perdagangan juga mampu menampung aktivitas lain, antara lain aktivitas yang bersifat wajib (*necessary*), opsional dan sosial, baik di siang maupun di malam hari.



Gambar 2.21 Suasana di Jonker Street, Malaysia. Sumber: *backpacking Malaysia.com & tripAdvisor.net*

2.7.3 *Lesson Learned*

Berdasarkan pemaparan studi preseden diatas, maka didapatkan beberapa hal yang dapat dipelajari dan dijadikan referensi untuk melakukan perancangan koridor perdagangan Slompretan dengan identitas multikultural:

Tabel 2.2 *Lesson Learned*

No.	Objek Studi Preseden	Hal Yang Dapat Dipelajari
1.	Braga, Bandung	<p>Sebagai kawasan kota lama dengan fungsi perdagangan, penataan dan perancangan kawasan Braga yang baru mampu memenuhi kualitas yang diperlukan dalam area perbelanjaan yang baik, yaitu aktivitas yang beragam, lingkungan yang dekoratif, kegunaan yang asli, pembaharuan dan perubahan, lingkungan yang estetik, dan sesuai dengan konteksnya sebagai area di pusat kota.</p> <p>Adanya integritas antara pusat perdagangan di Braga City Walk dengan aktivitas di sepanjang koridor, dimana kondisi ruang dan aktivitas di dua area ini saling mendukung dan terhubung sehingga menciptakan koridor Braga yang semarak baik di siang maupun malam hari. Sirkulasi bagi kendaraan dan <i>pedestrian way</i> diperbaiki, serta dilakukan penambahan <i>street furniture</i>. Selain itu, koridor Braga juga sering dijadikan sebagai spot untuk menggelar festival atau even-</p>

		even khusus, sehingga bisa mengundang masyarakat kota untuk mengunjungi kawasan ini.
2.	Jonker Street, Melaka	Sebagai kawasan <i>heritage</i> , Jonker street mampu mempertahankan identitasnya di masa lalu walaupun terjadi perubahan pada aktivitas dan fungsi bangunan, yaitu dengan tetap mempertahankan keterkaitan antara setting fisiknya dengan orang-orang didalamnya. Melalui penataannya, kawasan Jonker Street yang didominasi aktivitas perdagangan juga mampu menampung aktivitas lain, antara lain aktivitas yang bersifat wajib (<i>necessary</i>), opsional dan sosial, baik di siang maupun di malam hari.

Dalam penelitian ini dilakukan kajian terhadap lima dasar yang mendukung penelitian, yaitu kajian identitas tempat (*place identity*), koridor dan kawasan perdagangan, artefak kota, pecinan di nusantara serta aktivitas dan perilaku manusia. Kajian mengenai identitas tempat digunakan sebagai pijakan awal dalam penelitian ini. Melalui kajian tersebut penulis mengetahui bahwa identitas tempat dihasilkan oleh komponen fisik, aktivitas, dan makna/symbol sehingga ketiga hal ini dapat diuraikan menjadi dua jenis aspek, yaitu fisik dan non fisik. Aspek fisik pembentuk identitas kawasan bisa dilihat dari elemen fisik koridor dan kawasan perdagangan, yaitu berupa wujud bangunan, *figure ground*, ruang jalan, dan jalur pejalan kaki.

Poin ini didukung oleh teori artefak kota karena wilayah penelitian merupakan bagian kawasan heritage sehingga bagaimanapun fungsi atau kondisinya sekarang, kawasan tersebut memiliki kekhasan nilai baik sejarah, sosial-budaya, yang nampak pada karakter ruang dan aktivitas didalamnya. Selanjutnya aspek non fisik pembentuk identitas didapat dari aktivitas manusia, hal ini didukung oleh kajian aktivitas dan perilaku manusia. Dari kajian ini didapat bahwa aktivitas sehari-hari yang akhirnya menjadi perilaku berpotensi untuk membentuk atau mengkonstruksi karakter spasialnya, begitupun sebaliknya.

Dari kajian-kajian tersebut yang akhirnya digunakan dalam penelitian ini dimana yang menjadi tujuan ialah meningkatkan identitas Kawasan Bongkaran yang merupakan kawasan perdagangan melalui penataan kawasan perdagangan yang memperhatikan komponen fisik, aktivitas, dan makna tempatnya.

2.8 Sintesa Kajian Pustaka dan Kriteria Umum

Berdasarkan kajian yang telah dilakukan terhadap teori-teori diatas, didapatkan hasil sintesa yang menjadi landasan teori dalam penelitian dan menjadi pengarah atau dasar dalam menentukan kriteria umum. Hasil sintesa dan kriteria umum dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2.3 Sintesa Kajian Pustaka

No.	Teori	Sub-Kajian	Tokoh	Inti Kajian	Hasil Sintesa	Kriteria Umum
1.	Kajian Identitas Tempat	Definisi & Pemahaman Identitas Tempat	-Hatch & Shultz (2002) -Proshansky (1983) -Fisher (2006) -Relph (1976) -Montgomery (1998) -Lynch (1960) -Punter (1991) -Carmona et al (2003) -Ujang (2014)	<ul style="list-style-type: none"> • Keterkaitan <i>self-identity</i> dengan setting lingkungannya • Komponen identitas tempat: komponen fisik, aktivitas, dan makna/symbol • Identitas, yaitu dengan identifikasi obyek dengan maknanya sebagai salah satu pembentuk image kawasan • Makna (<i>meaning</i>) adalah persepsi dan aspek-aspek psikologi dari pengalaman akan lingkungan yang terbentuk oleh koneksi dan hubungan antara seseorang dengan lingkungannya • Makna tempat (fungsional, emosional, sosio-kultural) 	<p>Identitas tempat (<i>place identity</i>) merupakan representasi identitas diri atau kelompok masyarakat yang terkait dengan setting lingkungannya.</p> <p>Identitas tempat memiliki komponen berupa komponen fisik, aktivitas, dan makna/symbol. Untuk mengerti image satu tempat harus bisa mengerti identitasnya yaitu dengan identifikasi obyek dengan maknanya. Makna adalah persepsi dan aspek-aspek psikologi dari pengalaman seseorang akan lingkungan. Makna bisa berupa makna fungsional, emosional, sosio-kultural</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Desain fisik yang baru harus mampu mencerminkan fungsi kawasannya • Desain fisik harus mampu mewadahi aktivitas yang sudah ada dan aktivitas baru • Menciptakan lingkungan fisik yang mampu mengembalikan kenangan dan pengalaman di masa lampau • Harus menciptakan lingkungan yang memunculkan keterikatan manusia terhadap lingkungannya • Harus menciptakan kawasan perdagangan yang juga responsif terhadap wujud bangunannya sebagai salah satu image kawasan • Harus menciptakan lingkungan yang seimbang antara unsur solid dan voidnya, dan frontage
2.	Kajian Teori Komponen Fisik	Kajian Mengenai Koridor	-Moughtin (2003) -Krier (1979)	<ul style="list-style-type: none"> • Elemen Pembentuk Citra Koridor (Wujud Bangunan, <i>Figure Ground, Street and pedestrian ways</i>) • Unsur Non-Fisik Koridor (<i>Comfort, Relaxation, Passive and Active</i>) 	Sebagai <i>outdoor mall</i> perancangan koridor perdagangan di kawasan Bongkaran harus memperhatikan beberapa hal fisik dan non-fisik. Dari aspek fisik, yaitu: wujud bangunan, <i>figure ground</i> , ruang jalan, jalur pejalan kaki. Sedangkan untuk non fisik perlu memperhatikan aktivitas,	

No.	Teori	Sub-Kajian	Tokoh	Inti Kajian	Hasil Sintesa	Kriteria Umum
		Koridor dan Kawasan Perdagangan	-Carmona (2003) -Bishop (1989) -Yeates dan Garner (1980) -Fangyu- Lee (1996)	<i>Engagement, Discovery</i> <ul style="list-style-type: none"> • Jenis Koridor : Koridor Komersial, Koridor Pemandangan • Jenis Perdagangan (<i>nucleatios, ribbons, specialized areas</i>) • Pembentuk Kualitas Area Perdagangan (orang & aktivitasnya, kegunaan yang asli, lingkungan yang dekoratif, pembaharuan & perubahan, kenikmatan estetika & kualitas, keaslian makna) • Tipe <i>outdoor mall: full mall, transit mall, semi mall</i> • Elemen yang harus diperhatikan di outdoor mall: plaza, arcade, jalur pejalan kaki • Karakter yang harus diperhatikan dalam kawasan perdagangan: <i>figure ground</i>, tekstur dan pola, transparansi, arah, <i>similarity</i>, gerakan (<i>motion</i>), waktu, kualitas 	kegunaan/fungsi, pembaharuan, estetika, makna, arah, gerakan, dan waktu. Antara koridor dengan ruang bangunan yang ada dapat dilihat beberapa koneksi, yaitu hubungan antar ruang dan bentuk sirkulasinya	bangunan yang seimbang <ul style="list-style-type: none"> • Harus menciptakan ruang jalan yang jelas pola, pergerakan, dan arahnya • Desain kawasan perdagangan harus menyediakan jalur pejalan kaki yang nyaman bagi siapa saja, yang bisa diakses siang maupun malam hari • Desain fisik harus memunculkan keterhubungan yang jelas antara ruang dengan ruang, dan ruang dengan sirkulasi • Harus menciptakan lingkungan fisik yang mampu mencerminkan sejarah dan budaya setempat • Desain fisik mampu mempertahankan ciri fisik kawasan pecinan dengan kombinasi perkembangan

No.	Teori	Sub-Kajian	Tokoh	Inti Kajian	Hasil Sintesa	Kriteria Umum
		Hubungan dan Sirkulasi Spasial	- D.K. Ching (2007)	<p>sensorik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jenis hubungan spasial: ruang dalam ruang, ruang-ruang yang saling mengunci, ruang-ruang yang berdekatan, ruang-ruang yang dihubungkan sebuah ruang bersama • Bentuk ruang sirkulasi: tertutup, terbuka pada satu sisi, terbuka pada kedua sisi 		<p>modern yang ada</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mampu menciptakan kawasan perdagangan yang menampung aktivitas bekerja, belanja, rekreasi, hingga interaksi sosial di siang hingga malam hari • Menciptakan lingkungan yang mengakomodir kebutuhan sehari-hari bagi penghuninya
3.	Teori Artefak Kota	Pemahaman Artefak Kota	- Rossi (1982) - Kostof (1991)	<ul style="list-style-type: none"> • Karakter artefak kota dipengaruhi bentuk, ruang, waktu • Konsep dalam artefak kota: kepermanenan, <i>locus</i> • Artefak kota adalah ekspresi sejarah, budaya, dan wadah sebuah makna 	Kota dibentuk oleh sejarah, pengalaman manusianya, even (kejadian), budaya dan struktur sosial masyarakatnya dari waktu ke waktu. Perjalanan kota tersebut dapat dilihat dalam artefak kota berupa locus-locus rancangan dalam kota. Artefak budaya perlu dipertahankan karena merupakan ekspresi sejarah, budaya, dan wadah sebuah makna	
4.	Kajian Mengenai Pecinan di Nusantara	Sejarah Pecinan di Nusantara	- Handinoto (1999) - Elviana (2009)	<ul style="list-style-type: none"> • Pecinan tersebar di hampir semua kota pantai. • Pecinan disebut sebagai merupakan daerah perdagangan yang ramai. Ciri khas daerah pecinan: bangunan <i>shophouse</i>, 	Pecinan hadir bahkan sebelum masa kolonial dan menduduki kota-kota pantai. Dari dulu kawasan pecinan merupakan kawasan dengan aktivitas perdagangan yang ramai sehingga bisa disebut sebagai pusat perkembangan.	

No.	Teori	Sub-Kajian	Tokoh	Inti Kajian	Hasil Sintesa	Kriteria Umum
				terdapat pasar dan sungai	Selain aktivitasnya, dari bentuk fisik, kawasan pecinan memiliki kekhasan berupa shophouse, klentheng, adanya beberapa pasar dan terletak di dekat sungai. Bangunan-bangunan khas pecinan memiliki perpaduan arsitektur Cina, kolonial, dan nusantara. Karena semakin ramai kawasan ini memiliki kesan padat, sempit, dan kumuh, dengan kualitas lingkungan yang buruk.	
		Permukiman Cina Pada Masa Kolonial	- Handinoto (1999)	<ul style="list-style-type: none"> • Perpaduan bangunan dengan arsitektur Cina dan lokal • Karakter permukiman pecinan • Ciri khas <i>shophouse</i> atau ruko di pecinan 		
5.	Aktivitas dan Perilaku Manusia	Aktivitas Manusia	<ul style="list-style-type: none"> - Samuel (1982) - Borden, Kerr, Rendell, & Pivaro, (2000) - Gehl (1996, 2011) 	<ul style="list-style-type: none"> • Pemahaman Aktivitas • Hubungan Aktivitas dengan Ruang • Jenis Aktivitas di Luar Ruang (<i>necessary activities, optional activities, dan social activities</i>) 	<p>Dari beberapa kajian pustaka mengenai aktivitas dan perilaku manusia tersebut dapat disimpulkan bahwa pembentukan perilaku manusia dan karakter spasial atau lingkungan akan saling berhubungan dan terkait. Aktivitas manusia dalam ruang luar bisa dilihat berdasarkan kategori <i>necessary activities, optional activities, dan social activities</i>.</p> <p>Dari aktivitas ini jika dilakukan secara konstan dan intens akan menimbulkan sebuah perilaku yang dipengaruhi dan mempengaruhi karakter setting fisiknya, sehingga dua hal ini akan saling mengkonstruksi. Dan dalam suatu kawasan melihat sistem perilaku seseorang bisa dilakukan dengan menggunakan studi asal-tujuan untuk melihat pergerakannya.</p>	

No.	Teori	Sub-Kajian	Tokoh	Inti Kajian	Hasil Sintesa	Kriteria Umum
		Perilaku Manusia	- Notoatmodjo (2003)	<ul style="list-style-type: none"> • Pembentukan Perilaku (stimulus-organisme-respon) • Domain Perilaku (<i>knowlegde, attitude, practice</i>) 		
		Perilaku Spasial	-Irwin Altman (1975) -Paul A.Bell, Thomas C.Greene, Jeffery D.Fisher, dan Andrew Baum (2001) -Aiello (1981)	Hubungan antar manusia dengan lingkungannya (perilaku lingkungan)		
			-Borden (2000) -Leach (dalam Ellisa 2013).	Pembentukan karakter kawasan melalui perilaku manusia		
			-Laurens (2004)	Studi pengamatan sistem aktivitas: dengan <i>time budget</i> , sensus, studi asal-tujuan		

BAB 3

METODOLOGI

3.1 Metode Penelitian

3.1.1 Paradigma Penelitian

Paradigma penelitian merupakan landasan epistemologis dari suatu penelitian yang dipakai dasar untuk pemilihan metodologi. Menurut Groat dan Wang dalam *Architectural Research Method* (2013), paradigma merupakan filosofi, filsafat, teori analisis yang logis, dan kerangka kerja yang diperlukan untuk memahami keseluruhan sistem dalam penelitian. Paradigma yang dipakai dalam penyusunan penelitian ini adalah paradigma intersubyektif.

Istilah ‘intersubyektif’ secara tersurat menunjukkan bahwa pengetahuan yang telah diperoleh seorang subyek harus mengalami verifikasi oleh subyek lainnya supaya pengetahuan tersebut lebih terjamin kebenarannya. Posisi paradigma intersubyektif berada di tengah-tengah rangkaian paradigma penelitian. Esensi dari arah paradigma ini ialah bahwa dunia diketahui secara intersubyektif melalui keterkaitannya dengan sosial budaya. Secara ontologi, paradigma ini mengasumsikan bahwa walaupun terdapat banyak sudut pandang yang berbeda mengenai realita-realita sosial budaya, adalah tidak mungkin untuk mencapai pemahaman bersama terhadap realita-realita tersebut.

Berkebalikan dari bagian obyektif dalam rangkaian paradigma, sudut pandang intersubyektif berasumsi bahwa tidaklah mungkin dan tidak perlu bagi sebuah penelitian untuk membangun obyektivitas dalam hal ‘nilai bebas’. Sebaliknya, peneliti mengakui pentingnya nilai dan makna dalam membingkai tujuan penelitian dan menafsirkan hasilnya. Bagi penelitian arsitektural dan desain, perspektif ini akan mengawali nilai-nilai dan intensi terhadap aktivitas dan interpretasi manusia terhadap makna lingkungannya dalam semua skala (Groat & Wang, 2013).

Penelitian ini menggunakan paradigma intersubyektif karena mempelajari realitas kehidupan manusia yang berhubungan dengan ruangnya, dimana yang menjadi fokus bahasan adalah lingkungan fisik kawasan perdagangan, aktivitas di dalamnya, dan maknanya bagi pengguna kawasan tersebut. Pengamatan dan penelitian dilakukan dari sudut pandang penulis atau pengamat dan juga didukung oleh pengamatan dan kesan manusia di dalamnya.

3.1.2 Jenis dan Strategi Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam topik ini ialah penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang bertujuan untuk membuat pencandraan (diskripsi) secara sistimatis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat populasi atau daerah tertentu. Dalam penelitian deskriptif tidak diperlukan sebuah jawaban sementara terlebih dahulu, melainkan dengan mencari informasi faktual secara detail (Darjosanjoto, 2006). Menurut Surakhmad, penelitian deskriptif tertuju pada pemecahan masalah yang ada pada masa sekarang. Mely G. Tan (dalam Soejono; 22) mengatakan bahwa penelitian deskriptif bertujuan menggambarkan secara tepat sifat-sifat suatu individu, keadaan, gejala atau kelompok tertentu. Sedangkan menurut Nawawi (1983), penelitian deskriptif mempunyai dua ciri pokok, yaitu:

1. Memusatkan perhatian pada masalah-masalah yang ada pada saat penelitian dilakukan (saat sekarang) atau masalah yang bersifat aktual.
2. Menggambarkan fakta-fakta tentang masalah yang diselidiki sebagaimana adanya diiringi dengan interpretasi rasional.

Sedangkan strategi yang dipakai dalam penelitian ini strategi penelitian kualitatif. Strategi penelitian kualitatif digunakan dalam mengeksplorasi dan mengidentifikasi karakter fisik dan non fisik yang berpotensi membentuk identitas tempat di kawasan perdagangan Bongkaran. Dalam penelitian kualitatif ini peneliti menekankan pada observasi dan deskripsi karakter fisik pembentuk koridor dan kawasan perdagangan Bongkaran, analisa *spatial behavior* yang walaupun pengambilan data dilakukan secara kuantitatif tetapi pembacaan

dilakukan dengan teknik kualitatif, serta menggali persepsi dan interpretasi masyarakat setempat atau pengunjung terhadap makna kawasan Bongkaran yang sehari-hari dilihat dalam bentuk setting fisik dan aktivitas yang berlangsung.

Karakteristik penelitian kualitatif di antaranya (Groat & Wang, 2013):

- Dilakukan secara alamiah, pengambilan data langsung ke sumber data dimana materi utama diperoleh melalui observasi mendalam dan interaksi. Peneliti harus mampu menempatkan diri di lingkungan objek teliti.
- Fokus terhadap interpretasi dan arti. Tidak hanya bekerja di dalam kenyataan empirik dari observasi dan wawancara namun juga harus jelas memiliki peran dalam menginterpretasi dan mengembangkan wawancara.
- Fokus dalam bagaimana para partisipan mengerti akan lingkungan sekitarnya.
- Penggunaan banyak cara dimana yang diteliti harus dilihat dari beberapa sudut pandang. Dari beberapa partisipan utama yang diwawancara secara mendalam dan mengamati kesehariannya, peneliti melakukan *cross check* dengan melakukan mewawancara beberapa warga sekitarnya.

3.1.3 Aspek Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, didapatkan aspek penelitian yang akan digunakan untuk mencapai tujuan penelitian. Aspek penelitian ditetapkan agar pembahasan dalam penelitian menjadi lebih fokus dan terarah. Berikut ini merupakan aspek penelitian yang ditinjau dalam penelitian:

Tabel 3.1 Aspek Penelitian

Pokok Bahasan	Aspek Penelitian	Sub-Aspek Penelitian	Definisi Operasional
<i>Sasaran 1: Karakter setting fisik dan pola aktivitas di kawasan perdagangan Bongkaran</i>			
Aspek Fisik	Komponen Fisik Koridor & Kawasan Perdagangan	Wujud bangunan	Wajah atau tampak dan bentuk bangunan yang ada di sepanjang koridor. Wajah dan bentuk bangunan tersebut merupakan tapak keseluruhan dari suatu koridor yang mampu mewujudkan identitas dan citra arsitektur suatu kawasan. Hal yang lihat dari sub aspek ini ialah skala, proporsi, gaya arsitektur/langgam, aksen, dan irama deretan bangunan.
		<i>Figure ground</i>	Hubungan penggunaan lahan untuk massa bangunan dan ruang terbuka, yang terdiri dari dua elemen pokok, yaitu massa bangunan kawasan (<i>urban solid</i>) dan ruang terbuka kawasan (<i>urban void</i>). Kedua elemen tersebut membentuk pola padat rongga ruang kota yang memperlihatkan struktur ruang kawasan kota dengan jelas.
		Ruang jalan	Jalur jalan pergerakan kendaraan yang dilengkapi dengan parkir, elemen perabot jalan (<i>street furniture</i>), tata tanda (<i>signage</i>), dan pengaturan vegetasi sehingga mampu menyatu terhadap lingkungan
		Jalur pejalan kaki	Area bagi pejalan kaki yang pada pusat perbelanjaan berfungsi untuk menciptakan hubungan antara satu toko ke toko lainnya, serta memungkinkan pemandangan ke area terbuka dimana kegiatan lain berada.
Aspek Non-Fisik	Aktivitas dan perilaku	Pola pergerakan	Arus sirkulasi baik manusia atau kendaraan yang jelas arahnya

		Pola aktivitas statis	Keragaman aktivitas yang terjadi dalam suatu ruang
		Fungsi ruang	Keragaman fungsi tempat dalam suatu ruang perdagangan dan jasa
<i>Sasaran 2: Keterkaitan antara pemaknaan kawasan Bongkaran menurut penggunaannya dengan setting fisik dan pola aktivitas terbentuk sebagai komponen identitas tempat</i>			
Aspek Non-Fisik	Makna/Symbol	Makna Fungsional	Ikatan fungsional antara manusia dengan tempatnya, dapat diartikan pula sebagai ketergantungannya akan suatu tempat. Hal ini dihasilkan ketika sebuah tempat dapat diidentifikasi dengan baik, terasa signifikan bagi penggunaannya serta mampu menyediakan kondisi yang tepat dalam pemenuhan kebutuhan fungsional dan dalam mendukung tujuan pribadi mereka
		Makna Emosional	Aspek emosional dari pengalaman akan lingkungannya, yang juga melambangkan pentingnya suatu tempat sebagai sebuah wadah yang menyimpan emosi dan hubungan-hubungan yang memberi arti dan tujuan bagi hidup, mencerminkan <i>sense of belonging</i> sehingga penting bagi kehidupan seseorang
		Makna Sosio-Kultural	Karakteristik sosial dan budaya seseorang, yang menegaskan dan membedakan suatu kelompok dalam menciptakan lingkungannya dari pengaruh cara orang lain dalam pengalamannya akan tempat.
Hasil analisa aspek fisik dan non-fisik di sasaran 1			
<i>Sasaran 3: Kriteria, konsep dan desain penataan kawasan perdagangan Bongkaran</i>			
Sesuai aspek di sasaran 1 dan 2			

3.1.4 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan langkah awal yang diperlukan sebelum melakukan analisis. Metode pengumpulan data yang tepat memiliki kedudukan yang penting dalam sebuah penelitian karena akan mempermudah proses analisa data pada tahap selanjutnya. Menurut Darjosanjoto (2012), pengumpulan data dapat dikelompokkan ke dalam empat bagian yang saling berkaitan, yaitu penyajian data kawasan atau lingkungan, penyajian data bangunan, penyajian data yang mempunyai sifat khusus, dan data responden.

Pengumpulan data pada penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu pengumpulan data primer dan data sekunder. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dan penjelasan berikut:

Tabel 3.2 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan Data	Metode	Keterangan
Data Primer	Observasi	<ul style="list-style-type: none"> - Pengamatan kondisi fisik koridor dengan teknik <i>serial picture</i> - Pengamatan aktivitas dan pergerakan manusia dengan <i>Behaviour Observation</i> yang meliputi teknik <i>behaviour mapping</i> atau <i>activity mapping</i>, dan <i>physical trace observation</i>
	Wawancara	- Wawancara pada partisipan berupa <i>stranger</i> dan <i>inhabitant</i> kawasan Bongkaran
	Dokumentasi	<ul style="list-style-type: none"> - Pengambilan gambar atau foto eksisting - Merekam suasana saat kunjungan lokasi
Data Sekunder	Survei Literatur	- Literatur identitas kawasan, kawasan perdagangan, koridor, keterhubungan ruang , artefak

		kota, kawasan pecinan di nusantara, dan aktivitas manusia - Artikel dan publikasi terkait
	Survei Data Instansi	- Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Surabaya - RDTRK Surabaya

Pertama, Data Primer

- Observasi

Pengumpulan data primer yang pertama adalah menggunakan metode observasi. Metode observasi dipilih karena bertujuan untuk melihat karakteristik dan kondisi (potensi dan persoalan) ruang serta aktivitas di koridor-koridor perdagangan di kawasan Bongkaran. Observasi dilakukan dengan dua cara, Satu, dengan pengambilan *serial picture* dengan teknik *serial view* dan *linier side view*.

Dua, dilakukan observasi aktivitas manusia dengan teknik *Behaviour Observation*. Teknik ini meliputi *behaviour mapping*, *activity mapping*, dan *physical trace observation*. Observasi ini berusaha melacak dan merekam data tentang pergerakan, penggunaan dan interaksi antar manusia dengan ruang kota dan lingkungan terbangun. Teknik ini digunakan untuk memahami bagaimana aspek fisik dari lingkungan terbangun mempengaruhi aktivitas dan perilaku sosial, melalui proses perekaman terhadap penggunaan ruang oleh manusia.

Dalam penelitian ini observasi dilakukan untuk mencapai sasaran 1, yaitu identifikasi dan analisa karakter setting fisik dan pola aktivitas di kawasan perdagangan Bongkaran. Observasi dilakukan dengan melakukan kunjungan ke lokasi penelitian secara intensif. Kunjungan ke lokasi dilakukan dengan berjalan menyusuri kawasan untuk mengenal kawasan secara sistematis, melakukan pengamatan, dan mencatat berbagai elemen secara komprehensif (Loeckx dalam Darjosanjoto, 2012).

- **Wawancara**

Wawancara dilakukan terhadap beberapa partisipan yang terkait secara langsung dengan penelitian, antara lain penduduk asli setempat atau orang yang tinggal di kawasan tersebut dalam jangka waktu yang lama (*inhabitant*) dan pengunjung (*stranger*). Wawancara dilakukan secara tatap muka dan bersifat fokus terbuka agar memungkinkan mengajukan banyak pertanyaan untuk menggali dan memahami kompleksitas yang ada. Teknik wawancara menggunakan Seidman (1991) :

1. Wawancara untuk menceritakan pengalaman partisipan (responden)
2. Wawancara agar partisipan dapat merekonstruksi pengalamannya
3. Wawancara untuk mendorong responden merefleksi pengalaman dan keadaan ideal yang diinginkan

Wawancara pada penelitian ini dilakukan secara *open interview* untuk mendapat makna kawasan. Metode wawancara ini dilakukan untuk mencapai sasaran 2, yaitu merumuskan keterkaitan antara pemaknaan kawasan Bongkaran menurut penggunaanya dengan setting fisik dan pola aktivitas terbentuk

- **Dokumentasi**

Teknik dokumentasi digunakan dalam memperoleh data di lapangan dengan mencatat keseluruhan informasi yang ditemukan. Data ini dapat berbentuk catatan, rekaman, foto maupun gambar. Dokumentasi digunakan untuk melihat kondisi fisik bangunan dan ciri khas tiap bangunan. Yang menjadi obyek dokumentasi adalah deretan bangunan yang terletak di sepanjang sisi kiri dan kanan koridor-koridor di Kawasan Bongkaran. Pada kegiatan dokumentasi ini, peneliti akan merekam keseluruhan informasi yang ditemukan guna menjawab sasaran 1, 2 dan 3.

Kedua, Data Sekunder

Selanjutnya metode pengumpulan data sekunder. Data sekunder adalah data yang bukan diusahakan sendiri pengumpulannya oleh peneliti misalnya dari biro statistik, majalah, keterangan-keterangan atau publikasi lainnya (Marzuki, 2001). Dalam penelitian ini data diperoleh dari survei literatur dan survey data instansi.

- **Survey Literatur**

Beberapa literatur yang digunakan dalam penelitian ini antara lain literatur mengenai kawasan dan koridor perdagangan, identitas kawasan, artefak kota, kawasan pecinan dan aktivitas-perilaku manusia. Studi literatur juga didapat dari artikel terkait kawasan Pecinan dan Kawasan Bongkaran, serta publikasi-publikasi lainnya. Metode ini dilakukan untuk mendukung sasaran 1 dan 3, yaitu identifikasi karakter dan penataan Kawasan Bongkaran.

- **Survey Instansi**

Survei instansi dilakukan untuk mendapatkan beberapa dokumen perencanaan, seperti Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Surabaya dan RDTRK Surabaya. Instansi yang memiliki dokumen-dokumen tersebut ialah Badan Perencanaan Pembangunan Kota (Bappeko) Surabaya. Metode ini dilakukan untuk mendukung sasaran 1 dan 3, yaitu identifikasi karakter dan penataan Kawasan Bongkaran.

3.1.5 Teknik Penyajian Data

Untuk memperoleh hasil kajian atau penelitian yang maksimal, proses analisa yang dilakukan sebaiknya bersumber pada data yang tersusun dengan sempurna. Kesempurnaan susunan data akan memudahkan serta mempercepat proses analisa atau interpretasi (Darjosanjoto 2012).

Data sebaiknya disajikan secara tepat, sistematis, dan informatif. Menurut Darjosanjoto (2012), penyajian data bisa dikelompokkan dalam tiga bagian yang saling berkaitan, yaitu pertama, penyajian data kawasan atau lingkungan. Kedua, penyajian data bangunan termasuk visualisasi data sosial-ekonomi dan budaya

penghuni. Ketiga, penyajian data yang mempunyai sifat khusus, yaitu sajian data yang menggabungkan informasi yang saling berkaitan antara satu dengan yang lain dari daerah yang diteliti (*syntactic properties*).

Dalam penelitian ini data disajikan dalam tampilan gambar, peta, diagram, tabel, serta sketsa. Berdasarkan penjelasan sebelumnya, penyajian data kawasan atau lingkungan dalam penelitian ini mencakup beberapa hal, diantaranya:

- Tampilan peta wilayah studi dimulai dari penjelasan lingkup Kota Surabaya (lingkup terbesar). Kemudian masuk ke penjelasan peta Kawasan Bongkaran, yang dilengkapi oleh gambar dan penjelasan tertulis yang menggambarkan kondisi ruang obyek penelitian.
- Tahap kedua masuk ke penjelasan kondisi setting fisik Kawasan Bongkaran yang dibagi menjadi 9 segmen. Tiap segmen akan ditampilkan melalui *keyplan* lokasi dalam kawasan Bongkaran keseluruhan, kemudian per segmen digambarkan melalui foto *serial view* tiap segmen yang akan dibahas ke dalam empat sub aspek, yaitu wujud bangunan dengan memperlihatkan gambar linier side view deretan bangunan, *figure ground* dengan bantuan *keyplan* segmen, ruang jalan, dan jalur pejalan kaki.
- Tahap ketiga ialah pemaparan tentang pola aktivitas dalam kawasan Bongkaran. Data disajikan dalam peta aktivitas, yang menunjukkan fungsi ruang yang berhubungan dengan perdagangan dan jasa, pola pergerakan kendaraan, dan pola penggunaan ruang
- Tahap selanjutnya adalah penyajian data hasil *open interview* dalam bentuk tabel terhadap pengguna ruang yang dibagi menjadi makna menurut *stranger*, *inhabitant*, dan kesimpulan keseluruhan.

3.1.6 Teknik Analisa Data

Untuk menjawab permasalahan penelitian dan mencapai tujuan maka dilakukan suatu analisis data. Dalam penelitian ini, analisis data yang digunakan menggabungkan beberapa teknik analisis, yaitu teknik analisa deskriptif evaluatif

dengan alat analisa *Walkthrough* dan *Character Appraisal*, teknik analisa kualitatif dengan alat observasi berupa *behavior mapping*, dan analisa triangulasi untuk menilai keterkaitan antara aspek fisik, aktivitas menurut peneliti dengan makna kawasan menurut masyarakat, serta keterkaitan dengan teori yang digunakan. Sehingga dapat menghasilkan kesimpulan dan kriteria khusus penataan.

Dalam mencapai tujuan penelitian, yaitu meningkatkan identitas Kawasan Bongkaran yang merupakan kawasan perdagangan melalui pengaturan setting fisik, serta perilaku dan aktivitas manusia di dalamnya, ditetapkan tiga sasaran utama yang akan dianalisa dengan masing-masing metode analisa yang sesuai. Berikut merupakan penjelasan mengenai sasaran dan metode analisa data yang digunakan:

1. Hasil identifikasi dan analisa karakter setting fisik serta pola aktivitas di kawasan perdagangan Bongkaran

Dalam mencapai sasaran 1 ini dilakukan 2 tahap analisa, yaitu analisa data karakter fisik dan analisa pola aktivitas. Analisa data karakter fisik dilakukan dengan teknik deskriptif kualitatif, yaitu peneliti berusaha mendeskripsikan kondisi aspek-aspek fisik eksisting yang telah ditentukan, dan kemudian dievaluasi kesesuaiannya dengan kriteria umum. Untuk mendapat gambaran dan deskripsi kondisi fisik eksisting dilakukan survey dan penggambaran dengan teknik *Walkthrough*, dengan cara *serial view* dan *linier side view*. Teknik *Walkthrough Analysis* merupakan pengkajian kualitas perkotaan yang dilakukan dengan berjalan melalui daerah dengan pengamatan dan melihat kesan yang dirasakan sepanjang jalan melalui rekaman gambar/foto eksisting lokasi. Pada teknik *Walkthrough* ini menggunakan metode grafis terutama untuk pengamatan pada saat objek. Teknik ini dapat membantu menetapkan tingkat dari masalah desain sehingga menghasilkan kriteria desain (*Urban Design Toolkit*, 2006).

Dalam pengamatan dan analisa *walkthrough* sub aspek komponen fisik yang menjadi fokus antara lain wujud bangunan (skala, proporsi antar bangunan, gaya/langgam, *prominence* atau aksen, irama deret bangunan, dan penggunaan

material serta warna bangunan dalam membentuk unsur ‘*unite*’), *figure ground* (unsur solid-void dan *frontage* deret bangunan), ruang jalan (karakteristik jalan, keberadaan perabot jalan, kondisi ruang jalan), dan jalur pejalan bagi kaki. Hasil *walkthrough* dari beberapa segmen kemudian dielaborasi dan dinilai dengan alat analisa *Character Appraisal* untuk mendapat karakter umum fisik kawasan Bongkaran. Proses analisa tahap 1 terhadap setting melalui beberapa tahap, yaitu:

- Pengamatan langsung aspek fisik pada wilayah studi menggunakan teknik *survey walkthrough*.
- Menganalisis secara evaluatif kesesuaian kondisi eksisting di wilayah studi dengan kriteria umum kajian pustaka berdasarkan pengamatan.
- Elaborasi hasil evaluasi per segmen untuk mendapat karakter umum kawasan dengan *character appraisal*

Analisa tahap 2, yaitu terhadap pola aktivitas menggunakan teknik analisa data kualitatif dari hasil teknik survey kuantitatif berupa *Behaviour Mapping* atau *activity mapping*, yaitu dengan menggunakan diagram *moving trace*, *static snapshot*, dan fungsi ruang perdagangan. *Moving trace* digunakan untuk melihat pola pergerakan manusia dalam ruang penelitian sehingga bisa diidentifikasi asal dan tujuannya. Teknik *static snapshot* dilakukan untuk melihat jenis dan persebaran pola aktivitas, serta dapat dilihat dimana lokasi subyek melakukan aktivitasnya. Pada penelitian ini jenis aktivitas yang diamati sesuai dengan klasifikasi oleh Gehl (2011), yaitu :

- a. *Necessary activity*, merupakan aktivitas yang melibatkan tingkat kebutuhan partisipasi yang tinggi dalam kondisi apapun;
- b. *Optional activity*, sering dipengaruhi oleh kondisi eksternal dan tingkat kebutuhan dan kemungkinan partisipan bisa melakukan aktivitas ini;
- c. *Social activity* , merupakan aktivitas yang bergantung pada keberadaan orang lain pada ruang luar dan bersifat spontan.

Selanjutnya hasil dari pemetaan aktivitas, fungsi ruang dan pergerakan dianalisa menggunakan teknik analisa kualitatif. Mile dan Huberman seperti yang dikutip oleh Salim (2006), menyebutkan ada tiga langkah pengolahan data kualitatif, yakni reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan (*conclusion drawing and verification*). Berdasarkan pada penjelasan yang telah dikembangkan oleh Agus Salim (2006), dapat dijelaskan secara ringkas sebagai berikut:

- a. Reduksi data (*data reduction*), dalam tahap ini peneliti melakukan pemilihan, dan pemusatan perhatian untuk penyederhanaan, abstraksi, dan transformasi data kasar yang diperoleh.
- b. Penyajian data (*data display*). Peneliti mengembangkan sebuah deskripsi informasi tersusun untuk menarik kesimpulan dan pengambilan tindakan. Display data atau penyajian data yang lazim digunakan pada langkah ini adalah dalam bentuk teks naratif.
- c. Penarikan kesimpulan dan verifikasi (*conclusion drawing and verification*). Peneliti berusaha menarik kesimpulan dan melakukan verifikasi dengan mencari makna setiap gejala yang diperolehnya dari lapangan, mencatat keteraturan dan konfigurasi yang mungkin ada, alur kausalitas dari fenomena, dan proposisi.

2. Keterkaitan antara pemaknaan kawasan Bongkaran menurut penggunaannya dengan setting fisik dan pola aktivitas terbentuk sebagai komponen identitas tempat

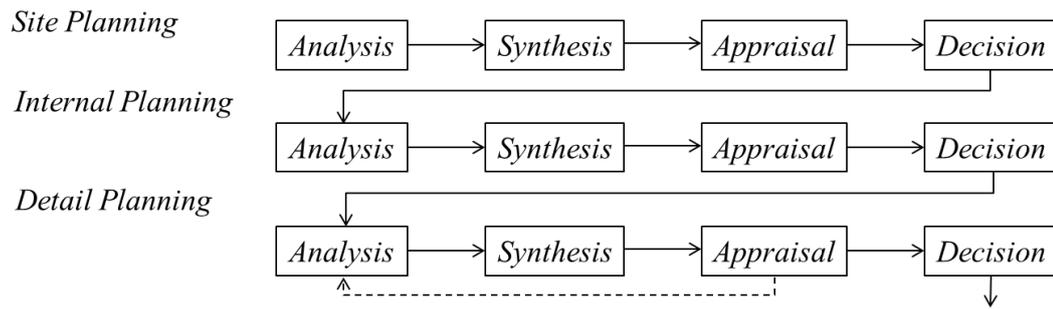
Dalam analisa untuk mencapai sasaran 2 ini juga dilakukan dalam 2 tahap, yaitu menganalisa makna kawasan Bongkaran berdasar penggunaannya dan merumuskan keterkaitan antara pemaknaan kawasan Bongkaran menurut penggunaannya dengan setting fisik dan pola aktivitas terbentuk, sehingga menghasilkan identitas tempat dalam kondisi eksisting kawasan Bongkaran. Analisa makna kawasan dilakukan dari hasil *open interview* terhadap *stranger* dan *inhabitant* dengan aspek makna berupa makna fungsional, makna emosional, dan

makna sosio-kultural. Hasil dari wawancara ini kemudian dianalisa secara kualitatif, dan dihasilkan kesimpulan makna kawasan menurut penggunanya.

Tahap selanjutnya ialah merumuskan keterkaitan antara pemaknaan kawasan Bongkaran dengan setting fisik dan pola aktivitas yang terbentuk menggunakan teknik analisa triangulasi. Teknik triangulasi dilakukan untuk menguji keabsahan data, sehingga dibutuhkan data lain diluar hasil analisa peneliti untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data tersebut. Norman K. Denkin (dalam Rahardjo, 2010) mendefinisikan triangulasi sebagai gabungan atau kombinasi berbagai metode yang dipakai untuk mengkaji fenomena yang saling terkait dari sudut pandang dan perspektif yang berbeda. Denzin dalam Moloeng (2007:330) membedakan empat macam triangulasi sebagai teknik pemeriksaan yang memanfaatkan penggunaan sumber, metode, penyidik, dan teori. Dari empat macam triangulasi tersebut peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber (data) dan teori untuk menguji keabsahan data.

3.2 Metode Penataan

Metode penataan digunakan untuk mencapai sasaran ketiga atau terakhir, yaitu menentukan kriteria, konsep, dan desain penataan kawasan perdagangan untuk meningkatkan identitas Kawasan Bongkaran. Penataan kawasan perdagangan Bongkaran dalam penelitian ini menggunakan *urban design method* yang dikembangkan oleh Markus dan Maver (Moughtin, 1999). Mereka berpendapat bahwa perancang kota mengambil keputusan melalui urutan atau tahapan yang jelas. Tahapan tersebut terdiri *dari analysis, synthesis, appraisal, dan decision*. Menurut Greed (2014) tahapan tersebut saling terintegrasi (*integrated*), membentuk siklus (*cyclical*), dan dilakukan secara berulang (*iterative*).



Gambar 3.1 *Urban Design Method and Process* (Moughtin, 1999)

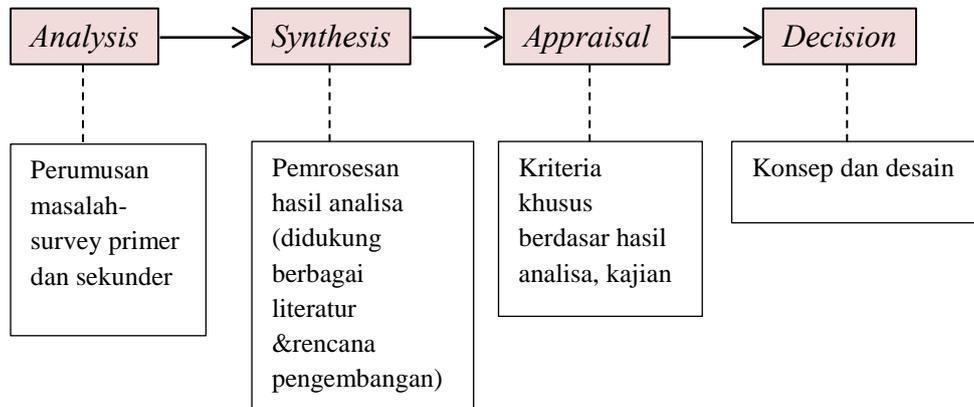
Berikut ini merupakan penjelasannya:

Tahap 1 Analysis: merupakan suatu tahap dimana tujuan dan sasaran telah diklasifikasikan, sementara pola atau contoh dari informasi masih dicari. Analisis mencakup identifikasi permasalahan. Dalam penelitian ini permasalahan yang ingin diselesaikan ialah menurunnya kondisi fisik dari suatu koridor perdagangan sehingga menurunkan pula identitas khususnya dan fungsinya untuk menampung aktivitas di masa kini. Tahap analisis ini dilakukan dengan pengumpulan data baik dengan observasi, dokumen, maupun wawancara. Kemudian dianalisa menggunakan teknik *walkthrough analysis*, *character appraisal*, analisa *spatial behavior*, dan analisa data kualitatif.

Tahap 2 Synthesis: merupakan suatu tahap dimana ide-ide mulai dihasilkan dan diikuti oleh evaluasi yang kritis dari alternatif solusi. Tahap ini dilakukan dengan memperhatikan hasil dari sasaran 1 dan 2 yang akan digunakan dalam proses perancangan. Hasil analisa yang telah dilakukan sebelumnya kemudian dikombinasikan dengan aturan dan rencana pengembangan Kawasan Bongkaran yang telah didapat melalui survey literatur.

Tahap 3 Appraisal: merupakan suatu tahap dimana semua informasi dikumpulkan untuk melakukan evaluasi. Tahap ini akan menghasilkan kriteria penataan yang berasal dari akumulasi berbagai macam informasi/evaluasi/analisis.

Tahap 4 *Decision*: merupakan penetapan keputusan yang didasarkan pada akumulasi dari semua proses yang telah dilakukan secara berulang untuk menghasilkan konsep penataan.



Gambar 3.2 Penjelasan tahapan dalam penelitian dan penataan

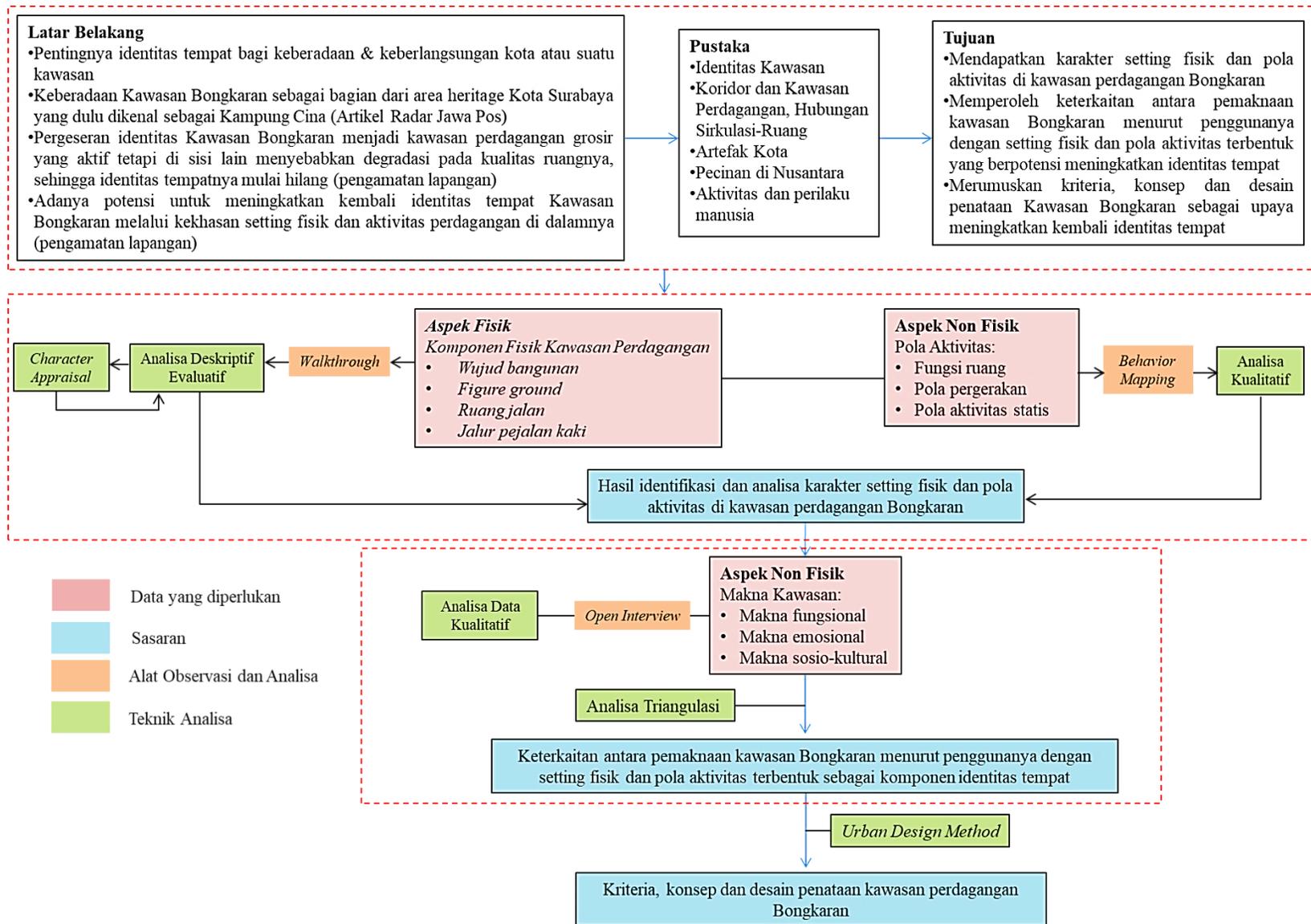
Tabel 3.3 Kebutuhan Data, Teknik Pengumpulan Data, dan Teknik Analisa

Lihat kembali Tabel 3.1 Aspek Penelitian

No	Sasaran	Data yang Diperlukan	Teknik Pengumpulan Data	Teknik Penyajian Data	Alat Analisa	Output
1.	Karakter setting fisik serta pola aktivitas di kawasan perdagangan Bongkaran	<p>Komponen Fisik Kawasan Perdagangan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wujud bangunan • figure ground • ruang jalan • jalur pejalan kaki <p>Pola Aktivitas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fungsi Ruang • Pola Pergerakan • Pola Aktivitas Statis 	<p>Data Primer:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observasi lapangan - Dokumentasi foto dan gambar <p>Data Sekunder:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Survei literature dari beberapa buku, penelitian, arsip, dokumen, dan peta - Survei data instansi 	<ul style="list-style-type: none"> - peta siteplan wilayah studi - gambar-gambar dan foto-foto yang menunjang deskripsi dan hasil analisa - peta pergerakan, pola aktivitas, dan zona jenis perdagangan 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Walkthrough Analysis</i> - <i>Character Appraisal</i> - <i>Behaviour mapping</i> - Analisa data kualitatif 	<ul style="list-style-type: none"> - Karakter dan kondisi komponen fisik pembentuk koridor perdagangan di kawasan Bongkaran - Fungsi ruang dan Pola pergerakan pengguna ruang - Jenis aktivitas dan lokasi yang dipilih
2.	Keterkaitan antara pemaknaan kawasan Bongkaran menurut penggunaannya dengan setting fisik dan pola aktivitas	<p>Makna Kawasan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Makna Fungsional • Makna Emosional • Makna Sosio-Kultural 	<p>Data Primer:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observasi lapangan - Dokumentasi foto dan gambar - Wawancara dengan <i>key informant</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Tabel hasil wawancara dan kesimpulan makna - Tabel triangulasi 	<ul style="list-style-type: none"> - Analisa data kualitatif - Analisa triangulasi 	<ul style="list-style-type: none"> - Makna kawasan perdagangan bagi <i>stranger</i> dan <i>inhabitant</i> - Keterkaitan makna dengan aspek fisik dan pola aktivitas

No	Sasaran	Data yang Diperlukan	Teknik Pengumpulan Data	Teknik Penyajian Data	Alat Analisa	Output
	terbentuk sebagai komponen identitas tempat	Hasil analisa aspek sasaran I				
3	Kriteria, konsep dan desain penataan kawasan perdagangan Bongkaran	Hasil analisis sasaran I dan II yang telah dilakukan sebelumnya	<ul style="list-style-type: none"> - Data yang terkumpul pada analisis sebelumnya - Survei literatur 	<ul style="list-style-type: none"> - Konsep dan desain - Visualisasi desain 3D 	Metode penataan (<i>urban design method</i>)	Kriteria, konsep, dan desain penataan kawasan perdagangan yang saling terintegrasi di kawasan Bongkaran

Gambar 3.3 Diagram Alir Penelitian (merujuk pada Tabel 3.3)



Halaman ini sengaja dikosongkan

BAB 4

GAMBARAN UMUM KAWASAN BONGKARAN

4.1 Struktur Wilayah Penelitian

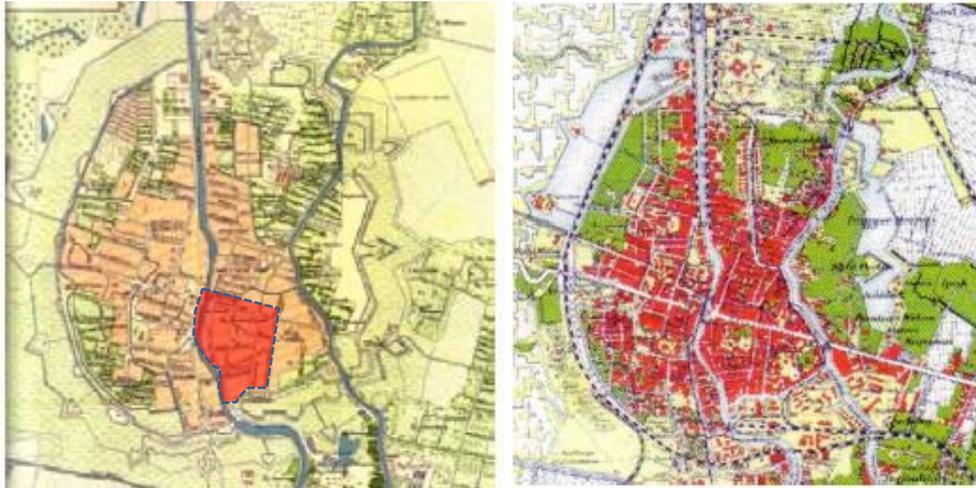
Secara administratif kawasan Bongkaran merupakan bagian dari Kelurahan Bongkaran, Kecamatan Pabean Cantian, Unit Pengembangan (UP) V Tanjung Perak. Berdasarkan pembagian 4 pusat pelayanan, wilayah perencanaan UP V Tanjung Perak dalam Rencana Struktur yang termuat di RTRW Kota Surabaya di arahkan sebagai Pusat pelayanan kota yang meliputi Unit Pengembangan V Tanjung Perak dan Unit Pengembangan VI Tunjungan, serta Pusat Unit Pengembangan Unit Pengembangan V Tanjung Perak meliputi wilayah Kecamatan Semampir, Kecamatan Pabean Cantian dan Kecamatan Krembangan. Fungsi pusat pelayanan kota dan regional meliputi perdagangan jasa, pariwisata, pendidikan, kesehatan dan industri, sedangkan pusat di kawasan Tanjung Perak yang memiliki fungsi utama adalah pelabuhan, kawasan pertahanan dan keamanan negara, kawasan industri strategis, perdagangan dan jasa, dan lindung terhadap bangunan dan lingkungan cagar budaya. Pola ruang pada wilayah penelitian dijelaskan lebih rinci dalam RDTRK Surabaya. Koridor jalan Slompretan, Bongkaran, dan Kopi didominasi oleh perdagangan, jasa, dan pergudangan, serta fasilitas umum di beberapa titik. Bangunan perdagangan dan jasa mayoritas berupa bangunan dua lantai, dan masih terdapat beberapa bangunan yang dijadikan tempat tinggal di salah satu lantainya (rumah toko). Jalan Karet dan Waspada merupakan koridor jalan dengan fungsi perdagangan dan jasa, di beberapa titik terdapat rumah industri. Sedangkan Jalan Gula merupakan koridor jalan dengan fungsi mayoritas perkantoran dan fasilitas umum, disini juga terdapat rumah peribadatan Klentheng Sukha Loka. Koridor penelitian lainnya, yaitu Jalan Gula, Teh, serta Bibis didominasi oleh bangunan pergudangan dan fungsi perdagangan di beberapa titik.

Menurut Peraturan Daerah nomor 12 tahun 2014 tentang RTRW Kota Surabaya, UP. V Tanjung Perak sendiri memiliki fungsi khusus, salah satunya

adalah lingkungan cagar budaya dengan zona inti di sekitar Jalan Veteran, Rajawali, dan Kembang Jepun yang diarahkan pada kegiatan komersial berupa jasa dan perkantoran untuk menjaga kondisi fisik zona tersebut. Di sekitar zona inti, lingkungan cagar budaya dibentuk oleh kampung-kampung lama, seperti Kampung Arab dan Kampung Cina (pecinan). Lingkup wilayah dari penelitian ini masuk dalam kawasan Kampung Cina. Kawasan Bongkaran yang merupakan pecinan dengan fungsi perdagangan dan jasa didominasi oleh perdagangan dengan pola linier, selain itu juga terdapat beberapa perdagangan dengan pola konsentrik berupa pasar atau pusat grosir di Jalan Slompretan dan Bibis. Pola ini ditemukan pada Pasar Bong di Jalan Slompretan yang merupakan pasar grosir berskala regional dan Pasar Bibis yang merupakan pasar tradisional. Dalam RDTR Kota Surabaya untuk UP. V Tanjung Perak, wilayah perencanaan yang merupakan konsentrasi perdagangan dan jasa skala regional di sekitar Jl. Kembang Jepun, Jl. Slompretan, Jl. Kalimati yang pada pagi dan siang hari kondisinya begitu padat dan semrawut, kenyataannya menjadi 'kota mati/*lost space*' pada sore dan malam hari. Aktivitas di kawasan ini berlangsung hingga jam 15.00. Diatas jam tersebut toko-toko sudah tutup dan aktivitas perdagangan juga sudah terhenti.

4.2 Kawasan Bongkaran Dalam Catatan Sejarah Kota Surabaya

Menurut Faber dalam Handinoto (1996:66), daerah di timur Kalimas yang dikenal sekarang sebagai Kelurahan Bongkaran, sejak tahun 1411 sudah dihuni oleh masyarakat Tionghoa, sehingga daerah ini juga disebut sebagai *Chinese Camp*. Pada masa itu masyarakat Tionghoa memegang peranan penting dalam kegiatan perdagangan Kota Surabaya. Pada masa Kolonial, masyarakat Tionghoa memiliki peran sebagai pedagang perantara antara orang pribumi sebagai penghasil produk-produk pertanian kemudian menjualnya pada pedagang-pedagang besar Eropa (Handinoto 1999: 24). Pada masa kolonial, masyarakat Tionghoa sudah datang ke Kota Surabaya dan hidup secara berkelompok di sebelah Timur Kalimas yang dibatasi oleh Jl. Kembang Jepun (Utara), Jl. Karet (Barat), Jl. Coklat (Selatan) dan Jl. Slompretan (Timur).



Gambar 4.1 Lokasi Pecinan di Masa Lampau **Gambar 4.2** Peta Perkembangan Kawasan Pecinan. Sumber: Eka Sari (2011)

Melalui ketentuan Undang-undang Wilayah atau *Wijkenstelsel* pada tahun 1843, Kota Bawah (*Beneden Stad*) dibagi menjadi beberapa wilayah permukiman berdasarkan etnis, yaitu permukiman orang Eropa berada di sisi Barat Jembatan Merah dan permukiman masyarakat Timur Asing (*Vreande Oosterlingen*) berada di sisi Timur yang terdiri dari permukiman Tionghoa (*Chineesche Kamp*), Arab (*Arabische Kamp*) dan permukiman masyarakat pribumi yang menyebar di sekitar hunian masyarakat Tionghoa dan Arab. Dengan adanya penghancuran benteng kota pada tahun 1871 dan tidak diberlakukannya kembali UU Wilayah (*Wijkenstelsel*) pada tahun 1910 menyebabkan semakin luasnya pengaruh masyarakat Tionghoa terhadap kegiatan perdagangan dan jasa (Sari, 2011). Semakin luasnya pengaruh budaya Tionghoa ini ditandai dengan berdirinya kelenteng di luar kawasan asli Tionghoa, misal di daerah Kapasan, Jalan Jagalan, bahkan hingga Jalan Cokroaminoto.

Di dalam tata ruang kota, daerah Pecinan sering menjadi ‘pusat perkembangan’ karena daerah tersebut merupakan daerah perdagangan yang ramai. Daerah yang punya kepadatan tinggi dengan penampilan bangunan berbentuk ruko sering menjadi ciri daerah pecinan. Hal ini juga masih dapat ditemukan di kawasan Bongkaran walaupun beberapa bangunan mulai berubah bentuk (renovasi) dan berubah fungsi.

Salah satu ciri khas bangunan pecinan yang masih bisa ditemukan di kawasan Bongkaran masa kini, yaitu dominasi bangunan *shophouse* atau biasa disebut dengan ruko (rumah toko). Selain klenteng, ruko merupakan bangunan yang khas kampung Cina. Khol (1984) yang banyak mengunjungi kota-kota pelabuhan (kota bawah) di propinsi Guandong dan Fujian serta daerah Pecinan di kota-kota pantai Asia Tenggara, mengatakan bahwa ruko merupakan “*landmark*” di kota-kota tersebut. Salah satu ciri khas daerah Pecinan adalah kepadatannya yang sangat tinggi. Ruko (*shop houses*) merupakan ide pemecahan yang sangat cerdas untuk menanggulangi masalah tersebut, karena memadukan daerah bisnis dilantai bawah dan daerah tempat tinggal dilantai atas. Bangunan tersebut membuat suatu kemungkinan kombinasi dari kepadatan yang tinggi dan intensitas dari kegiatan ekonomi di daerah Pecinan. Bahkan ada suatu penelitian di satu daerah Pecinan yang terdiri dari deretan ruko-ruko, bahwa 60% dari luas lantai diperuntukkan bagi tempat tinggal dan 40 % nya dipergunakan untuk bisnis.

Transportasi publik yang sederhana mengakibatkan jalan-jalan didaerah Pecinan yang sudah padat tersebut bertambah padat dengan kendaraan pedati cekar dan dokar (delman). Oleh karenanya, pada masa itu orang-orang Cina yang sudah kaya rumah tinggalnya kemudian pindah kedaerah yang lebih longgar, meskipun tempat kerjanya tetap didaerah Pecinan. Hal ini mengakibatkan *sense of belonging* pada daerah pecinan menurun dan menjadi kurang terawat. Pada awal perkembangannya detail-detail konstruksi dan ragam hiasnya sarat dengan gaya arsitektur Cina, tetapi setelah akhir abad ke 19 dan awal abad ke 20 sudah terjadi percampuran dengan sistim konstruksi (mulai memakai kuda-kuda pada konstruksi atapnya) dan ragam hias campuran dengan arsitektur Eropa. Bahkan pada pertengahan abad 20 sampai akhir abad ke 20 corak arsitektur Cinanya sudah hilang sama sekali. Pada akhir abad ke 20 corak arsitektur ruko sudah berkembang lebih pesat lagi. Meskipun bentuk dasarnya pada 1 unit ruko masih belum banyak mengalami perubahan, tapi tampak luarnya merupakan pencerminan arsitektur pasca modern yang sedang melanda dunia arsitektur di Indonesai dewasa ini, tidak ada sedikitpun corak arsitektur Cinanya yang tertinggal.



Dulu



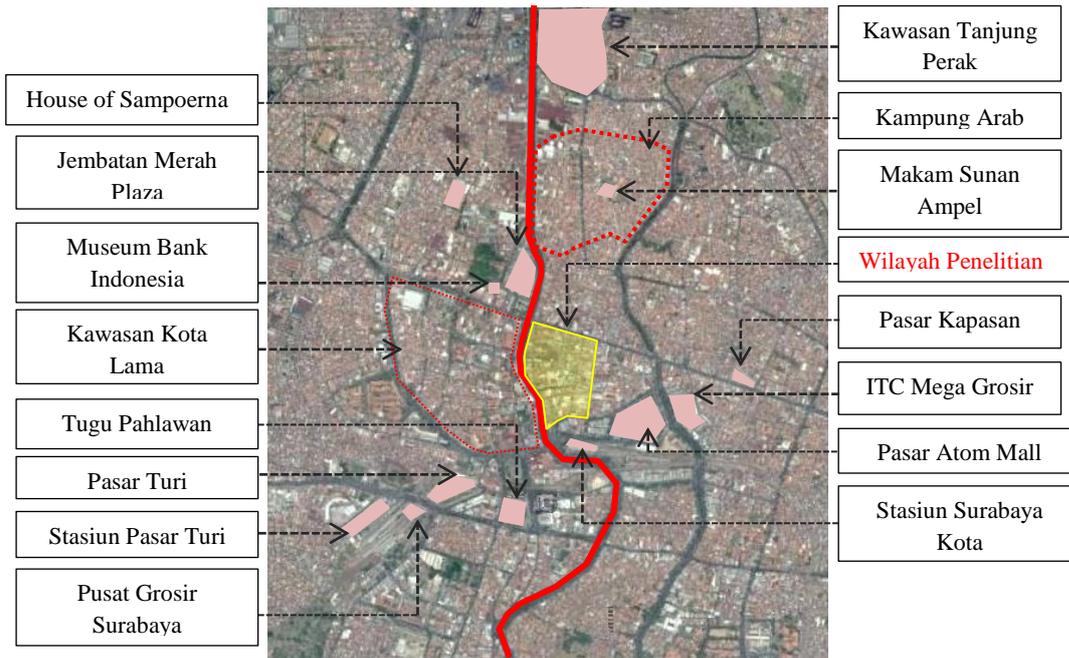
Sekarang

Gambar 4.3 Suasana koridor Bibis, kawasan Bongkaran di masa lampau & sekarang. Sumber: Handinoto (1999), survey primer (2017)

4.3 Identifikasi Wilayah Penelitian

4.3.1 Wilayah Penelitian Dalam Lingkup Yang Lebih Luas

Wilayah penelitian merupakan salah satu *old Central Bussiness District* yang masih bertahan dari masa kolonial dan masih terus berkembang hingga sekarang. Walaupun keadaanya kurang tertata dan diperhatikan tetapi aktivitas perdagangan dan jasa di kawasan Bongkaran ini menjadi salah satu penyokong perdagangan bagi daerah-daerah di sekelilingnya, seperti kawasan Kampung Arab Ampel, pasar grosir dan pertokoan di Kota Surabaya, hingga ke pulau-pulau lain.



Gambar 4.4 Lokasi Penelitian Dalam Lingkup Lebih Luas. Sumber: *Google Earth*

Dari gambar diatas dapat dilihat bahwa wilayah penelitian memiliki kedekatan dan keterhubungan lokasi, baik dengan area komersial, stasiun transportasi, dan kawasan-kawasan dengan potensi pariwisata yang cukup besar di Kota Surabaya.

Dalam Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Surabaya, UP V tanjung Perak dibagi kedalam beberapa pusat wilayah. Kawasan Bongkaran sendiri sebagai wilayah penelitian direncanakan masuk kedalam Pusat Pelayanan Utama, yaitu pusat kegiatan di wilayah perencanaan, dengan skala pelayanan yang mampu melayani seluruh wilayah Kota Surabaya dan wilayah luar Kota Surabaya, dengan fungsi khusus sebagai pusat kegiatan perdagangan dan jasa. Pusat kegiatan perdagangan dan jasa di wilayah perencanaan dengan skala pelayanan regional di wilayah UP V adalah Mall Jembatan Merah Plaza (JMP), Pasar Bong (di Jalan Selompretan) dan Mall Pasar Atom (di Jalan Stasiun Kota), perdagangan (khusus lampu interior dan eksterior) di Jalan Jagalan.

Menurut RDTRK Kota Surabaya zona perdagangan dan jasa komersil skala regional dan kota sendiri merupakan peruntukan ruang yang difungsikan untuk pengembangan kelompok kegiatan perdagangan dan/atau jasa komersial

dengan skala pelayanan hingga kota-regional yang pengembangannya menunjang fungsi kota Surabaya sebagai kota perdagangan. Kriteria perencanaannya berupa terletak pada koridor jalan yang diperuntukkan bagi perdagangan dan jasa, jalan akses minimum adalah jalan lokal, dan dapat sebagai bagian dari kompleks perdagangan dan jasa bersama dengan K-1, yang merupakan zona perdagangan dan jasa komersil skala internasional dan nasional yang berupa pusat grosir, kompleks perniagaan, superblok, dan sebagainya.

Berdasarkan peta peruntukan, wilayah penelitian didominasi oleh fungsi perdagangan dan jasa, serta satu titik fungsi permukiman yang berada di sekitar Jalan Karet dan Jalan Bibis. Selain sebagai fungsi perdagangan dan jasa, dalam RTRW Kota Surabaya tahun 2014 wilayah penelitian juga telah ditetapkan sebagai kawasan cagar budaya berupa Kampung Cina. Tetapi jika dilihat di lapangan fungsi yang menonjol adalah sebagai area perdagangan, karena bangunan atau wilayah ini kurang terawat dan diperhatikan, sehingga fungsi cagar budaya kurang dapat dirasakan.



Gambar 4.5 Tata Guna Lahan Kawasan Penelitian

4.3.2 Pembagian Segmen Wilayah Penelitian

Wilayah penelitian melingkupi bangunan penggal terluar yang berada di koridor jalan, dengan batasan fisik sebagai berikut:

Sisi Utara : Jalan Kembang Jepun

Sisi Timur : Jalan Bongkaran

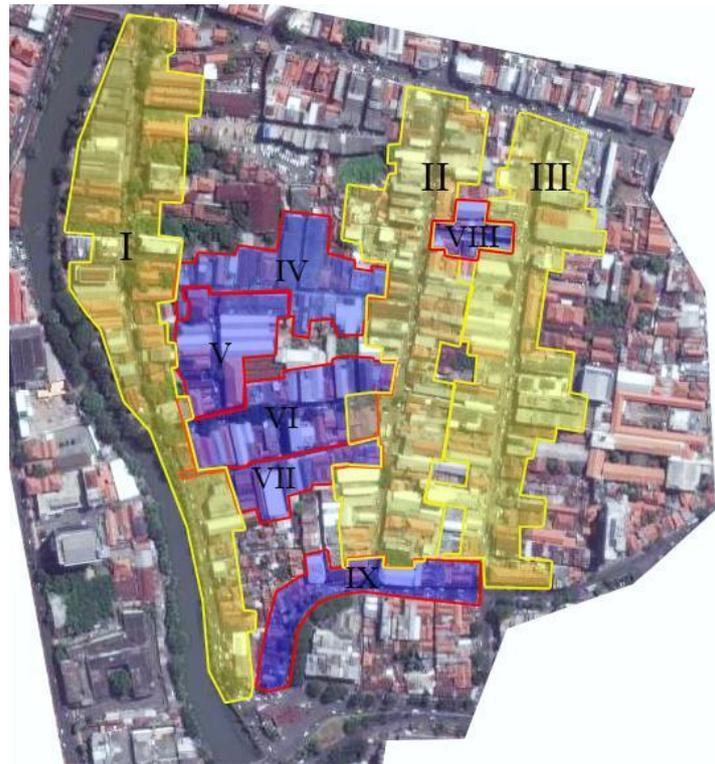
Sisi Selatan : Jalan Waspada

Sisi Barat : Jalan Karet

Untuk memudahkan proses penelitian, analisa hingga pembahasan, maka wilayah penelitian dibagi menjadi beberapa segmen berdasarkan koridor jalan yang aktif berfungsi sebagai area komersial. Segmen I adalah Jalan Karet yang memanjang dari utara ke selatan, yang berbatasan langsung dengan Kalimas, segmen II adalah Jalan Slompretan, yang juga dikenal sebagai kawasan Pasar Bong, segmen III adalah Jalan Bongkaran. Kedua segmen tersebut juga memanjang dari utara ke selatan menghubungkan antara Jalan Kembang Jepun dan Jalan Waspada. Segmen IV adalah Jalan Gula, segmen V adalah Jalan Teh, segmen VI adalah Jalan Coklat, segmen VII adalah Jalan Bibis. Keempat segmen ini berada di antara koridor Jalan Karet dan Slompretan. Segmen VIII ialah setengah penggal Jalan Kopi yang menghubungkan Jalan Slompretan dan Jalan Bongkaran, dan segmen IX ialah setengah penggal Jalan Waspada yang membujur dari timur ke barat, antara Jalan Bongkaran hingga Jalan Karet.

Legenda

- I : Jl. Karet
- II: Jl. Slompretan
- III: Jl. Bongkaran
- IV: Jl. Gula
- V : Jl. Teh
- VI: Jl. Coklat
- VII: Jl. Bibis
- IX: Jl. Waspada



Gambar 4.6 Pembagian Segmen Penelitian

4.4 Kondisi Fisik dan Non-Fisik Kawasan Bongkaran

4.4.1 Karakteristik Sirkulasi dan Pencapaian Dengan Kendaraan Bermotor

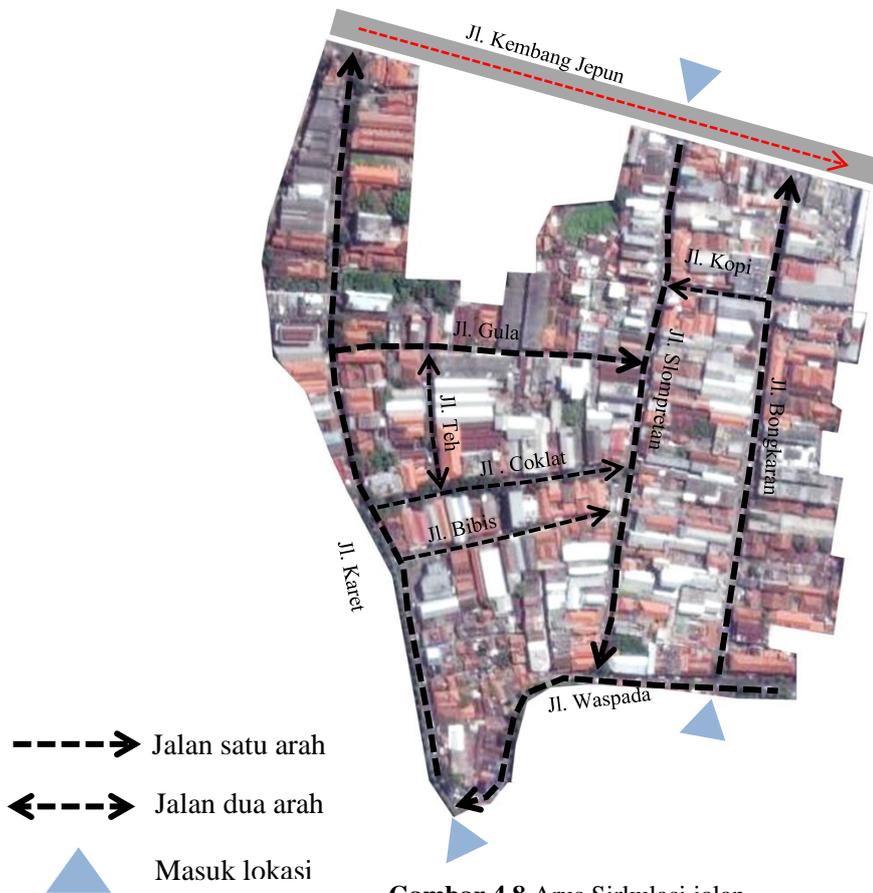
Eksisting karakteristik sirkulasi dan dan jalur kendaraan sangat berpengaruh pada pengamatan terhadap aktivitas statis dan pergerakan aktivitas perdagangan dalam wilayah penelitian. Sistem jaringan jalan dalam wilayah penelitian terdiri dari jaringan jalan kolektor sekunder yang menghubungkan secara berdaya guna antara pusat kegiatan nasional dengan pusat kegiatan lokal, antarpusat kegiatan wilayah, atau antara pusat kegiatan wilayah dengan pusat kegiatan lokal, yaitu Jalan Karet, serta jaringan jalan lokal sekunder, yaitu jaringan jalan yang menghubungkan antar pusat unit lingkungan dengan pusat kawasan permukiman atau antar kawasan permukiman antara lain Jalan Waspada, Jalan Bibis, Jalan Slompretan, Jalan Bongkaran, Jalan Gula, dan Jalan Teh.

Jenis area parkir yang terdapat di wilayah penelitian adalah parkir *on street* dan *off street*, tetapi dengan dominasi parkir *on street*. Hanya terdapat beberapa zona parkir di beberapa titik. Parkir *on street* terdapat hampir di seluruh ruas jalan, sedangkan parkir *off street* terdapat di sebagian ruas Jalan Bibis, Jalan. Coklat, Jalan Teh, Jalan Slompretan, dan Jalan Bongkaran yang menggunakan sempadan bangunan atau halaman parkir di dalam area blok pertokoan.



Gambar 4.7 Area Parkir di Wilayah Penelitian

Pada kondisi eksisting, arah sirkulasi didominasi oleh 1 arah yang terdapat di Jalan Karet, Slompretan, Bongkaran, Gula, Coklat, Bibis dan Jalan Waspada, sedangkan jalan 2 arah hanya terdapat di Jalan Teh. Lokasi penelitian bisa diakses melalui Jalan Waspada dan Jalan Kembang Jepun yang juga merupakan jalan 1 arah. Kawasan Bongkaran berada dalam jam aktif di pukul 08.00 hingga pukul 17.00. Pada waktu-waktu tersebut jalan-jalan tersebut dipenuhi oleh aktivitas perbelanjaan, bongkar muat barang, produksi, dan lalu lalang kendaraan besar, seperti pick up dan truk.



Gambar 4.8 Arus Sirkulasi jalan

Walaupun merupakan kawasan perdagangan yang aktif, di wilayah penelitian tidak ditemukan adanya *pedestrian way*, sehingga pejalan kaki harus berjalan lewat jalan kendaraan yang kurang nyaman karena di jam-jam sibuk jalanan di Kawasan Bongkaran akan sangat padat oleh kendaraan bermotor. Pejalan kaki cenderung melewati area depan bangunan yang di beberapa titik memiliki tipe *street arcade*, tetapi di beberapa titik juga bisa turun ke badan jalan. Di wilayah penelitian juga ditemukan kurangnya ketersediaan *street furniture*, seperti tempat sampah, tempat duduk, serta lampu penerangan seperti yang umum ditemukan di kawasan perdagangan. Dengan tidak tersedianya lampu penerangan yang cukup, kondisi Kawasan Bongkaran di malam hari menjadi kurang pencahayaan dan berpotensi rawan tindak kejahatan.

Elemen peneduh baik berupa pohon atau naungan juga jarang ditemukan di kawasan penelitian. Elemen penghijauan berupa pohon hanya ditemukan di

beberapa sisi pada Jalan Waspada, Jalan Coklat dan Jalan Karet. Dengan kondisi eksisting tersebut mengindikasikan bahwa di wilayah penelitian terasa kurang nyaman baik di siang maupun malam hari bagi pejalan kaki.



Gambar 4.9 Kondisi ruang jalan

4.4.2 Karakteristik Bentuk dan Tatahan Masa Bangunan

Intensitas kepadatan bangunan di Kawasan Bongkaran adalah 80-100%, KLB 0,6 – 3,6 dan garis sempadan bangunan 0 – 20 meter dengan sifat *ground* yang figuratif .Pada kondisi eksisting bangunan di Kawasan Bongkaran terdiri dari 2 tipe, yaitu bangunan kuno dan bangunan baru. Mayoritas bangunan kuno berbentuk *shophouse* atau rumah toko dengan ciri khas bangunan 2 lantai dengan beranda di lantai 2 atau balkon yang memiliki material kayu dengan ukiran khas Cina.



Gambar 4.10 Street picture salah satu koridor Kawasan Bongkaran dengan perpaduan bangunan lama-baru

Bangunan kuno di kawasan ini juga memiliki ciri khas berupa *double facade* dari teralis kayu atau logam dan dengan banyak bukaan di sisi depan. Di kawasan ini sebanyak 19% bangunan kuno sudah pernah mengalami perubahan fungsi, sedangkan 81% bangunan kuno masih mempertahankan fungsi asli. Selain perubahan fungsi, bangunan di wilayah ini juga sudah mulai banyak yang mengalami perubahan fisik. Perubahan tersebut berupa pengecatan, perubahan ornamen, perubahan material dengan material baru hingga perubahan bentuk total bangunan.



Gambar 4.11 Bentuk dan tipologi bangunan

Pada Kawasan Bongkaran tatanan masa bangunan ditemukan adanya dominasi bangunan linier memanjang mengikuti pola jalan. Selain pola tersebut di beberapa titik di Jalan Slompretan dan Bongkaran ditemukan pula masa bangunan berkelompok berbentuk blok-blok kios dan gudang. Pada kawasan Bongkaran ini pola bangunan tidak hanya terbentuk dari bangunan dengan gaya Tionghoa saja, tetapi juga terdapat unsur kolonial dan nusantara, sehingga bentuknya lebih beragam.



Gambar 4.12 Tatanan masa bangunan

4.4.3 Kondisi Sosial, Ekonomi, dan Budaya

Pada kawasan ini banyak dipergunakan untuk kegiatan pergudangan dan ekspedisi, yaitu pengiriman barang dalam jumlah dan ukuran besar ke luar daerah, bahkan keluar pulau. Dalam perkembangannya Surabaya menjadi kota tujuan urbanisasi karena beberapa kemajuan yang dicapai dalam beberapa faktor, yaitu pemerintahan, transportasi, perdagangan serta industri. Kondisi tersebut terjadi karena pada jaman dahulu Surabaya merupakan kota bandar dan pelabuhan yang cukup ramai dimana terjadi pertemuan antara pedagang luar, seperti Arab, China, Melayu dengan masyarakat pribumi. Kondisi ini masih bisa ditemukan di Kawasan Bongkaran, dimana dalam kegiatan perdagangannya bisa ditemukan aktivitas manusia dari etnis dan budaya yang berbeda. Beberapa etnis yang mendominasi kawasan ini adalah etnis Tionghoa, Jawa, dan Madura. Dalam

aktivitas perdagangan sehari-hari di wilayah penelitian ini, seperti kegiatan jual-beli dan bongkar muat dapat dilihat interaksi dan kerjasama dari etnis yang berbeda-beda tersebut.

Mayoritas pemilik bangunan atau usaha adalah etnis Tionghoa sedangkan orang Jawa dan Madura beraktivitas di kawasan ini sebagai pekerja, kuli, penjaga toko dan sebagainya, sehingga mereka tidak menempati kawasan ini secara tetap. Selain itu dengan berjalannya waktu masyarakat etnis Madura mulai membuka usaha non formal berupa warung, PKL, hingga membuka usaha dengan menempati teras-teras atau ruang sisa yang ada di koridor-koridor tersebut.

Untuk kondisi budaya, pada tahun 2003 pemerintah berupaya untuk meningkatkan vitalitas kawasan Kembang Jepun dan sekitarnya dengan program Kya-Kya. Pelaksanaan program Kya-Kya diawali dengan pembangunan gerbang di kedua ujung Jalan Kembang Jepun yang didesain menyerupai bentuk asli gerbang pada tahun 1931-an.



Gambar 4.13 Gerbang Kya-Kya di koridor Kembang Jepun

Proyek pengembangan Kya-Kya dilakukan pada tahun 2003 yang meliputi pembangunan gerbang, perbaikan 14 konstruksi utilitas dan pengelolaan program Kya-Kya. Pada masa itu kawasan ini menjadi cukup ramai dan dikunjungi masyarakat luas apalagi pada saat perayaan hari-hari besar Tionghoa seperti *Cap Go Meh* dan Imlek, di kawasan ini akan terdapat bazar kuliner dan pertunjukan kesenian Cina, seperti Wayang Potehi dan seni tari Barongsai. Pada tahun 2012 program ini mulai mangkrak dan ditinggalkan oleh masyarakat setempat, hingga yang bersisa hanya gerbang di ujung-ujung Jalan Kembang Jepun. Hal ini membuat aspek budaya di kawasan ini mulai menurun, dan di wilayah penelitian hanya didominasi oleh kegiatan perdagangan yang dimulai pukul 08.00 hingga 17.00, dan setelah itu kawasan ini akan sepi dan minim aktivitas.

BAB 5

ANALISA DAN PEMBAHASAN

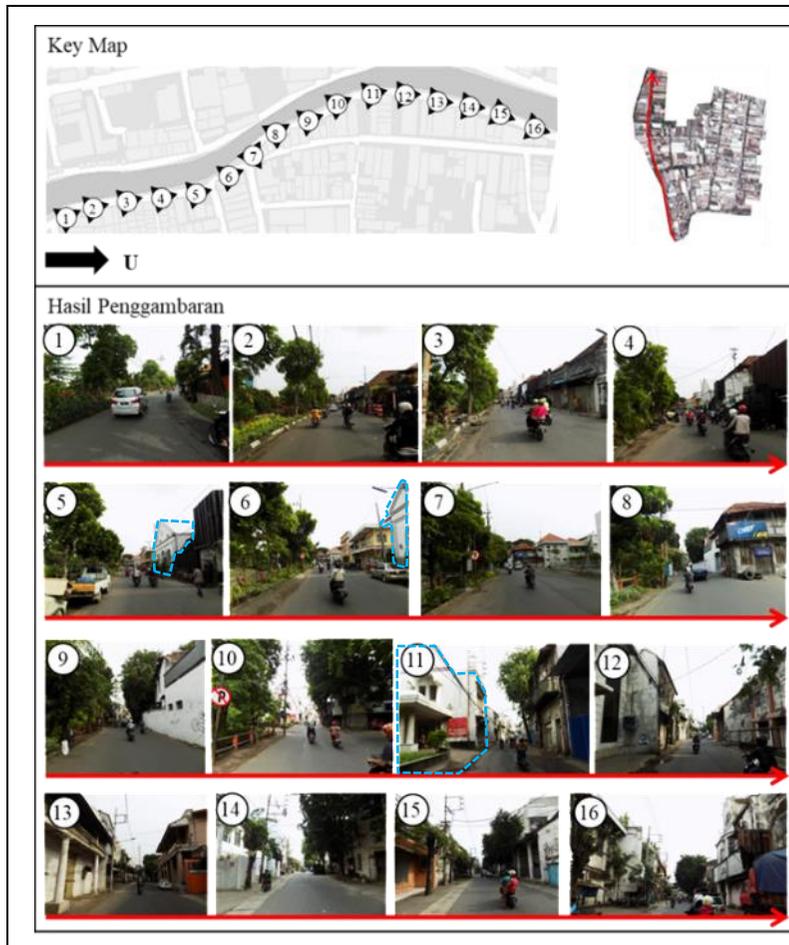
5.1 Analisa Komponen Fisik Kawasan Perdagangan

5.1.1 Analisa Deskriptif Evaluatif (Alat *Walkthrough Analysis*)

Tahap awal analisa komponen fisik dilakukan survey dan penilaian dengan alat *walkthrough analysis*. *Walkthrough analysis* adalah analisa yang dilakukan untuk menilai kualitas kota (*urban qualities*) dan isu perancangan yang dilakukan dengan berjalan melalui suatu jalur, dari *origin* (titik awal) ke *destination* (titik akhir). Penilaian dilakukan melalui pengamatan dan penafsiran oleh peneliti terhadap kota. Hasil pengamatan direkam menggunakan metode grafis seperti foto dan sketsa. Sedangkan *serial view* merupakan teknik yang digunakan untuk menggambarkan pandangan berurutan dalam satu arah/satu jalur untuk mendapatkan informasi kejelasan komponen fisik secara tersusun dari titik awal (*focal point*) sampai titik akhir pergerakan.

Menurut Krier (1979, dalam Dipta, 2015), elemen-elemen pembentuk citra koridor yang menjadikannya sebagai salah satu pembentuk arsitektur kawasan kota, yaitu wujud bangunan, *figure ground*, jalan, dan *pedestrian ways*. Sedangkan secara spesifik, Fangyu Lee (1996) menjabarkan dalam perancangan suatu kawasan perdagangan atau komersial terdapat beberapa karakteristik yang harus diperhatikan dalam meningkatkan kualitas ruang serta pengalaman visual, baik dalam bentuk *enclosed mall* atau *outdoor mall*, antara lain faktor *figure-ground*, tekstur dan pola, transparansi, arah (*direction*), *similarity*, gerakan (*motion*), waktu, dan kualitas sensorik. Dari teori mengenai koridor dan kawasan perdagangan tersebut didapatkan topik yang dibahas pada analisa *walkthrough* ini, ialah wujud bangunan, *figure ground*, ruang jalan, dan jalur pejalan kaki.

- **Segmen 1: Jalan Karet**



Wujud Bangunan:



- Beberapa deret bangunan dengan tipe berbeda, yaitu rumah perkampungan, bangunan dengan langgam campuran Tionghoa dan kolonial, serta bangunan dengan ciri khas kolonial.
- Bangunan perkampungan memiliki ketinggian 1 lantai, ukuran yang tidak terlalu besar, dan padat.
- Bangunan heritage memiliki 1-3 lantai berdimensi masif dan struktur yang ditonjolkan, dengan tampilan yang kurang terawat.
- Skala yang dihasilkan dari deretan bangunan ialah skala normal
- Perbedaan tipologi ini memunculkan irama bangunan yang berbeda dalam segmen 1 tetapi membentuk sikuen yang menarik karena segmen diawali oleh bangunan rendah dan dilanjutkan oleh deret bangunan tinggi.
- Deret bangunan memiliki tekstur yang kasar.
- Warna bangunan didominasi putih, cream, hingga pink. Terdapat beberapa bangunan dengan warna kontras.

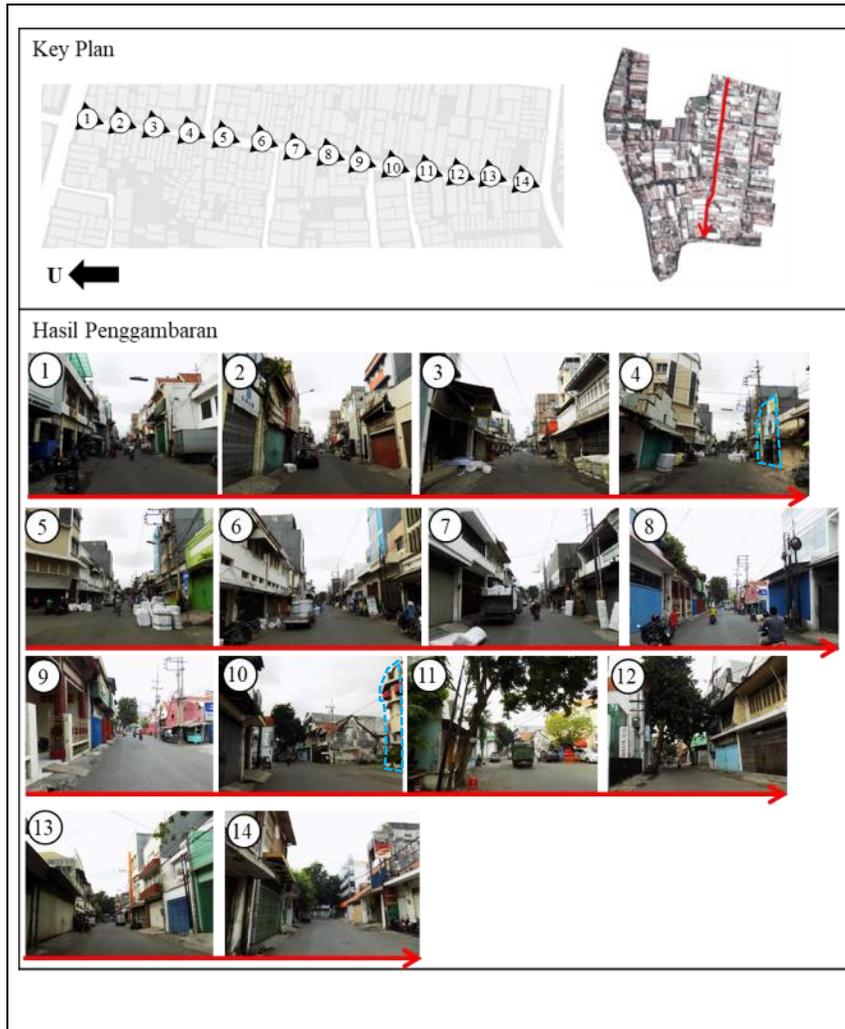


Di segmen ini terdapat 2 bangunan yang berpotensi sebagai *focal point*:

- Bangunan 1 (gb. 5&6) memiliki langgam Nieuw Bouven, yaitu perpaduan

	<p>antara International Style dan arsitektur Indische. Obyek tersebut memiliki permainan fasad depan dengan pengolahan bentuk lengkung dan lurus, dengan dominan warna putih. Memiliki jarak yang dekat dengan ruang jalan, sehingga kurang visual bangunan tidak bisa dirasakan dengan baik.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bangunan 2 (gb.11) memiliki langgam <i>indische empire style</i> yang diperlihatkan oleh kesan kokoh dan penggunaan kolom-kolom di area masuk. Obyek tersebut memiliki kejelasan visual yang kurang baik karena tertutupi oleh beberapa vegetasi pohon. Adanya ruang luar di bagian depan bangunan menyebabkan pandangan yang langsung pada bangunan ini. Obyek tersebut memiliki skala normal, tetapi cukup masif jika dibanding bangunan di kiri kanannya. 	
<p>Figure Ground:</p>  <ul style="list-style-type: none"> - Unsur solid dan void dinilai cukup seimbang karena adanya sungai Kalimas, dimana area sempadannya difungsikan untuk penghijauan. - Terdapat beberapa titik void yang cukup besar, yang saat ini dipergunakan sebagai area menaruh barang produksi dan barang dagangan. - Bagian frontage deretan bangunan heritage cukup rata dengan sempadan yang kecil. 	<p>Ruang Jalan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ruang jalan di segmen 1 ini cukup lebar, yaitu 6-8 meter. - Sisi barat ruang jalan yang berbatasan dengan sungai dibatasi oleh pagar besi, sedangkan sisi timur langsung berbatasan dengan deretan bangunan. - Elemen penghijauan hanya terdapat di area sempadan sungai dan cukup tertata dengan vegetasi perdu dan pohon bertajuk bulat. - Di beberapa titik terdapat <i>signage</i> dan lampu jalan untuk penerangan. - Di sepanjang segmen memiliki parkir <i>on street</i> yang menggunakan garis sempadan sungai atau bangunan - Di frame 1-5 terlihat area tepi jalan digunakan untuk menaruh barang produksi atau dagangan hingga meluber ke jalan. - Di beberapa titik juga ditemukan adanya warung atau sektor informal, yang menggunakan area sempadan bangunan yang cukup lebar sehingga tidak mengganggu ruang jalan. 	<p>Jalur Pejalan Kaki:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Segmen ini tidak terdapat jalur khusus pejalan kaki. Pejalan kaki mayoritas menggunakan area tepi jalan yang tidak beraspal. - Di beberapa titik terdapat area bahu jalan yang menggunakan perkerasan, tetapi area tersebut merupakan perluasan dari sempadan bangunan (11-15). - Tidak terdapat elemen <i>arcade</i>. Bangunan di segmen ini cenderung terpisah satu sama lain dengan adanya dinding tembok, sehingga tidak ada kemenerusan ruang luar bangunan khususnya di frame 11-16 (lh. Hasil penggambaran).

- **Segmen 2: Jalan Slompretan**



Wujud Bangunan:



- Deret bangunan memiliki ketinggian 1-3 lantai. Proporsi antar bangunan lama dan baru seimbang
- Bangunan mayoritas berlanggam campuran Tionghoa dengan kolonial dan nusantara, terlihat pada penggunaan kolom-balok dengan dimensi besar, atap datar hingga pelana, dengan bukaan besar
- Irama bangunan kurang harmonis. Terdapat banyak bangunan yang mengalami perubahan, baik warna, material, penambahan elemen baru, dan renovasi total, hal ini banyak terlihat di fungsi perkantoran atau bank sehingga memunculkan kekontrasan pada segmen ini.
- Tampak kekhasan pada fasad deretan bangunan dengan penggunaan pintu *folding* besi dengan warna beragam pada setiap toko, serta teralis-teralis besi atau kayu di tiap bukaan seperti di pintu, jendela, dan ventilasi.
- Warna bangunan berwarna dasar cream, terlihat beragam karena signage toko atau spanduk yang menutupi tampilan fasad bangunan. Bangunan di segmen ini bersifat solid dan agak tertutup, sehingga kurangnya unsur transparansi yang membuat pengujung sulit melihat ke dalam kios

1.

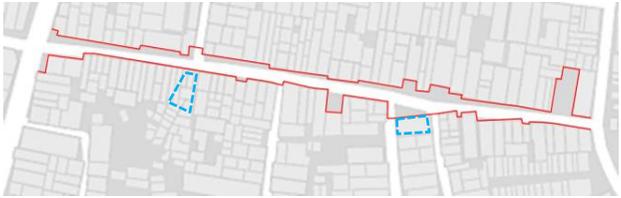


2.



Di segmen ini terdapat 2 bangunan yang berpotensi sebagai *focal point*:

- Bangunan 1(gb.10) memiliki langgam neo-klasik (*indische empire style*), yang diperlihatkan dengan pengulangan elemen bukaan, kolom, dan

	<p>menara. Perubahan terlihat pada warna asli bangunan. Bentuk simetris pada bangunan memberi kesan yang formal. Bangunan tersebut memiliki kejelasan visual yang cukup baik karena tidak ada obyek yang menghalangi penagamatan dan letaknya yang berada di ujung segmen. Elemen menara di obyek tersebut menambah keunikan dan kekuatan visual bangunan tersebut. Obyek tersebut memiliki skala monumental karena perbedaan ketinggian yang signifikan dibanding bangunan di kiri kanannya.</p> <p>- Bangunan 2 (gb.4) ialah Pasar Bong. Secara tampilan bangunan ini tidak menonjol, tetapi Pasar Bong memiliki potensi sebagai pusat atraksi dan keramaian. Area masuk Pasar Bong berbentuk gang dengan gapura yang kurang menonjol dari segi estetika. Bagian dalam Pasar Bong berbentuk <i>courty yard</i>.</p>	
<p>Figure Ground:</p>  <ul style="list-style-type: none"> - Unsur solid mendominasi segmen ini, dengan deretan bangunan yang cenderung padat. - Terdapat beberapa titik void yang cukup dalam, yang berpotensi sebagai ruang terbuka. - Frontage bangunan tidak rata menunjukkan adanya maju mundur bangunan yang tidak seirama. Hal ini menyebabkan munculnya aktivitas-aktivitas lain seperti PKL, warung dan timbunan barang di area void-void depan bangunan tersebut. 	<p>Ruang Jalan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jalan memiliki 1 arah. Ruang jalan memiliki lebar 5-6 meter. - Jarak antara ruang jalan dengan bangunan antara 0-1.5 meter. Dengan adanya kegiatan perdagangan yang aktif menjadikan segmen ini terasa sempit. - Jalan memiliki material aspal dengan drainase tertutup dan sempadan bermaterial semen atau paving. - Elemen penghijauan berupa pohon di bagian awal dan akhir segmen. - Area parkir berupa parkir <i>on street</i> dan <i>off street</i> yang didominasi oleh parkir motor, mobil hingga truk, dan juga terlihat beberapa pangkalan becak, khususnya di sekitar Pasar Bong. - Di beberapa titik terlihat barang-barang toko yang 	<p>Jalur Pejalan Kaki:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tidak terdapat jalur pejalan kaki khusus, sehingga area pejalan kaki dan kendaraan menjadi satu. Pejalan kaki biasanya menggunakan area sempadan bangunan dengan lebar 1 meter - Adanya bangunan yang mempertahankan <i>arcade</i> yang terlihat di frame 1-7. Arcade difungsikan untuk perletakan barang dan beberapa digunakan oleh PKL seperti terlihat di frame 1, sehingga tidak berfungsi maksimal

	<p>diletakkan di sisi jalan hingga sampai ke tengah akibat adanya proses loading barang.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Street furniture</i> kurang, hanya berupa lampu penerangan dengan kabel yang tidak teratur dan signage lalu lintas di 2-3 titik. - Sirkulasi kendaraan yang lambat karena padatnya aktivitas di ruang jalan, lebar yang kecil dan adanya kendaraan yang melawan arus. 	
--	--	--

• **Segmen 3: Jalan Bongkaran**

Key Plan



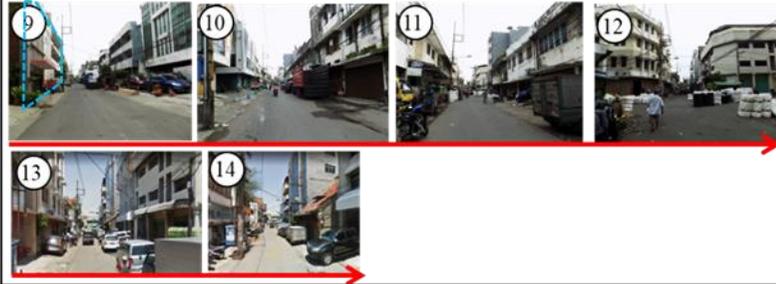
Hasil Penggambaran



Wujud Bangunan:



- Deret bangunan memiliki skala masif dengan ketinggian 2-4 lantai.
- Bangunan berlanggam campuran Tionghoa, kolonial dan nusantara, terlihat pada penggunaan kolom-balok dengan dimensi besar, atap datar hingga pelana. Adanya keseragaman elemen ini memberi irama yang baik dalam bangunan di segmen ini
- Bukaan atau elemen lain bergeometri bujursangkar memberi kesan kokoh.
- Adanya bangunan yang telah direnovasi dengan desain modern dengan penggunaan material kaca dan logam,
- Skala dan ketinggian bangunan baru dan bangunan lama seimbang yang menghasilkan skala normal karena lebar jalan yang cukup besar
- Walaupun memiliki bukaan yang cukup lebar, tetapi kaca menggunakan material gelap sehingga bangunan terkesan tertutup bagi pengunjung. Hal ini menunjukkan kurangnya unsur transparansi pada bangunan.



1.



2.



Di segmen ini terdapat 2 bangunan yang berpotensi sebagai *focal point*:

- Bangunan 1 (gb. 9) memiliki langgam kombinasi Tionghoa dan kolonial, dengan skala masif dan dinding yang tebal. Bangunan memiliki tekstur halus dengan dinding plester berwarna putih. Bangunan memiliki kejelasan visual yang baik karena tidak ada obyek penghalang visual, tetapi memiliki jarak sangat dekat dengan jalan sehingga pengamat tidak bisa melihat keseluruhan bangunan dan menghilangkan kesan kusus pada bangunan.
- Bangunan 2 memiliki skala normal tetapi dengan langgam yang unik, yaitu campuran arsitektur Tionghoa dan nusantara. Warna bangunan kontras, yaitu orange dan hijau. Posisinya yang menjorok kedalam membuatnya tidak terlihat dalam serial view. Posisi yang agak ke dalam ini memberi tampilan dan kesan yang kuat bagi pengamat.

Figure Ground:



- Unsur solid mendominasi segmen ini, dengan deretan bangunan berdimensi besar.
- Terdapat beberapa titik void yang cukup dalam , yang berpotensi sebagai ruang terbuka atau parkir *off*

Ruang Jalan:

- Ruang jalan memiliki lebar 6-8 meter.
- Jarak bangunan dengan ruang jalan 1-2 meter.
- Ruang jalan yang cukup lebar sehingga banyak dilewati pickup atau truk pengangkut barang.
- Jalan memiliki material aspal dengan drainase tertutup dan sempadan bermaterial semen atau paving
- Adanya parkir *on street* dan *off street*
- *Street furniture* di segmen ini tidak terawat, dengan banyaknya tiang listrik, telepon dan kabel yang

Jalur Pejalan Kaki:

- Tidak ada jalur pejalan kaki di segmen ini, sehingga pejalan kaki menggunakan sisi jalan dan bagian teras bangunan.
- Terdapat arcade di sepanjang deretan bangunan tetapi tidak difungsikan sebagai sirkulasi karena digunakan untuk menaruh barang dagangan atau parkir kendaraan. Elemen arcade

<p><i>street.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Frontage bangunan cukup rata yang menunjukkan unsur maju mundur bangunan yang seirama dengan kekontrasan di beberapa titik. Hal ini menyebabkan munculnya aktivitas-aktivitas lain seperti PKL, warung dan timbunan barang di area void-void depan bangunan tersebut. 	<p>tidak teratur. Lampu penerangan hanya terdapat di beberapa titik dengan jarak yang cukup jauh.</p>	<p>dibentuk oleh ruang dibawah lantai 2.</p>
---	---	--

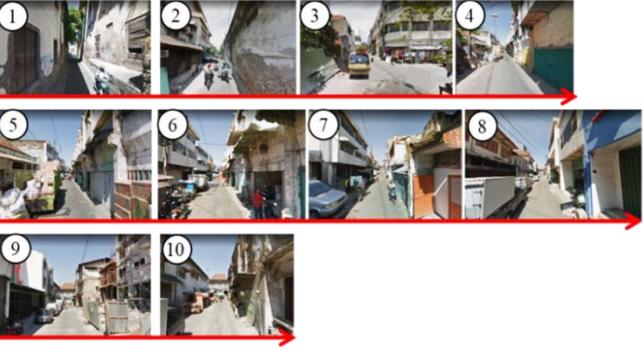
• **Segmen 4: Jalan Gula**

Key Plan



U
↑

Hasil Penggambaran



Wujud Bangunan:



- Deretan bangunan memiliki tipologi bangunan heritage dengan ciri khas *shophouse* kombinasi langgam Tionghoa dan kolonial dengan dinding yang tebal sehingga terkesan masif, yang tidak terlalu banyak mengalami perubahan.
- Adanya perubahan bentuk dan tipologi yang mecolok pada bangunan baru menghasilkan proporsi deretan bangunan yang kurang seimbang
- Terdapat perbedaan pada skala bangunan baru dan lama. Beberapa bangunan baru menghasilkan skala yang monumental karena jalan yang sempit.
- Kesan maju mundur pada bangunan cukup terasa dengan adanya permainan fasad sisi depan melalui elemen bukaan yang beragam
- Irama bangunan kurang baik karena adanya perbedaan ukuran dan tipologi atap. Beberapa bangunan seperti pada frame 7 (lh.hasil penggambaran) masih mempertahankan atap khas bangunan Cina dengan ujung atap yang melengkung.
- Warna deretan bangunan ialah warna dasar (cream, putih) dengan perubahan material pintu depan berupa pintu folding dengan warna-warna kontras.

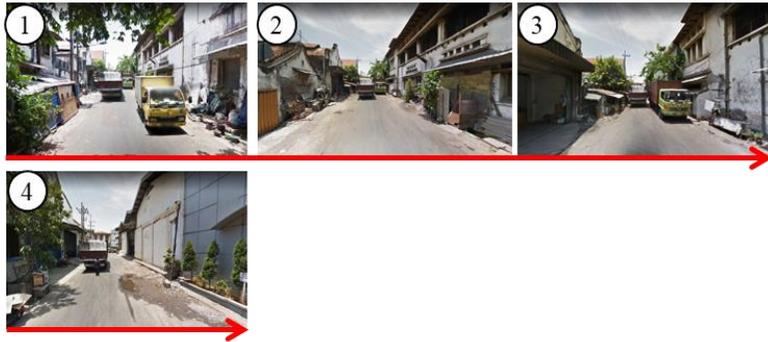
	<ul style="list-style-type: none"> - Terlihat dua sisi bangunan yang berbeda (gb.6-9), dimana selatan masih mempertahankan bentuk <i>shophouse</i> yang asli, sedangkan di sisi utara sudah mengalami perubahan dari bentuk yang lebih minimalis dan perubahan material yang lebih modern. - Di segmen ini tidak ditemukan bangunan yang berpotensi sebagai <i>focal point</i>
<p>Figure Ground:</p>  <ul style="list-style-type: none"> - Unsur solid dan void pada segmen ini hampir seimbang. - Terdapat beberapa titik void yang cukup dalam , yang berpotensi sebagai ruang terbuka atau parkir <i>off street</i>. - Frontage bangunan tidak rata yang menunjukkan unsur maju mundur bangunan yang kontras. Hal ini menyebabkan munculnya ruang untuk menaruh timbunan barang. 	<p>Ruang Jalan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ruang jalan memiliki lebar 3-4 meter, sehingga kurang seimbang dengan ketinggian bangunan di sisi-sisinya. - Tidak ditemukan elemen penghijauan di segmen ini. - Jarak antar bangunan dengan jalan sangat kecil. - Tidak terdapat signage jalan dan jumlah lampu penerangan juga terbatas. - Ukuran jalan yang tidak terlalu besar menjadi lebih terkesan sempit dengan adanya penempatan barang-barang bongkar muat dan parkir <i>on street</i>. <p>Jalur Pejalan Kaki:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dengan lebar jalan yang cukup sempit, tidak ditemukan jalur pejalan kaki, sehingga area pejalan kaki menjadi satu dengan jalur kendaraan. - Terdapat elemen arcade pada beberapa bangunan, tetapi antar bangunan ditutup dengan dinding tembok sehingga arcade tidak bisa difungsikan sebagai sirkulasi, tetapi lebih ke ruang untuk menempatkan barang dagangan.

- **Segmen 5: Jalan Teh**

Key Plan



Hasil Penggambaran

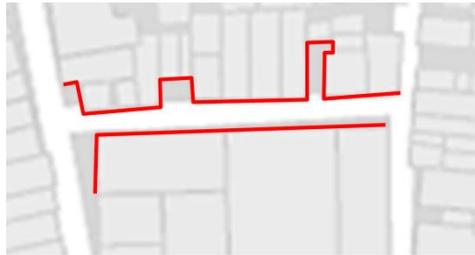


Wujud Bangunan:



- Bangunan berdimensi cukup besar dengan ketinggian 2 lantai.
- Dominasi bangunan heritage dengan pengaruh arsitektur kolonial yang difungsikan sebagai gudang. Hal ini menghasilkan proporsi deretan bangunan yang baik.
- Terdapat beberapa perubahan yang terlihat pada deret bangunan , yaitu perubahan bentuk dan material pintu, yang disesuaikan dengan fungsi bangunan sebagai gudang.
- Dimensi bangunan yang besar seimbang dengan lebar jalan sehingga menghasilkan skala bangunan yang normal
- Bangunan didominasi dengan bentuk atap *gable* dan pelana, yang merupakan ciri khas bangunan tropis.
- Irama bangunan baik karena keselarasan dimensi dan tipologi bangunan
- Deret bangunan ialah berwarna dasar putih dengan perubahan pada elemen pintu (material logam dengan warna mencolok)
- Tidak ditemukan bangunan dengan potensi sebagai *focal point* di segmen ini

Figure Ground:



- Segmen terpendek di kawasan penelitian.
- Unsur solid dengan dimensi besar mendominasi segmen ini.
- Terdapat beberapa titik void yang saat ini difungsikan sebagai bangunan informal.
- Frontage bangunan cukup rata sehingga menampilkan *serial view* yang baik.

Ruang Jalan:

- Dibanding segmen lainnya, ruang jalan di segmen ini tergolong cukup lebar, yaitu 7-8 meter.
- Di beberapa titik terdapat elemen penghijauan berupa pohon tetapi tidak terlalu memiliki pengaruh yang signifikan dalam segi estetika atau fungsi peneduh.
- Hanya terdapat area parkir *on street*, tanpa signage jalan, dan hanya terdapat lampu penerangan di ujung-ujung jalan.
- Pada segmen ini tidak terlihat banyak sirkulasi kendaraan atau pejalan kaki. Tepi jalan didominasi oleh truk-truk pengangkut barang yang berhenti.

Jalur Pejalan Kaki:

- Tidak ditemukan jalur pejalan kaki di segmen ini, sehingga pejalan kaki harus berjalan di area sempadan bangunan selebar 1-1.5 meter atau di badan jalan.
- Karena deretan bangunan bukan merupakan *shophouse*, deretan bangunan di segmen ini tidak memiliki elemen arcade.

• **Segmen 6: Jalan Coklat**

Key Plan

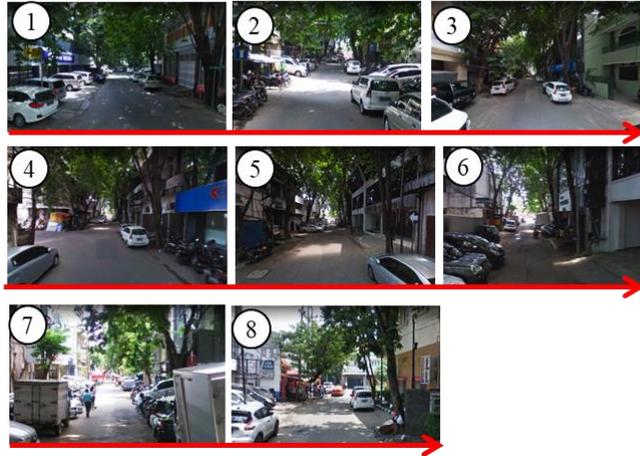


Wujud Bangunan:



- Deretan bangunan memiliki ketinggian 2 lantai dengan desain yang sudah mengalami banyak perubahan, sehingga terlihat lebih modern
- Bangunan memiliki langgam kontemporer dengan pemakaian material kaca, logam, *cladding*, desain minimalis, dan atap datar.
- Proporsi deretan bangunan kurang baik karena adanya beberapa perubahan di bangunan-bangunan baru (kurang adanya kesamaan elemen bangunan)
- Deretan bangunan memiliki irama yang seimbang karena memiliki dimensi

Hasil penggambaran



hampir sama

- Deretan bangunan menghasilkan skala normal atau skala manusia
- *Signage* yang menutupi bangunan di sepanjang segmen menjadikan koridor jalan ini lebih berwarna.
- Di ujung segmen ini terdapat bangunan Klenteng Suka Loka dengan langgam Tionghoa dan tidak mengalami banyak perubahan. Bangunan ini memiliki potensi *focal point* bagi kawasan ini.



- Bangunan tersebut memiliki langgam Cina, dengan bentuk bangunan yang simetris, penggunaan atap melengkung dengan ukiran di ujung-ujungnya, penggunaan kolom silinder, adanya sculpture di beberapa titik, serta warna bangunan didominasi merah dan kuning. Bangunan tersebut memiliki kejelasan visual yang cukup baik karena tidak ada obyek yang menghalangi pengamatan dan letaknya yang berada di ujung segmen. Obyek tersebut memiliki skala manusia dengan ketinggian 1 lantai.

Figure Ground:



Ruang Jalan:

- Ruang jalan memiliki lebar 6-7 meter.
- Terdapat vegetasi berupa pohon bertajuk tinggi, yaitu angkana di sisi kiri dan kanan jalan. Hal ini membuat pembayangan di segmen ini cukup baik.
- Jika dilihat secara serial views, fasad depan bangunan segmen ini tidak terlalu terlihat karena tertutupi oleh dahan-dahan

Jalur Pejalan Kaki:

- Seperti halnya di segmen-segmen lain, tidak ditemukan jalur khusus pejalan kaki. Pejalan kaki memanfaatkan area sempadan bangunan yang cukup lebar, yaitu 1-2 meter untuk berjalan kaki
- Arcade yang terbentuk oleh bagian lantai dua dipakai sebagai area beranda atau teras untuk bangunan disini, sehingga tidak bisa digunakan untuk

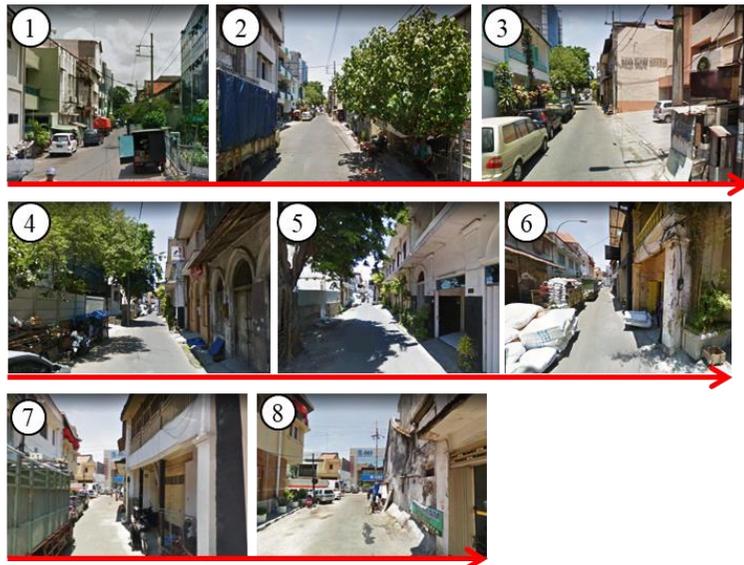
<ul style="list-style-type: none"> - Pada segmen ini terlihat dominasi unsur solid. - Terdapat beberapa titik void yang cukup dalam , yang berpotensi sebagai ruang terbuka atau parkir <i>off street</i>. - Frontage bangunan rata menunjukkan unsur maju mundur bangunan yang seirama. - Beberapa bangunan memiliki sempadan yang lebih lebar dari bangunan lainnya yang difungsikan sebagai parkir <i>on street</i> atau warung informal. 	<p>pohon. Sehingga pohon di segmen ini tidak mendukung estetika koridor ini, hanya berfungsi sebagai peneduh.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Di sepanjang koridor hanya terdapat parkir <i>on street</i> yang didominasi oleh mobil, sehingga memakan badan jalan. - Terdapat pula beberapa warung yang menggunakan ruang kosong, baik itu celah antar bangunan atau area sempadan bangunan. 	<p>sirkulasi pejalan kaki.</p>
--	--	--------------------------------

- **Segmen 7: Jalan Bibis**

Key Plan



Hasil penggambaran

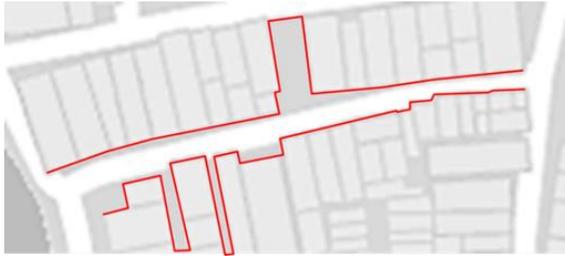


Wujud Bangunan:



- Dengan lebar jalan yang cukup sempit, deretan bangunan dengan ketinggian 2-3 lantai di segmen ini terasa monumental bagi pengamat.
- Bangunan di segmen ini memiliki tipologi campuran arsitektur kolonial dan Tionghoa, yaitu dengan dinding tebal dan masif, kolom-kolom yang simetris dan besar, serta elemen lengkung yang mendominasi area beranda.
- Terdapat pengaruh tropis di beberapa elemen bukaan yaitu penggunaan teralis baik dari besi maupun kayu.
- Warna deretan bangunan di segmen ini terlihat harmoni dengan penggunaan warna putih, cream, dan hijau.
- Tidak terdapat banyak perubahan pada bangunan di segmen ini sehingga memberikan *ambience* yang cukup unik bagi pengamat. Hal ini juga menghasilkan irama dan proporsi bangunan yang seimbang.
- Beberapa bangunan menjadikan jalan ini sebagai sisi belakang sehingga segmen ini terkesan sepi.
- Tidak terdapat bangunan dengan potensi *focal point* di segmen ini

Figure Ground:



- Pada segmen ini terlihat dominasi unsur solid.
- Terdapat beberapa titik void yang cukup dalam , yang berpotensi sebagai ruang terbuka atau parkir *off street*.
- Frontage bangunan rata yang menunjukkan unsur maju mundur bangunan yang seirama.

Ruang Jalan:

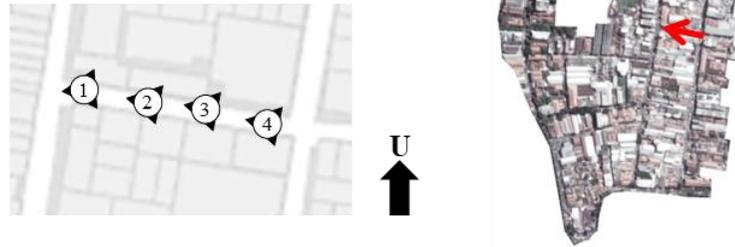
- Jalan Bibis ini didominasi oleh parkir *on street* dan kegiatan bongkar muat sehingga sebagian jalan terdapat barang dagangan.
- Di beberapa titik terdapat pick up atau truk yang membuat jalan selebar 5-6 meter ini menjadi semakin sempit.
- Deretan bangunan di segmen ini memiliki sempadan 0-1 meter, sehingga jarak bangunan dengan jalan sangat dekat.
- Tidak ditemukan signage atau perabot jalan di segmen ini.
- Hanya terdapat 3 lampu jalan, yaitu di bagian ujung dan tengah segmen.
- Terdapat beberapa warung atau PKL yang menggunakan area sisi jalan sehingga menimbulkan kesan kumuh di beberapa titik.
- Pembayangan cukup baik dengan adanya beberapa elemen penghijauan dan bangunan tinggi.

Jalur Pejalan Kaki:

- Tidak terdapat jalur khusus pejalan kaki, sehingga pejalan kaki harus menggunakan area yang sama dengan jalur kendaraan
- Tidak ditemukan elemen arcade di segmen ini.

- **Segmen 8: Jalan Kopi**

Key Plan



Hasil penggambaran



Wujud Bangunan:



- Wujud bangunan yang mendominasi segmen ini berupa ruko dengan ketinggian 2 lantai.
- Terlihat sedikit perubahan pada tipologi deretan bangunan di Jalan Kopi ini, yaitu perubahan pada bentuk elemen bukaan, perubahan material dengan material modern dan pengecatan kembali.
- Di segmen ini bagian pintu depan bangunan-bangunan perdagangan yang berbentuk *folding* (ciri khas bangunan *shophouse*) dicat dengan warna yang beragam sehingga menambah warna pada deretan bangunan yang didominasi oleh warna monokrom. Hal ini menciptakan proporsi bangunan yang baik
- Deretan bangunan memiliki irama yang seimbang dengan tipologi atap datar dan bukaan bergeometri persegi yang diulang.
- Dengan fungsi sebagai kios kain atau karpet, banyak bangunan yang memajang dan menumpuk dagangannya di bagian depan kios, sehingga mempengaruhi tampilan fasad bangunan.
- Deretan bangunan di segmen ini memiliki area sempadan dengan lebar yang sama sehingga menghasilkan *serial view* yang imbang antara bangunan di sisi kiri dan kanan.
- Skala yang dihasilkan deretan bangunan di segmen ini ialah normal tetapi dirasa kurang seimbang karena lebar jalan yang kurang besar.

Figure Ground:



- Unsur solid mendominasi segmen ini.
- Dari peta *figure ground* tampak bahwa bangunan di segmen ini memiliki ukuran yang masif yang kemudian di bagi-bagi karena aktivitas yang ada.
- Unsur void dihasilkan oleh sempadan bangunan yang dalam eksistingsnya difungsikan sebagai parkir *on street*.

Ruang Jalan:

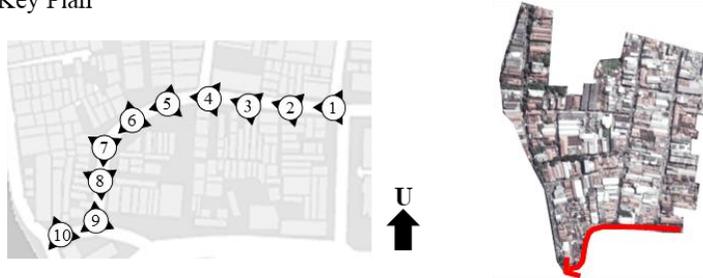
- Ruang jalan memiliki lebar 4-5 meter. Dengan adanya kegiatan perdagangan yang aktif menjadikan segmen ini terasa sempit.
- Tidak ditemukan banyak elemen penghijauan di segmen ini.
- Area parkir kebanyakan berupa parkir *on street* yang didominasi oleh parkir motor.
- Di beberapa titik terlihat barang-barang toko yang diletakkan di sisi jalan hingga sampai ke tengah akibat adanya proses loading barang.
- Di segmen ini tidak ditemukan adanya *street furniture*.

Jalur Pejalan Kaki:

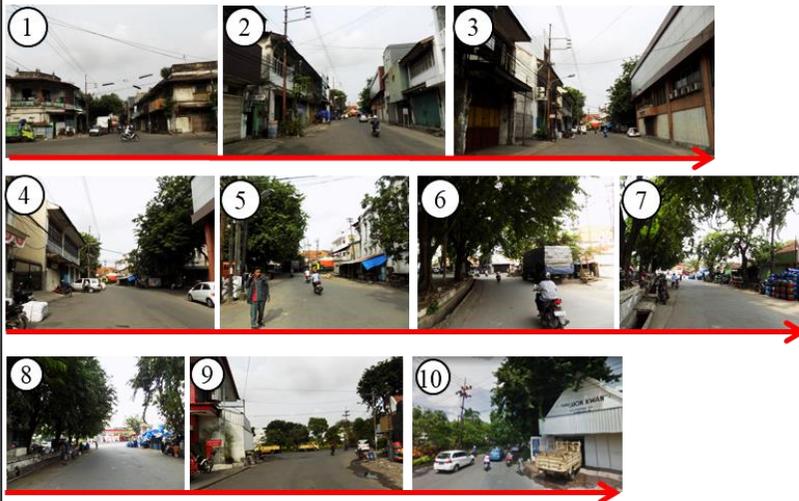
- Tidak terdapat jalur khusus pejalan kaki di segmen ini, sehingga pejalan kaki harus menggunakan area yang sama dengan jalur kendaraan
- Terdapat arcade yang saling terhubung dari bangunan ke bangunan, tetapi area ini dipakai untuk meletakkan barang dagangan, sehingga di beberapa titik tidak dapat dilalui oleh pejalan kaki.
- Arcade hanya selebar 1 meter dengan memanfaatkan bagian bawah lantai 2.

- **Segmen 9: Jalan Waspada**

Key Plan



Hasil penggambaran



Wujud Bangunan:



- Deretan bangunan memiliki langgam campuran Tionghoa dan kolonial, yaitu dengan dinding tebal dan masif, kolom-kolom yang simetris dan besar, serta elemen lengkung yang mendominasi area beranda.
- Bangunan memiliki ketinggian 1-3 lantai dengan skala normal
- Deretan bangunan yang dulunya saling berhadapan sekarang beberapa menjadikan segmen ini sebagai area belakang atau samping, sehingga kurang terawat dan sepi.
- Irama deretan bangunan kurang selaras karena beberapa bangunan memiliki arah hadap yang berbeda, dan perbedaan ketinggian bangunan
- Hampir sebagian besar bagian depan bangunan diganti oleh pintu *folding* yang menyesuaikan fungsinya sebagai kios.
- Bangunan di sisi timur segmen memiliki sempadan 0 sehingga sangat dekat dengan badan jalan.



- Di segmen ini terdapat 1 area yang berpotensi sebagai *focal point* jika dilihat dari segi fungsi, yaitu Pasar Bibis (gb.7). Pasar ini terdiri dari beberapa masa bangunan dengan pola organis. Pasar ini menampilkan beberapa produk yang khas, yaitu drum, karet, dan logam. Bangunan utama dari pasar ini

tidak terlihat jelas karena tertutup barang dagangan. Letaknya yang diujung segmen memiliki potensi sebagai pusat keramaian dan *focal point* jika dirancang dengan tepat

Figure Ground:



- *Figure ground* segmen ini terlihat lebih organis dibanding segmen yang lain.
- Elemen solid dan void memiliki jumlah yang cukup seimbang tetapi dengan bentuk yang tidak teratur, khususnya di sisi barat segmen.
- Terdapat beberapa void yang besar dan dalam yang saat ini difungsikan untuk area parkir, tempat produksi, dan meletakkan barang dagangan.

Ruang Jalan:

- Ruang jalan di segmen ini memiliki ukuran yang cukup lebar, yaitu 6-8 meter.
- Terdapat elemen penghijauan berupa pohon yang berjajar dengan jarak cukup dekat.
- Di sisi selatan jalan terdapat saluran air yang terbuka.
- Di segmen ini tidak ditemukan signage yang lengkap, tetapi jumlah lampu penerangan cukup memadai. Lampu jalan di segmen ini kebanyakan memiliki desain tinggi, masif, dan hanya terdapat di satu sisi.
- Di jalan Waspada ini area parkir yang ada berupa *on street* yang menggunakan sisi jalan atau garis sempadan.

Jalur Pejalan Kaki:

- Tidak ditemukan adanya jalur pejalan kaki di segmen ini, sehingga pejalan kaki menggunakan sisi jalan dan bagian teras bangunan.
- Di segmen ini terdapat arcade di beberapa titik, seperti di frame 2-4 yang dibentuk oleh bangunan heritage.
- Arcade ini tidak terdapat di sepanjang bangunan sehingga tidak terdapat kemenerusan pada elemen ini.

5.1.2 Tahap Pengambilan Kesimpulan Komponen Fisik Kawasan Perdagangan

Tabel 5.1 Hasil analisa karakter komponen fisik per segmen

Pokok bahasan	Hasil Analisa								
	Segmen 1	Segmen 2	Segmen 3	Segmen 4	Segmen 5	Segmen 6	Segmen 7	Segmen 8	Segmen 9
Komponen Fisik Koridor Perdagangan									
Wujud Bangunan	Bangunan shophouse dan rumah tinggal berlanggam campuran kolonial, Tionghoa, dan nusantara yang dalam keadaan baik	Bangunan shophouse heritage (kolonial &Tionghoa) serta bangunan kontemporer dengan material modern	Bangunan shophouse berlanggam campuran kolonial dan Tionghoa	Bangunan khas shophouse berlanggam kombinasi (kolonial & Tionghoa) dan langgam nusantara	Bangunan berlanggam campuran kolonial dan Tionghoa berdimensi masif	Bangunan berlanggam kombinasi (kolonial &Tionghoa) dengan sentuhan kontemporer (perubahan material)	Bangunan berlanggam campuran kolonial dan Tionghoa	Bangunan khas shophouse campuran kolonial dan Tionghoa	Bangunan dengan langgam campuran kolonial, Tionghoa, dan nusantara
Figure Ground	Solid void seimbang, <i>frontage</i> bangunan seimbang	Dominasi unsur solid. <i>Frontage</i> bangunan maju mundur	Dominasi unsur solid. <i>Frontage</i> bangunan seimbang	Solid void seimbang, <i>frontage</i> bangunan tidak rata	Dominasi unsur solid. <i>Frontage</i> bangunan rata	Dominasi unsur solid. <i>Frontage</i> bangunan rata	Dominasi unsur solid. <i>Frontage</i> bangunan rata	Dominasi unsur solid dengan area sempadan yan cukup lebar	Solid void seimbang, tatanan bersifat lebih organis
Ruang Jalan	Cukup lebar, penghijauan dan street furniture lengkap	Tidak lebar, penghijauan dan street furniture kurang	Cukup lebar, penghijauan dan street furniture tidak lengkap	Tidak lebar, penghijauan dan street furniture kurang	Lebar, penghijauan dan street furniture kurang lengkap	Tidak lebar, penghijauan dan street furniture cukup	Tidak lebar, penghijauan dan street furniture kurang	Tidak lebar, penghijauan dan street furniture kurang	Cukup lebar, penghijauan dan street furniture tidak lengkap
Jalur Pejalan Kaki	Tidak tersedia	Tidak tersedia, arcade tidak berfungsi semestinya	Tidak tersedia, arcade tidak berfungsi semestinya	Tidak tersedia, arcade tidak berfungsi semestinya	Tidak tersedia	Tidak tersedia, arcade tidak berfungsi semestinya	Tidak tersedia	Tidak tersedia, arcade tidak berfungsi semestinya	Tidak tersedia

- *Analisa Character Appraisal*

Tabel 5.2 *Character Appraisal* dan Kesimpulan Aspek Fisik Kawasan Bongkaran

Aspek	Sub Aspek	<i>Character Appraisal</i>
Komponen Fisik Kawasan Perdagangan	Wujud Bangunan	<ul style="list-style-type: none"> • Gaya bangunan yang heterogen Keterangan : nampak pada deretan bangunan berlanggam campuran antara Tionghoa, kolonial, dan arsitektur nusantara, serta bangunan kontemporer dengan material modern. Bangunan berlanggam Tionghoa dan kolonial ditemukan di semua segmen kawasan ini, bangunan baru atau kontemporer banyak terdapat di segmen Slompretan dan Coklat, bangunan berlanggam nusantara dengan tipologi kampung terdapat di sebagian segmen Karet, sedangkan bangunan heritage berlanggam Tionghoa dan kolonial dengan beberapa perubahan elemen atau material terdapat di segmen Gula, Kopi, Bibis, Bongkaran, Teh, dan Waspada.  <ul style="list-style-type: none"> • Tertutup Keterangan : diakibatkan fasad bangunan memiliki dinding solid bermaterial bata dengan bukaan yang kecil atau ditutupi dengan spanduk iklan • Manusiawi Keterangan : Deretan bangunan didominasi oleh bangunan dengan ketinggian 2-3 lantai yang membentuk skala normal atau manusia
	<i>Figure Ground</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Padat Keterangan : Kawasan Bongkaran memiliki unsur solid dan void yang tidak seimbang, dengan dominasi unsur solid sehingga kawasan ini terkesan padat. Di beberapa titik terdapat void yang cukup besar tetapi belum dimanfaatkan secara maksimal.

		<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki <i>Serial Vision</i> yang baik <p>Keterangan : Bagian <i>frontage</i> deretan bangunan cukup sejajar. Bangunan di kawasan ini memiliki sempadan sebesar 0-1.5 meter sehingga terasa sangat dekat dengan badan jalan.</p>
	<p>Ruang Jalan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Intim <p>Keterangan : Ruang jalan di Kawasan Bongkaran memiliki lebar ± 7 meter, sehingga perbandingan antara lebar jalan dengan ketinggian tidak seimbang yang mengakibatkan ruang jalan terkesan sempit.</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Tidak teratur <p>Keterangan : Adanya parkir <i>on street</i> di sepanjang ruas jalan. Selain berfungsi sebagai sirkulasi kendaraan dan manusia, ruang jalan di kawasan ini juga digunakan sebagai tempat bongkar muat, menimbun barang dan PKL.</p>
	<p>Jalur Pejalan Kaki</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak <i>walkable</i> <p>Keterangan : Di semua koridor di kawasan Bongkaran tidak terdapat jalur khusus pejalan kaki, sehingga pedestrian harus berjalan di jalur kendaraan. Terdapat elemen arcade di beberapa koridor tetapi tidak dapat digunakan sebagai jalur sirkulasi atau perteduhan karena digunakan untuk menaruh barang dagangan atau area semi privat.</p> 

- **Kesimpulan Aspek Fisik**

Dari analisa komponen fisik Kawasan Bongkaran yang dibagi menjadi sembilan segmen diatas, dihasilkan karakter khusus dari kawasan Bongkaran secara keseluruhan. Hasil yang didapat dari analisa tersebut, antara lain:

1. Kawasan Bongkaran memiliki deretan wujud bangunan yang khas yaitu campuran bangunan kolonial, Tionghoa, nusantara sehingga membentuk kesan koridor yang menarik.
2. Terdapat banyak bangunan heritage yang diubah tampilannya dengan gaya kontemporer, sehingga mengganggu keselarasan dalam wujud deretan bangunan dan kehilangan kekhasannya.
3. Banyak bangunan yang berpotensi sebagai *focal point* kawasan tetapi belum diolah secara maksimal baik dari segi tampilan hingga fungsinya, sehingga kawasan ini belum memiliki elemen penanda yang kuat di tiap segmennya.
4. Adanya dominasi unsur solid pada *figure ground* kawasan ini, dengan elemen void yang tidak diolah secara maksimal sehingga memunculkan kesan kawasan yang padat.
5. Deretan bangunan memiliki bagian *frontage* yang sejajar, sehingga memiliki potensi dalam membentuk *serial vision* yang baik di tiap segmen
6. Ruang jalan yang tidak terlalu lebar semakin dipersempit dengan penggunaan badan jalan untuk proses bongkar muat, PKL, parkir *on street*. Batasan antara bangunan dengan ruang jalan tidak jelas dan terkesan berbaur. Kawasan Bongkaran belum memiliki jalur pejalan kaki dan perabot jalan yang lengkap serta tertata sehingga tidak nyaman untuk aktivitas dalam koridor.
7. Koridor-koridor di kawasan Bongkaran memiliki elemen arcade sebagai potensi kawasan perdagangan yang unik, tetapi belum dimanfaatkan dengan maksimal (bukan sebagai ruang hubung atau sirkulasi)

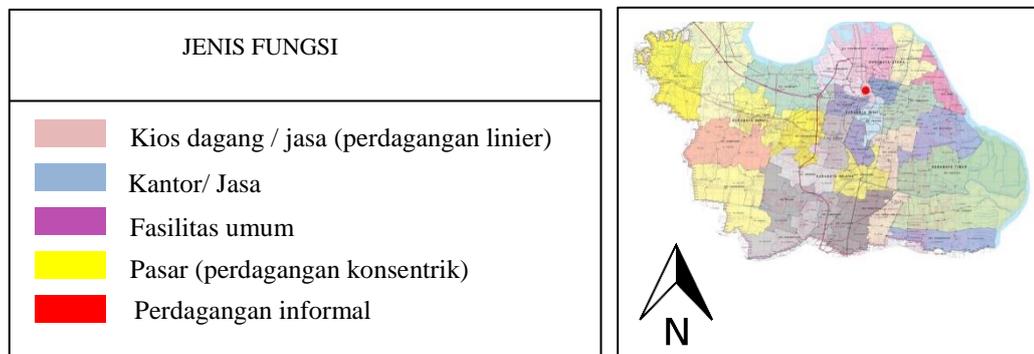
5.2 Analisa Aktivitas dan Fungsi Ruang

5.2.1 Analisa *Behaviour Mapping* dan Fungsi Ruang

Analisa komponen behavioral dalam penelitian ini dianalisis dengan teknik analisa kualitatif dengan taktik atau alat survey berupa *behaviour-mapping* atau *activity mapping*. Sesuai dengan literatur dari Gehl & Svare (2013), pemetaan aktivitas merupakan cara yang efektif untuk mengidentifikasi pola penggunaan ruang dalam suatu kawasan. Untuk menganalisa perilaku atau aktivitas manusia dalam memanfaatkan ruang perdagangan hingga membentuk suatu identitas digunakan pemetaan persebaran jenis perdagangan untuk melihat jenis pemanfaatan ruang yang ada di kawasan perdagangan dan karakteristik penempatannya, pemetaan pergerakan (*movement*) yang dilakukan dengan melihat sirkulasi kendaraan baik bermotor atau tidak pada pukul 12.00 hingga 14.00 pada hari kerja (*weekday*) dan hari libur (*weekend*). Selain itu *activity mapping* juga dilakukan dengan teknik *snapshot* pada pukul 12.00-14.00 di hari kerja dan hari libur dengan melihat aktivitas-aktivitas yang mendominasi kawasan perdagangan, seperti loading barang (*primary activity*), belanja (*optional activity*), dan bercengkerama (*social activity*).

A. Analisa Fungsi Ruang

Gambar 5.1 Peta fungsi ruang perdagangan dan jasa



Tabel 5.3 Analisa Fungsi Ruang Perdagangan dan Jasa

LOKASI		
FUNGSI RUANG		
Kios Dagang	Kantor dan Jasa	Fasilitas umum
<p>Mendominasi di sepanjang koridor kawasan Bongkaran. Berada di bangunan 2 lantai dengan hanya menggunakan lantai dasar untuk berdagang. Karena fasad bangunan tidak terawat sehingga ditutupi oleh berbagai papan iklan.</p>	<p>Tidak banyak aktivitas yang terlihat di bagian luar kantor-kantor yang berada di kawasan ini. Kebanyakan kantor-kantor memundurkan bangunannya atau</p>	<p>Fungsi fasilitas umum di kawasan ini berupa beberapa tempat peribadatan (masjid, gereja, klenteng, rumah abu). Di area fasilitas umum cenderung tidak terlihat banyak aktivitas.</p>

Merupakan kios-kios grosir sehingga tempat berjualan merangkap sebagai gudang. Membutuhkan proses loading barang sehingga peralatan bongkar muat diletakkan di depan kios. Kebanyakan interaksi jual beli dilakukan via telpon, sehingga keadaan kios yang bersih dan tertata bukan merupakan prioritas. Tidak terawatnya bangunan ini mendorong sektor informal untuk menggunakan ruang sisanya.



Pasar

memperlebar garis sempadan untuk digunakan sebagai tempat parkir



Bangunan memiliki tipologi yang khas dibanding bangunan lain. Aktivitas pada waktu-waktu tertentu atau hari besar, dimana pada hari besar keagamaan masing-masing bisa menjadi pusat aktivitas dari warga kawasan ini (Imlek, Idul Adha, Paskah, dll).



Perdagangan Informal

Fungsi perdagangan jenis ini memiliki aktivitas paling banyak, seperti jual beli, bongkar muat, menunggu pembeli, dan interaksi sosial. Sektor non formal, penjaja becak memenuhi ruang-ruang kosong yang ada di zona ini, dan hanya menyisakan ruang untuk sirkulasi. Aktivitas interaksi sosial hanya terjadi di beranda kios atau ruang sirkulasi tanpa adanya area duduk, sehingga orang tidak berlama-lama di pasar ini

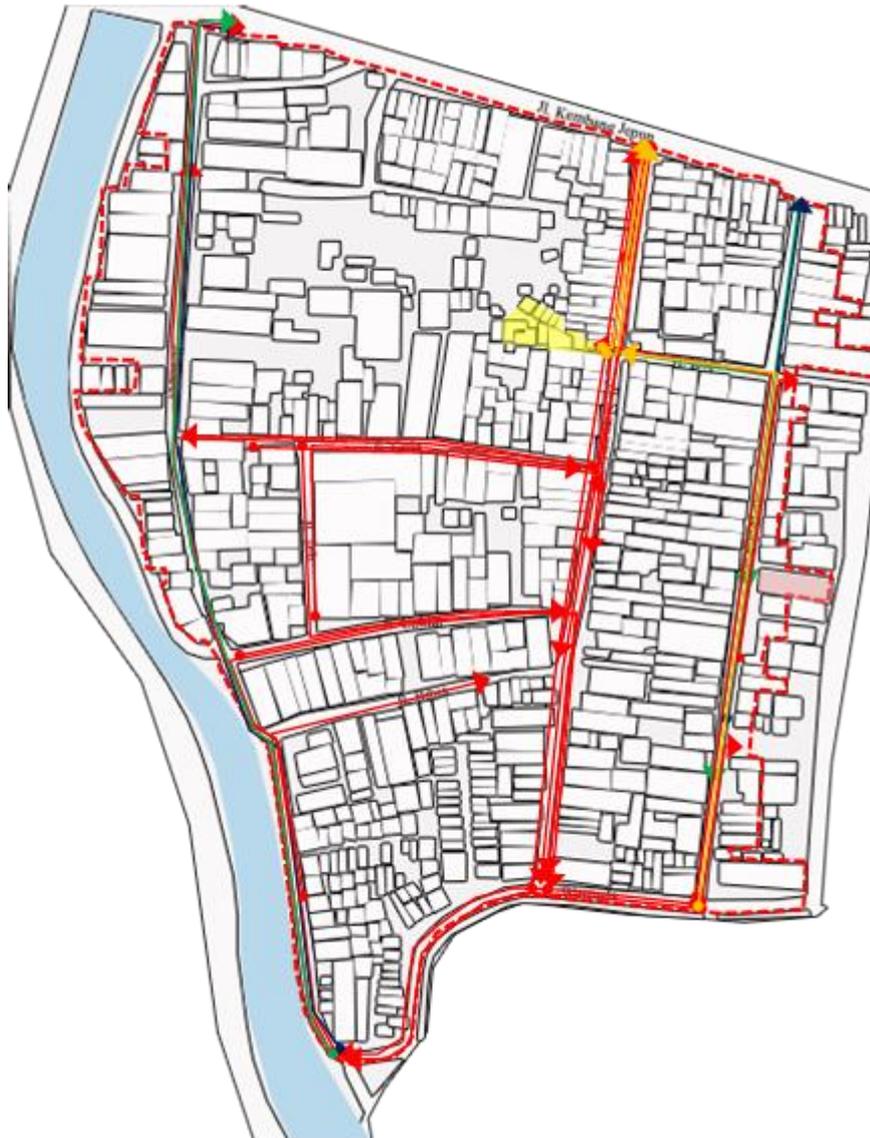


Pedagang informal di kawasan ini memanfaatkan setiap ruang kosong yang ada kecuali badan jalan. Tadinya ruang ini hanya terdiri dari 1 gerobak kelamaan ia akan memperlebar ruangnya dengan menambah elemen peneduh, kemudian meja dan tempat duduk. Hal ini membuat orang sering berlama-lama disini dan memunculkan interaksi sosial. Fungsi ini pula yang mendorong pedagang kecil untuk berhenti dan menjajakan dagangannya karena ada potensi keramaian. Sektor informal ini muncul karena adanya kebutuhan dari pekerja kios untuk beristirahat atau makan, yang kemudian pemilik warung akan menetap dan membangun ruang privatnya sehingga menimbulkan kekumuhan

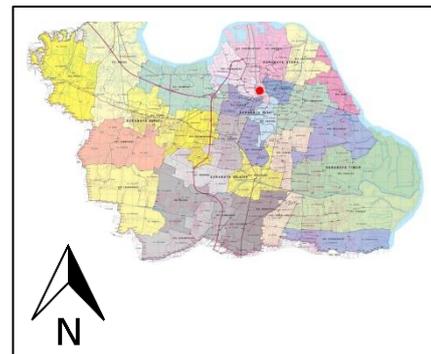


B. Analisa Pola Pergerakan Kendaraan

Gambar 5.2 Pola pergerakan di Kawasan Bongkaran pada saat *weekday* (pukul 12.00-14.00)



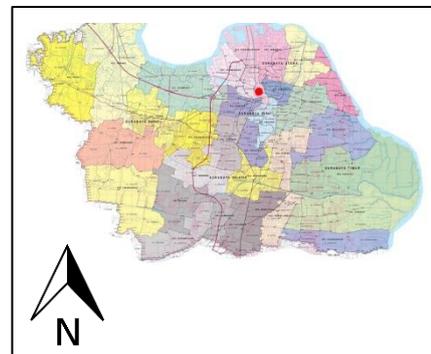
BEHAVIOUR MAP (MOVEMENT) - WEEKDAY	
	Kendaraan bermotor pribadi (motor, mobil)
	Kendaraan tidak bermotor (sepeda, becak)
	Kendaraan pengangkut barang (pickup, truk)
	Kendaraan bermotor umum (bentor)
	Origin (asal)
	Destination (tujuan)
	Batas wilayah penelitian



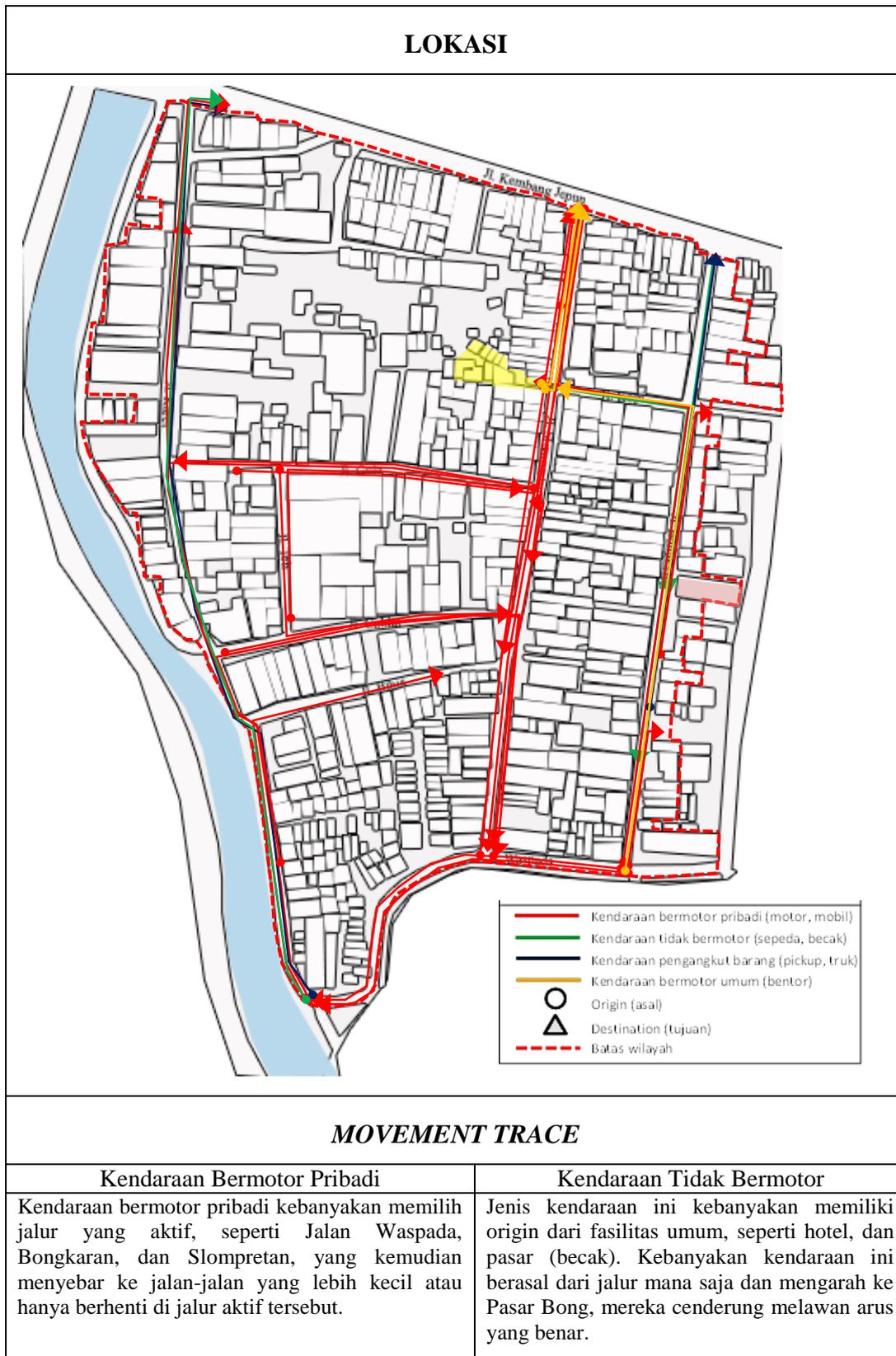
Gambar 5.3 Pola pergerakan di Kawasan Bongkaran pada saat *weekend* (pukul 12.00-14.00)



BEHAVIOUR MAP (MOVEMENT) - WEEKDAY	
	Kendaraan bermotor pribadi (motor, mobil)
	Kendaraan tidak bermotor (sepeda, becak)
	Kendaraan pengangkut barang (pickup, truk)
	Kendaraan bermotor umum (bentor)
	Origin (asal)
	Destination (tujuan)
	Batas wilayah penelitian

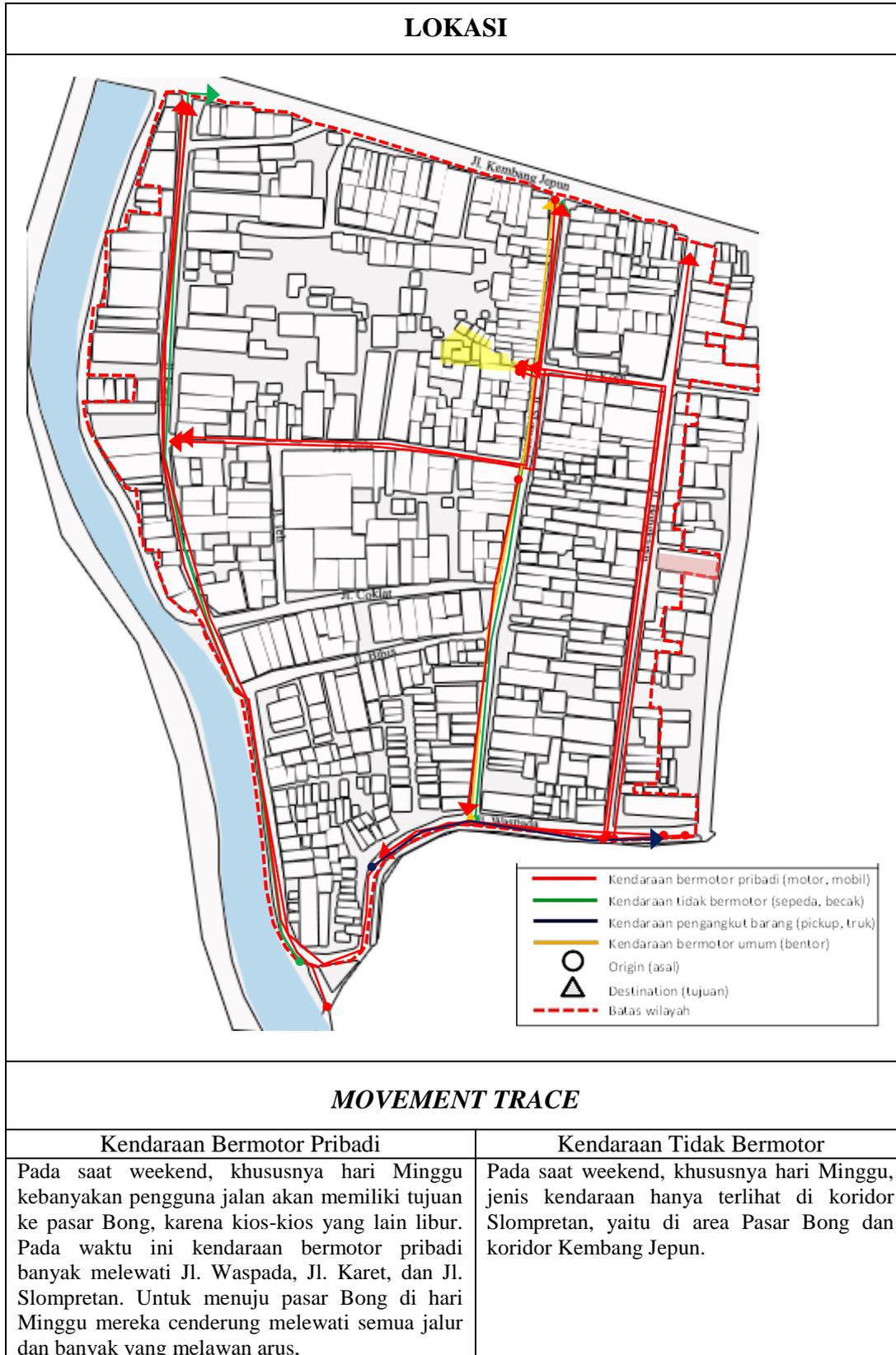


Tabel 5.4 Analisa Pola Pergerakan pada *Weekdays* (pukul 12.00-14.00)



<p>Kendaraan ini cenderung mengikuti arah jalan yang benar di jalur yang aktif karena untuk menghindari kemacetan, tetapi melawan arah ketika di jalan-jalan yang cukup sepi. Jalur yang banyak dipilih ialah Jl. Waspada-Jl. Bongkaran-Jl. Kopi- Jl. Slompretan-Jl. Waspada/Jl. Gula</p>	
<p>Kendaraan Pengangkut Barang</p>	<p>Kendaraan Bermotor Umum</p>
<p>Kendaraan pengangkut barang seperti pick up dan truk banyak ditemukan lewat atau berhenti di koridor Jalan Bongkaran dan Jalan Karet, yang memiliki banyak fungsi gudang dan perusahaan ekspedisi. Jalur yang dipilih ini merupakan jalur yang cukup lebar. Mayoritas jalur yang dipilih ialah Jl. Waspada-Jl. Bongkaran/Jl. Karet.</p>	<p>Jenis kendaraan seperti bentor (becak motor) kebanyakan memiliki origin dari fasilitas umum, seperti hotel, dan pasar. Kebanyakan kendaraan ini berasal dari jalur mana saja dan mengarah ke Pasar Bong, mereka juga cenderung melawan arus yang benar. Jenis kendaraan ini tidak terlihat berhenti lama di satu titik tetapi terus berkeliling di sepanjang jalur.</p>

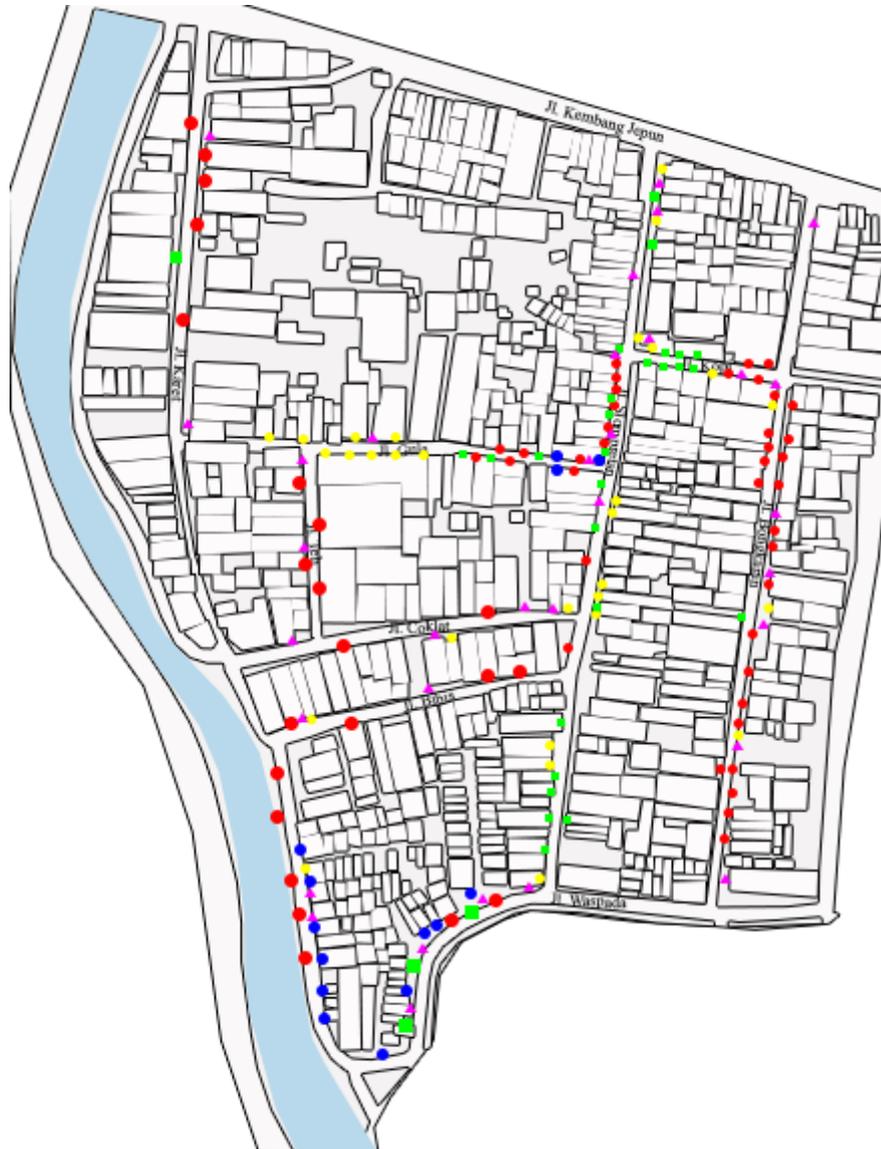
Tabel 5.5 Analisa Pola Pergerakan pada *Weekend* (pukul 12.00-14.00)



<p>karena keadaan koridor yang cukup sepi. Di waktu-waktu ini jalan tanpa ada kios perdagangan seperti Jl.Coklat, Jl. Bibis, dan Jl. Teh menjadi sepi, karena mereka memilih belokan terdekat dari Pasar Bong, yaitu Jl. Gula.</p>	
<p>Kendaraan Pengangkut Barang</p>	<p>Kendaraan Bermotor Umum</p>
<p>Pada saat weekend tidak banyak ditemukan kendaraan pengangkut barang yang melewati koridor-koridor Kawasan Bongkaran. Mereka hanya melewati jalan kolektor sekunder, yaitu Jl. Waspada, yang menghubungkan kawasan Pasar Atom dengan daerah sebelah barat kawasan Bongkaran.</p>	<p>Pada saat weekend, jenis kendaraan ini juga hanya terlihat di koridor Slompretan, yaitu di area Pasar Bong, serta menuju koridor Kembang Jepun. Mereka biasanya melawan arus yang benar.</p>

C. Analisa Pola Penggunaan Ruang Perdagangan dan Jasa

Gambar 5.4 Pola Penggunaan Ruang Kawasan Bongkaran Saat Weekdays (pukul 12.00-14.00)



BEHAVIOUR MAP (STATIC SANPSHOT)

Necessary Activity :

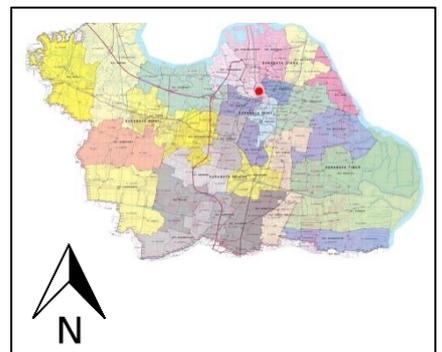
- Bongkar Muat
- Jaga Kios di Beranda
- Produksi

Optional Activity

- Belanja
- Fotografi

Social Activity :

- ▲ Bercengkerama



Gambar 5.5 Pola Penggunaan Ruang Kawasan Bongkaran Saat Weekend (pukul 12.00-14.00)



BEHAVIOUR MAP (STATIC SANPSHOT)

Necessary Activity :

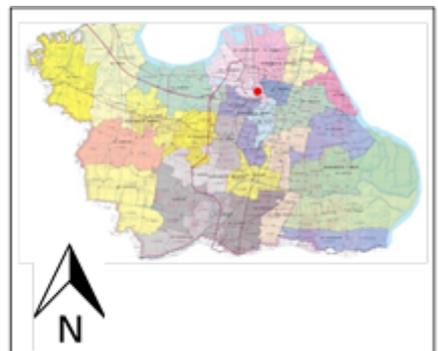
- Bongkar Muat
- Jaga Kios di Beranda
- Produksi

Optional Activity :

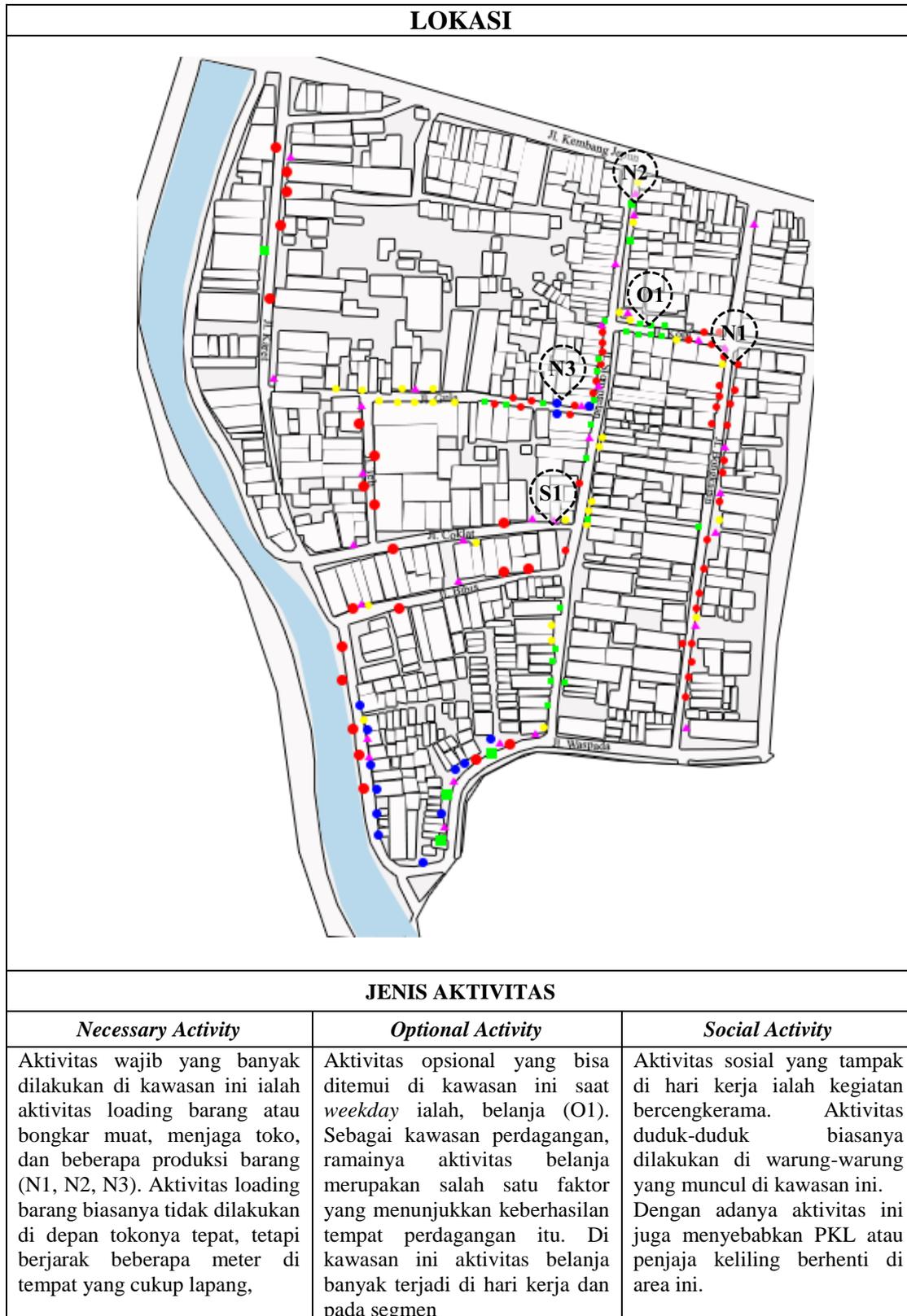
- Belanja
- Fotografi

Social Activity :

- ▲ Bercengkerama



Tabel 5.6 Analisa Pola Penggunaan Ruang Kawasan Bongkaran Saat *Weekdays* (pukul 12.00-14.00)



<p>kemudian diangkut ke toko. Proses loading barang yang banyak terlihat ialah penurunan barang secara beramai ramai - barang didorong dengan troli atau dipanggul – barang dicatat di depan toko untuk dicatat atau diperiksa. Aktivitas menjaga toko biasa dilakukan di depan toko dengan duduk di beranda toko. Dari aktivitas ini biasanya memunculkan interaksi sosial antar penjaga toko karena letak yang berdekatan. Sedangkan aktivitas produksi terlihat dilakukan di beberapa titik khusus. Biasanya aktivitas ini berada di ruang sempadan bangunan yang cukup besar dan koridor jalan yang tidak terlalu ramai. Aktivitas ini memunculkan penumpukan barang produksi sehingga mengganggu ruang jalan atau tampilan bangunan.</p>	<p>segmen jalan tertentu, khususnya di segmen perdagangan kain. Sebagai area perdagangan grosir, sistem belanja kebanyakan dilakukan dengan pesan-antar via telpon. Melalui aktivitas belanja yang secara langsung memunculkan adanya parkir <i>on street</i>, serta kebutuhan untuk berjalan kaki.</p>	
<p>N 1 :</p>  <p>N 2 :</p>  <p>N 3 :</p> 	<p>O 1 :</p> 	<p>S 1 :</p> 

Tabel 5.7 Analisa Pola Penggunaan Ruang Kawasan Bongkaran Saat *Weekend* (pukul 12.00-14.00)

LOKASI		
JENIS AKTIVITAS		
<i>Necessary Activity</i>	<i>Optional Activity</i>	<i>Social Activity</i>
<p>Saat <i>weekend</i>, khususnya hari Minggu tidak terlalu banyak nampak kegiatan wajib, seperti loading barang, jaga toko, dan produksi. Aktivitas loading hanya terlihat di titik area yang didominasi jasa ekspedisi. Aktivitas jaga toko hanya nampak di koridor pasar kain, seperti di Jl. Slompretan dan Jl. Kopi. Di segmen ini selain perdagangan grosir juga terdapat</p>	<p>Beberapa aktivitas opsional yang nampak di saat <i>weekend</i> ialah belanja dan kegiatan fotografi. Aktivitas belanja hanya terlihat di area Pasar Bong yang tetap aktif di hari Minggu. Di kawasan ini Pasar Bong menjadi faktor yang cukup kuat dalam menarik pengunjung dengan kekhasannya. Sedangkan kegiatan fotografi hanya</p>	<p>Aktivitas sosial di akhir pekan tetap dilakukan di warung-warung yang sudah menjadi tempat hidup sehari-hari si pemilik. Aktivitas sosial kebanyakan terlihat di sekitar Pasar Bong, karena hanya tempat ini yang aktif di hari Minggu.</p>

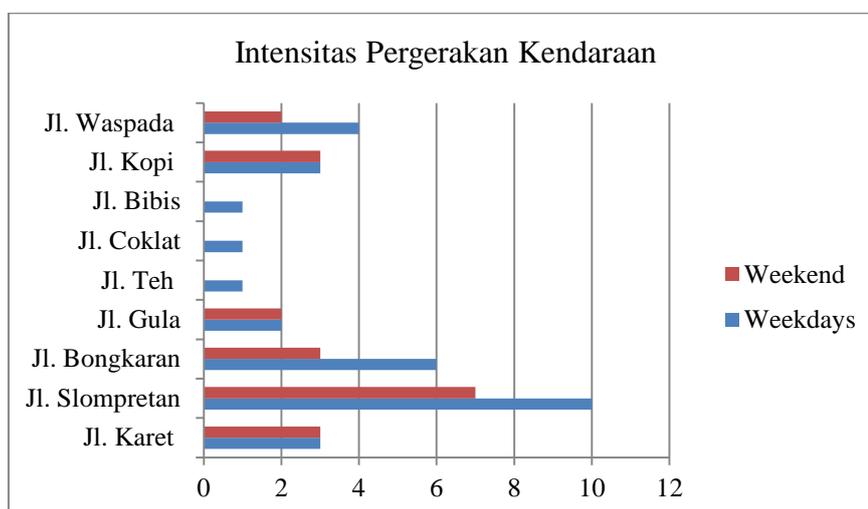
<p>beberapa penjual eceran.</p>	<p>terlihat di Jl. Gula dan Jl. Karet, dimaman masih terdapat bangunan tua. Potensi ini merupakan salah satu faktor yang dapat menarik pengunjung, baik anak muda, maupun komunitas.</p>	
<p>N 1 :</p>  <p>N 2 :</p>  <p>N 3 :</p> 	<p>O 1 :</p>  <p>O 2 :</p> 	<p>S 1 :</p> 

5.2.2 Kesimpulan Analisa Aktivitas dan Fungsi Ruang

Dari peta *behavioral map* diatas dapat diketahui bahwa fungsi atau penggunaan ruang pada kawasan perdagangan Bongkaran didominasi oleh kios dagang dan perdagangan informal. Kondisi ruang dari kios dagang ialah berada di bangunan 2 lantai dengan hanya menggunakan lantai dasar untuk berdagang, fasad yang ditutupi oleh papan iklan atau spanduk, tempat berjualan merangkap sebagai gudang, adanya peralatan bongkar muat di depan kios, dan keadaan kios yang tidak terawat dan terkesan tertutup. Sedangkan perdagangan informal memunculkan kondisi ruang yang berada di ruang-ruang sisa (depan atau antara bangunan), memiliki tambahan elemen peneduh, bangku, sehingga memunculkan

interaksi sosial, dan ruang yang kumuh karena tidak memperhatikan kebersihan (adanya sampah yang berserakan, genangan air).

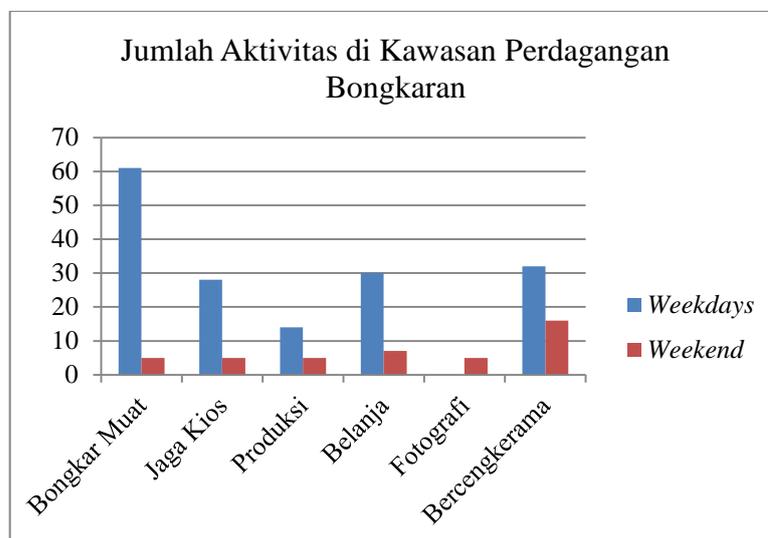
Intensitas pergerakan dan aktivitas tertinggi pada kawasan ini adalah saat hari kerja (*weekdays*). Pergerakan paling banyak terlihat pada kendaraan bermotor pribadi, sedangkan kendaraan pengangkut barang cenderung berdiam di satu tempat. Segmen yang paling banyak dituju saat *weekend* dan *weekdays* ialah segmen Jl. Slompretan. Sedangkan di segmen lain kendaraan-kendaraan ini, khususnya kendaraan pribadi hanya sekadar lewat. Jalur yang paling banyak dilanggar (lawan arus) oleh kendaraan bermotor, ialah Jl. Gula, Jl. Kopi, Jl. Coklat, dan Jl. Bibis.



Gambar 5.6 Grafik intensitas pergerakan kendaraan

Intensitas aktivitas tertinggi di kawasan ini ialah *necessary activity*, yaitu aktivitas yang sifatnya wajib. Aktivitas ini secara umum banyak berkaitan dengan aktivitas berjalan kaki, dan karena sifatnya yang perlu dilakukan maka aktivitas ini kurang terpengaruh oleh kondisi fisik ruang terbuka dimana aktivitas terjadi atau dengan kata lain kurang tergantung pada kondisi lingkungannya (Gehl, 2011). Sehingga dari hal ini diketahui bahwa jalur pejalan kaki merupakan elemen yang harus ada, terpisah dengan sirkulasi kendaraan. Aktivitas yang paling tinggi intensitasnya ialah bongkar muat, sedangkan aktivitas belanja hanya ditemukan di beberapa segmen (Jl. Slompretan, Jl. Kopi, Jl. Gula, dan Jl. Waspada). Dari hasil analisa lapangan dan skema aktivitas milik Gehl dapat diketahui bahwa kawasan

perdagangan di Bongkaran ini memiliki kualitas fisik yang kurang baik, karena jumlah aktivitas wajib yang terlalu dominan dibanding jenis aktivitas opsional dan sosial.



Gambar 5.7 Grafik jumlah aktivitas

5.3 Analisa Makna Kawasan

Penelusuran makna kawasan dari sudut pandang masyarakat Bongkaran dilakukan dengan teknik *open interview*. Wawancara dilakukan kepada *stranger* dan *in-habitant* di kawasan perdagangan ini. Partisipan berjumlah 30 orang. Dalam memfokuskan penyelidikan makna melalui tiga topik *open interview* ini, secara kuantitatif diabstraksikan menjadi tiga elemen yang telah diambil elemen *meaning* yang telah dicontohkan oleh Ujang (2014), yaitu : *functional meaning* (makna fungsional), *emotional meaning* (makna emosional), dan *socio-cultural meaning* (makna sosio-kultural). Selanjutnya, hasil dari *interview* dan observasi ini dianalisa oleh peneliti. Berikut ini merupakan hasil validasi sumber data yang berasal dari pengalaman dan pengamatan *inhabitants* dan *strangers*.

Tabel 5.8 Hasil wawancara dan analisa makna kawasan

Model Pertanyaan	Hasil Wawancara <i>Stranger</i>	Hasil Wawancara <i>In-Habitant</i>	Hasil Analisa Makna Menurut Orang Didalamnya
Makna Fungsional (<i>Functional Meaning</i>)			
Alasan berada di dalam kawasan	Alasan berada di kawasan ini ialah belanja perlengkapan haji (di Pasar Bong) atau belanja produk kain atau tekstil dengan harga lebih terjangkau. <i>Stranger</i> lebih mengenal kawasan ini sebagai pasar kain	Alasan berada di kawasan ini bagi <i>inhabitant</i> ialah untuk tempat bekerja tiap hari secara turun temurun	Fungsi dari kawasan ini menurut partisipan ialah sebagai tempat jual beli, khususnya produk kain, serta tempat untuk bekerja, tidak untuk bertempat tinggal.
Daya tarik kawasan	Daya tarik kawasan ini menurut <i>stranger</i> hanya sebatas pada keberagaman produk dagang dan harga yang lebih terjangkau	Daya tarik kawasan ini menurut <i>inhabitant</i> ialah letak yang berada di pusat kota (dulu merupakan pusat kota jaman kolonial). Banyaknya aktivitas perdagangan di tempat ini yang dapat menarik jenis pekerjaan atau aktivitas yang lain, sertalingkungan fisik yang unik	Daya tarik dari kawasan ini sebagai daerah perdagangan ialah keragaman produk, letaknya di pusat kota dan bangunan-bangunan heritage yang menciptakan suasana yang unik
Jenis aktivitas yang terjadi	Dari sudut pandang <i>stranger</i> jenis aktivitas yang terjadi di kawasan ini ialah jual beli dan bongkar muat	Jenis aktivitas yang terjadi di kawasan ini ialah bongkar muat, angkut dan lalu lalang kendaraan ekspedisi	Jenis aktivitas yang banyak terjadi ialah jual beli, serta bongkar muat (lalu lalang kendaraan besar, aktivitas penurunan dan angkut barang). Hal ini dinilai memiliki keunikan tersendiri bagi orang yang melihat prosesnya.
Kenyamanan kawasan dalam mewadahi aktivitas	Menurut <i>stranger</i> kenyamanan kawasan ini dinilai kurang. Hal yang menyebabkan adalah jalur sirkulasi dinilai tidak praktis (terlalu banyak jalur 1 arah), arus transportasi yang tidak teratur, ruang jalan yang dinilai terlalu sempit untuk aktivitas perdagangan, area parkir yang tidak	Menurut <i>inhabitant</i> kawasan ini dinilai kurang nyaman karena rawan atau tidak aman (malam hari sepi dan gelap), kumuh, dan kualitas lingkungan yang tidak baik. Adanya kotoran dan sampah di sembarang tempat. Di beberapa segmen akan banjir ketika hujan lebat dan parkir kendaraan bermotor yang	Kenyamanan fisik dan keamanan kawasan ini dinilai kurang, sehingga aktivitas yang ada hanya banyak terjadi di siang hari

	teratur, dan proses bongkar muat yang mengganggu sirkulasi <i>stranger</i>	mengurangi lebar jalan	
Perubahan yang terjadi di kawasan	Aktivitas yang ada semakin padat di siang hari tetapi lebih sepi di malam hari	Perubahan pada bangunan, baik fasad, fungsi hingga arah hadap, beberapa perubahan pada alur jalan. Terdapat beberapa ruang terbuka yang dijadikan bangunan atau aktivitas informal, serta berkurangnya elemen penghijauan	Perubahan yang terjadi ialah penurunan kualitas fisik, baik dari bangunan maupun ruang jalan yang mengakibatkan penurunan jumlah dan jenis aktivitas di kawasan ini
Makna Emotional (<i>Emotional Meaning</i>)			
Pengetahuan partisipan tentang kawasan	Pengetahuan <i>stranger</i> tentang kawasan ini hanya sebatas tempat untuk jual-beli produk dalam jumlah banyak yang sudah terkenal di Surabaya hingga ke luar pulau	Bagi <i>inhabitant</i> kawasan ini merupakan tempat sejarah, sebagai pusat kota dan kegiatan bisnis pada masa lampau. Dahulu kala kawasan ini banyak berfungsi sebagai penginapan, gudang dan rumah makan, dimana pedagang-pedagang banyak yang singgah	Sebagian besar orang masih mengetahui bahwa tempat ini dulunya adalah kawasan bersejarah dan pecinan yang kemudian sekarang beralih fungsi sebagai pasar kain yang ramai
Kekhasan kawasan dari sudut pandang partisipan	Menurut <i>stranger</i> kekhasan kawasan ini ialah adanya bangunan-bangunan <i>heritage</i> tetapi tidak terawat sehingga menimbulkan kesan kumuh, serta aktivitas khusus perdagangan yang didominasi kegiatan angkut dan bongkar muat	Dari sudut pandang <i>inhabitant</i> kekhasan dari kawasan ini ialah dominasi bangunan lama yang masih kokoh dan sebagian besar masih difungsikan, serta kekhasan aktivitas yang dari dulu ialah untuk perdagangan	Kekhasan kawasan ini bisa dilihat dari setting fisik dan aktivitas yang ada. Kekhasan setting fisik karena masih adanya bangunan-bangunan <i>heritage</i> tetapi tidak terawat sehingga bagi orang luar kawasan ini dinilai kumuh, serta kekhasan aktivitas perdagangan dan jasa. Ketika berada di tempat ini aktivitas yang dilihat ialah kesibukan orang bekerja

<p>Memori dan pengalaman partisipan tentang kawasan</p>	<p>Bagi stranger kurang memiliki memori dengan kawasan ini di masa sekarang, tetapi yang mereka rasakan adalah kawasan ini terlalu rumit, baik karena alur dan kondisi ruang jalan, serta aktivitas-aktivitas tambahan yang menggunakan badan jalan</p>	<p>Memori tentang kawasan ini bagi inhabitant ialah kawasan ini merupakan pecinan yang ramai di masa lampau. Kawasan yang didominasi oleh penginapan, rumah makan dan gudang sering disinggahi oleh pedagang, khususnya dari Tiongkok dalam waktu yang lama.</p> <p>Pada jaman lampau bangunan di kawasan ini memiliki ukuran yang besar dengan penghuni yang banyak pula (1 rumah bisa untuk 50 orang). Adanya perkumpulan warga Tionghoa dan dulu masih terdapat lapangan yang biasa digunakan untuk latihan Barongsai</p>	<p>Kenangan atau pengalaman yang dihasilkan oleh kawasan ini di masa lampau ialah kawasan pecinan yang khas dan aktif, sedangkan pengalaman yang dihasilkan saat ini ialah kawasan yang padat, tidak teratur, dan kumuh.</p>
<p>Makna Sosio-Kultural (<i>Socio-Cultural Meaning</i>)</p>			
<p>Kondisi hubungan sosial dalam kawasan</p>	<p>Menurut stranger hubungan sosial di kawasan ini pada masa sekarang kurang baik. Adanya dominasi suku tertentu yang dirasa kurang 'welcome'</p>	<p>Menurut stranger hubungan sosial di kawasan ini pada masa sekarang cukup baik tetapi kurang akrab, karena yang menjadi fokus di kawasan ini ialah untuk bekerja. Kurang adanya tetangga karena hanya sedikit keluarga yang menempati kawasan ini. Interaksi sosial lebih sering dilakukan di warung-warung makan atau kopi.</p>	<p>Kondisi hubungan sosial di kawasan ini dinilai cukup baik tetapi kurang akrab sehingga pengunjung dari luar kurang merasa nyaman. Aktivitas interaksi sosial banyak dilakukan di warung atau tempat makan yang ada saat jam-jam istirahat</p>
<p>Budaya dan nilai yang menjadi kekhasan kawasan hingga sekarang</p>	<p>Menurut stranger budaya dan nilai yang masih ada di kawasan ini ialah budaya etnis Tionghoa, dimana ketika ada perayaan khusus mereka, seperti Imlek, jalur-jalur kawasan ini akan ditutup dan penghuni merayakannya</p>	<p>Menurut inhabitant budaya dan nilai yang masih ada di kawasan ini ialah pagelaran dan latihan Barongsai di waktu-waktu tertentu. Adanya perayaan hari besar, seperti Imlek, Idul Adha, hari kemerdekaan yang diadakan oleh masyarakat di kawasan ini secara bersama-sama walau memiliki etnis dan</p>	<p>Adanya budaya Tionghoa yang masih berusaha untuk dijaga hingga sekarang. Beberapa ditampilkan di muka umum di waktu-waktu tertentu untuk menarik orang di dalam kawasan, tetapi aktivitas yang menarik ini kurang dikenal atau diketahui masyarakat luar</p>

KESIMPULAN :

Makna tempat terbentuk oleh koneksi dan hubungan antara seseorang dengan lingkungannya (Punter, 1991; Montgomery, 1998). Dari hasil analisa penelusuran makna kawasan perdagangan Bongkaran dari sudut pandang partisipan (*stranger* dan *inhabitant*) di atas, dapat ditelusuri makna kawasan yang terdiri dari makna fungsional, emosional, dan sosio-kultural yang berpotensi memiliki keterkaitan dengan setting fisiknya, antara lain:

1. Makna Fungsional

- Kawasan Bongkaran sebagai kawasan perdagangan grosir kain dan jasa ekspedisi
- Kawasan Bongkaran hanya sebagai tempat untuk bekerja dan jual-beli
- Kawasan Bongkaran hanya aktif saat pagi hingga sore hari
- Kawasan Bongkaran dirasa kurang nyaman dan aman untuk melakukan aktivitas harian

2. Makna Emosional

- Kawasan Bongkaran dulunya merupakan kawasan bersejarah
- Kawasan Bongkaran merupakan pusat bisnis dan perdagangan yang aktif di masa lampau
- Sekarang Kawasan Bongkaran dipandang sebagai kawasan yang kumuh dan tidak tertata

3. Makna Sosio-Kultural

- Kawasan Bongkaran memiliki kondisi sosial yang kurang baik (kurang berbaur)
- Kawasan Bongkaran masih memiliki kekhasan budaya Tionghoa

5.4 Kesimpulan Hasil Analisa (Keterkaitan antara Makna, Komponen Fisik, dan Aktivitas dengan Kondisi Ruang Terbentuk)

Dalam penelitian ini analisa dilakukan kepada tiga aspek, yaitu komponen fisik, aktivitas dan fungsi, serta makna/symbol. Dari hasil ketiga analisa ini akan didapat identitas tempat kawasan perdagangan di Bongkaran yang perlu untuk ditingkatkan. Berikut merupakan penjelasan keterkaitan antara karakter komponen fisik, aktivitas dan fungsi, serta makna kawasan Bongkaran.

Tabel 5.9 Kesimpulan hasil analisa

Makna yang Dipahami oleh Masyarakat	Referensi Teori	Komponen Fisik	Aktivitas	Kondisi Ruang Terbentuk
Makna Fungsional	Makna fungsional diartikan sebagai ikatan fungsional antara manusia dengan tempat-tempatnya, atau sebagai ketergantungannya akan suatu tempat. Hal ini dihasilkan ketika sebuah tempat dapat diidentifikasi dengan baik, terasa signifikan bagi penggunaannya serta mampu menyediakan kondisi yang tepat dalam pemenuhan kebutuhan fungsional dan dalam mendukung tujuan pribadi mereka (Williams, Patterson, Roggenbuck and Watson, 1992).	- Wujud Bangunan (fasad, dimensi, warna) - Ruang Jalan (lebar jalan, perabot jalan, area parkir)	- Jual beli - Bongkar Muat - Parkir	Bangunan di kawasan ini berbentuk kios-kios dan gudang atau kombinasi keduanya. Terdapat banyak spanduk dan papan nama serta tumpukan bahan tekstil di depan kios, sedangkan bangunan gudang terkesan gelap dan tertutup. Ruang jalan yang tidak terlalu lebar dipersempit dengan adanya proses loading barang, penumpukan bahan kain, dan kendaraan pengangkut yang bergerak atau parkir <i>on street</i> .
Kawasan Bongkaran sebagai kawasan perdagangan grosir kain dan jasa ekspedisi		- Wujud Bangunan (fasad, material, warna) - Ruang Jalan (perabot jalan) - Jalur Pejalan Kaki	- Belanja - Jaga Kios - Bongkar Muat - Produksi	Keadaan bangunan dan koridor di kawasan Bongkaran tidak terawat karena kurangnya keterikatan masyarakat akan lingkungannya. Tidak tersedianya perabot jalan yang memadai seperti lampu penerangan, kursi, vegetasi, serta jalur pejalan kaki, sehingga semua aktivitas menggunakan badan jalan.
Kawasan Bongkaran hanya sebagai tempat untuk bekerja dan belanja		- Wujud Bangunan (fasad, dimensi, warna) - Ruang Jalan (perabot jalan)	- Jual beli - Jaga Kios - Produksi	Kawasan Bongkaran ramai dan padat sirkulasi kendaraan di siang hingga sore hari, sedangkan pada malam hari akan gelap dan sepi. Kurangnya ruang dan perabot jalan yang mendukung terjadinya aktivitas di malam hari.
Kawasan Bongkaran hanya aktif saat pagi hingga sore hari				

Kawasan Bongkaran dirasa kurang nyaman dan aman untuk melakukan aktivitas harian		<ul style="list-style-type: none"> - Wujud Bangunan (fasad, dimensi, warna) - Figure Ground (void) - Ruang Jalan (area parkir) - Jalur Pejalan Kaki 	-	Minimnya jalur bagi pejalan kaki, tidak teratur dan minimnya area parkir karena menggunakan badan jalan. Banyak terdapat tumpukan barang dagangan di bagian depan kios sehingga mengganggu pejalan kaki yang melakukan <i>window shopping</i> . Banyaknya sektor informal yang menggunakan void. Tidak adanya fasilitas untuk interaksi sosial sehingga pekerja atau pengunjung cenderung menggunakan ruang informal yang berkualitas rendah untuk berinteraksi dalam jangka waktu yang lama.
Makna Emosional	Makna emosional diartikan sebagai aspek emosional dari pengalaman akan lingkungannya, yang juga melambangkan pentingnya suatu tempat sebagai sebuah wadah yang menyimpan emosi dan hubungan-hubungan yang memberi arti dan tujuan bagi hidup, mencerminkan <i>sense of belonging</i> sehingga penting bagi kehidupan seseorang (Proshansky et al., 1995; Shamai 1991).	<ul style="list-style-type: none"> - Wujud Bangunan (fasad, dimensi, warna) 	- Fotografi	Bangunan di kawasan ini memiliki langgam yang berbeda-beda atau kombinasi mengikuti masa yang ada (dari Tionghoa, kolonial hingga modern)
Kawasan Bongkaran dulunya merupakan kawasan bersejarah		<ul style="list-style-type: none"> - Wujud Bangunan (fasad, dimensi, warna) - Ruang Jalan (fungsi, perabot jalan) - Jalur Pejalan Kaki 	<ul style="list-style-type: none"> - Jual beli - Belanja - Jaga Kios - Ekspedisi 	Kawasan Bongkaran memiliki deretan bangunan berbentuk Ruko atau <i>shophouse</i> pada masa lampau, dimana kegiatan perdagangan dilakukan di lantai 1. Penggunaan ruang jalan sebagai area bongkar muat dan angkut barang, sehingga tidak memperhatikan fasilitas pendukung untuk aktivitas lain.
Kawasan Bongkaran merupakan pusat bisnis dan perdagangan yang aktif di masa lampau		<ul style="list-style-type: none"> - Ruang Jalan (area parkir, dimensi, fungsi, perabot jalan) - Jalur Pejalan Kaki 	-	Koridor jalan yang tidak terlalu lebar memberi kesan kawasan yang padat. Kondisi ruang yang tidak teratur dengan banyaknya parkir <i>on street</i> , PKL yang memakai badan jalan, proses bongkar muat, serta kurangnya perabot jalan
Sekarang Kawasan Bongkaran dipandang sebagai kawasan yang kumuh dan tidak tertata		<ul style="list-style-type: none"> - Figure Ground (void) - Jalur Pejalan Kaki 	<ul style="list-style-type: none"> - Bercengkerama - Jaga Toko - Bongkar Muat 	Tidak terdapat ruang terbuka publik untuk bersosialisasi atau rekreasi. Aktivitas bercengkerama dilakukan di warung-warung informal dan depan kios yang hanya dilakukan oleh sesama pekerja, sehingga berpotensi mengganggu jalur jalan pembeli
Makna Sosio-Kultural	Makna sosio kultural berbicara tentang karakteristik sosial dan budaya seseorang, yang menegaskan dan membedakan suatu kelompok dalam menciptakan lingkungannya dari pengaruh cara orang lain dalam pengalamannya akan tempat.	<ul style="list-style-type: none"> - Wujud Bangunan (fasad, dimensi, warna) - Ruang Jalan (dimensi, 	<ul style="list-style-type: none"> - Fotografi - Atraksi Budaya 	Adanya klenteng yang masih terjaga kualitas fisik dan estetikannya, beberapa bangunan yang dulu difungsikan sebagai Rumah Abu, serta beberapa bangunan dengan ornamen Tionghoa. Adanya
Kawasan Bongkaran memiliki kondisi sosial yang kurang baik (kurang berbau)		<ul style="list-style-type: none"> - Wujud Bangunan (fasad, dimensi, warna) - Ruang Jalan (dimensi, 		
Kawasan Bongkaran masih memiliki kekhasan budaya Tionghoa				

	' <i>Spirit of place</i> ' yang berakar dari masa lalu menciptakan intisari dari tempat tersebut walaupun selalu terjadi perubahan pada tampilan fisik dan pola aktivitas (Ujang, 2014).	perabot jalan)		ruang-ruang terbuka yang difungsikan sebagai ruang pertunjukkan atau latihan atraksi budaya, tetapi tidak adanya ruang terbuka yang memadai sehingga menggunakan ruang jalan.
--	--	----------------	--	---

Identitas spesifik suatu tempat dapat diidentifikasi dalam tiga komponen yang saling terkait dan dapat diekspresikan di tempat yang teridentifikasi, antara lain (1) komponen fisik atau tampilan; (2) aktivitas dan fungsi; dan (3) makna individu dan kelompok yang tercipta melalui pengalaman dan intensi orang-orang terkait dengan tempat itu (simbol atau makna) (Relph, dalam Sepe, 2013). Dari hasil analisa karakter fisik Kawasan Bongkaran (lihat tabel 5.2), hasil analisa aktivitas (lihat poin 5.22), serta kondisi ruang yang terbentuk melalui penelusuran keterkaitan makna, setting fisik dan aktivitas yang berlangsung (lihat tabel 5.9), didapatkan rumusan identitas tempat kawasan Bongkaran yang perlu ditingkatkan, antara lain:

- Bangunan dengan fungsi kios dagang dan jasa berbentuk *shophouse* (ruko), serta bangunan tunggal dengan fungsi gudang berlanggam kolonial, Tionghoa, nusantara, atau kombinasi dari ketiganya dengan perubahan secara parsial maupun keseluruhan.
- Penggunaan lantai 1 bangunan sebagai ruang dagang, lantai lain sebagai gudang atau tempat tinggal dengan kesan tertutup
- Memiliki unsur solid yang lebih besar intensitasnya daripada void
- Ruang jalan digunakan untuk aktivitas bongkar muat dan sirkulasi kendaraan maupun manusia
- Kawasan dengan aktivitas di pagi hingga sore hari, dan terkesan 'mati' di malam hari
- Void digunakan sebagai wadah aktivitas selain perdagangan grosir dengan kondisi ruang yang tidak tertata
- Aktivitas sosial atau interaksi dilakukan di warung-warung informal sepanjang koridor
- Adanya pengaruh budaya Tionghoa dalam kawasan ini

5.5 Kriteria Khusus Kawasan

Kriteria desain didasarkan pada kriteria umum (lihat halaman 56-60) dan kesimpulan analisa terhadap fisik, aktivitas, dan makna yang menghasilkan identitas eksisting Kawasan Bongkaran. Pada kriteria umum, terdapat tiga aspek yang diperhatikan dalam menciptakan identitas tempat yaitu: komponen/setting fisik, aktivitas, dan makna/symbol.

Tabel 5.10 Kriteria khusus/desain kawasan

Aspek Tinjauan	Kriteria Umum	Identitas Tempat Eksisting	Kriteria Khusus (Kriteria Desain)
Komponen Fisik Kawasan Perdagangan	<ul style="list-style-type: none"> • Desain fisik yang baru harus mampu mencerminkan fungsi kawasannya • Harus menciptakan kawasan perdagangan yang juga responsif terhadap wujud bangunannya sebagai salah satu image kawasan • Harus menciptakan lingkungan yang seimbang antara unsur solid dan voidnya, dan frontage bangunan yang seimbang • Harus menciptakan ruang jalan yang jelas pola, pergerakan, dan arahnya • Desain kawasan perdagangan harus menyediakan jalur pejalan kaki yang nyaman bagi siapa saja, yang bisa diakses siang maupun malam hari • Desain fisik harus memunculkan keterhubungan yang jelas antara ruang dengan ruang, dan ruang dengan sirkulasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Bangunan dengan fungsi kios dagang dan jasa berbentuk <i>shophouse</i> (ruko), serta bangunan tunggal dengan fungsi gudang berlanggam kolonial, Tionghoa, nusantara, atau kombinasi dari ketiganya dengan perubahan secara parsial maupun keseluruhan. • Penggunaan lantai 1 bangunan sebagai ruang dagang, lantai lain sebagai gudang atau tempat tinggal dengan kesan tertutup • Memiliki unsur solid yang lebih besar intensitasnya daripada void • Ruang jalan digunakan untuk aktivitas bongkar muat dan sirkulasi kendaraan maupun manusia • Kawasan dengan aktivitas di pagi hingga sore hari, dan terkesan 	<ul style="list-style-type: none"> • Menciptakan tampilan dan estetika bangunan guna mendorong kawasan perdagangan yang lebih hidup tanpa kehilangan kekhasan gaya arsitekturnya • Menciptakan transparansi ruang antara pengunjung dengan bangunan • Deretan bangunan harus memiliki <i>frontage</i> yang seimbang sehingga menciptakan <i>sikuen</i> yang baik • Pengolahan unsur-unsur void untuk mendukung aktivitas perdagangan • Menciptakan pola jalan yang jelas antara jalur pejalan kaki dengan jalur kendaraan • Mengolah arah jalan agar tidak memperumit arus

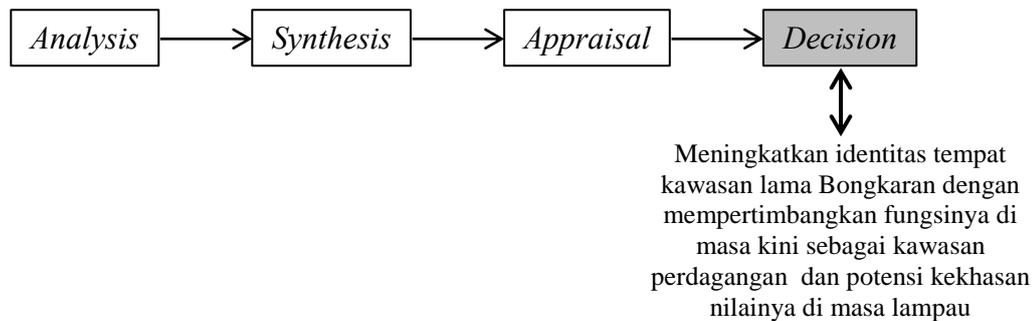
<p>Aktivitas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Desain fisik harus mampu memwadahi aktivitas yang sudah ada dan aktivitas baru • Mampu menciptakan kawasan perdagangan yang menampung aktivitas bekerja, belanja, rekreasi, hingga interaksi sosial di siang hingga malam hari • Menciptakan lingkungan yang mengakomodir kebutuhan sehari-hari bagi penghuninya 	<p>‘mati’ di malam hari</p> <ul style="list-style-type: none"> • Void digunakan sebagai wadah aktivitas selain perdagangan grosir dengan kondisi ruang yang tidak tertata • Aktivitas sosial atau interaksi dilakukan di warung-warung informal sepanjang koridor • Adanya pengaruh budaya Tionghoa dalam kawasan ini 	<p>sirkulasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desain bangunan dan koridor jalan mampu memwadahi aktivitas perdagangan, sosial, rekreasi, dll di siang maupun malam hari • Harus menyediakan perabot jalan dan perteduhan untuk mendukung kenyamanan aktivitas di siang dan malam hari
<p>Makna Kawasan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menciptakan lingkungan fisik yang mampu mengembalikan kenangan dan pengalaman di masa lampau • Harus menciptakan lingkungan yang memunculkan keterikatan manusia terhadap lingkungannya • Harus menciptakan lingkungan fisik yang mampu mencerminkan sejarah dan budaya setempat • Desain fisik mampu mempertahankan ciri fisik kawasan pecinan dengan kombinasi perkembangan modern yang ada 		<ul style="list-style-type: none"> • Menciptakan ruang publik yang baik bagi pengunjung tanpa mengganggu area privat penghuni • Mengolah bangunan yang berpotensi menjadi <i>focal point</i> sehingga terdapat ciri khas dalam tiap segmen

BAB 6

KONSEP DAN DESAIN PENATAAN

6.1 Tujuan dan Metode Penataan

Tujuan akhir dari penataan kawasan perdagangan di Bongkaran ialah meningkatkan identitas tempat kawasan lama Bongkaran melalui fungsi perdagangan dan jasa yang ada. Penataan dilakukan dengan mempertimbangkan fungsinya di masa kini sebagai kawasan perdagangan dan potensi kekhasan nilainya di masa lampau. Tujuan tersebut dicapai melalui beberapa tahapan rancang sebagai berikut:



Tahap analisa dan sintesa telah dilakukan pada proses sebelumnya. Tahap analisa (*analysis*) menghasilkan karakter fisik kawasan dan potensi fisik tiap segmen, jenis aktivitas serta kondisi ruang yang terbentuk, jalur-jalur yang lebih dipilih untuk sirkulasi kendaraan, dan makna kawasan bagi penghuni dan pengunjung kawasan perdagangan tersebut. Kemudian dilakukan tahap sintesa (*synthesis*) dengan menggabungkan dan menilai hasil analisa sehingga didapatkan kesimpulan karakter fisik dan non fisik kawasan perdagangan di Bongkaran.

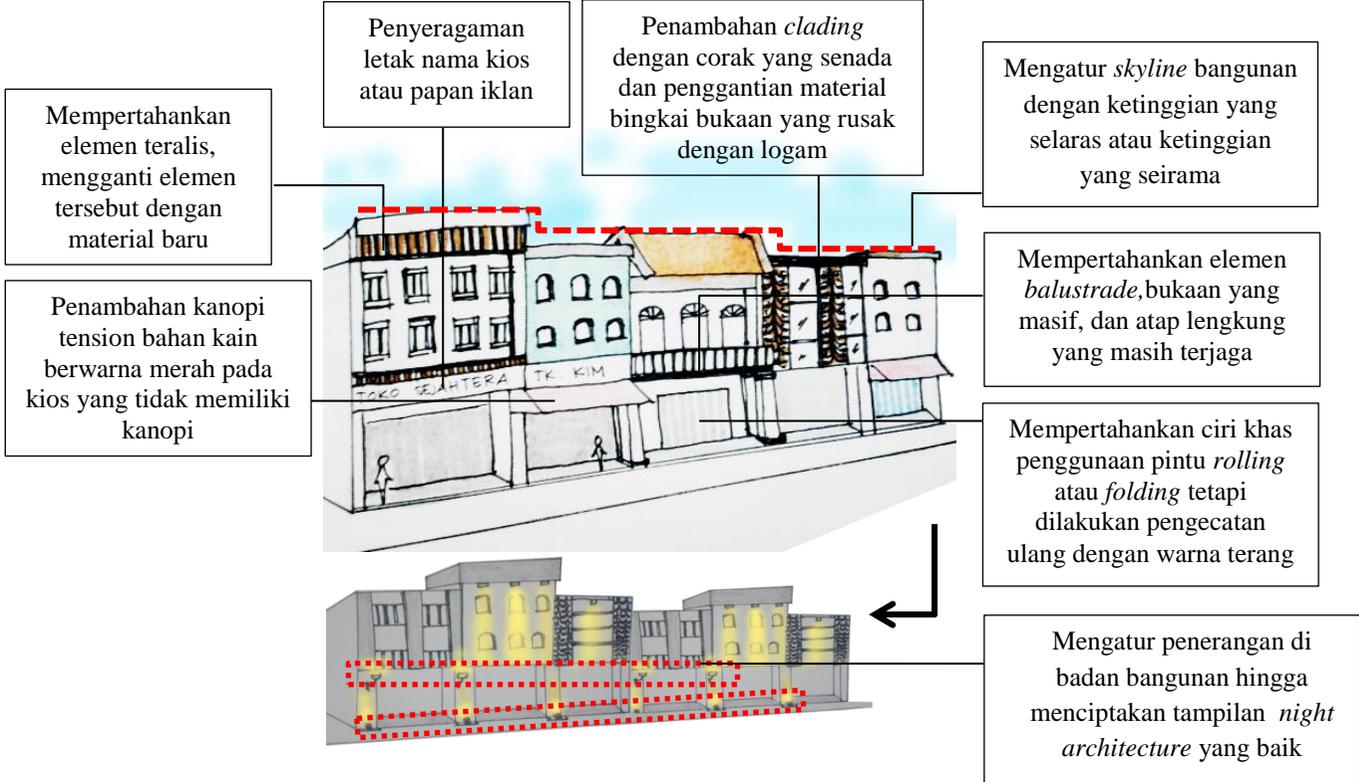
Tahap berikutnya menjadi bagian dari proses penataan, yaitu *appraisal* dan *decision*. Penilaian (*appraisal*) dilakukan dengan cara akumulasi dan evaluasi kesimpulan hasil analisa yang didapatkan hingga menghasilkan kriteria penataan. Dalam tahap ini juga dilakukan kajian potensi untuk menilai ide penataan. Penilaian ide atau solusi penataan dilakukan untuk melihat potensi desain yang akan diterapkan untuk penataan kawasan perdagangan Bongkaran.

6.2 Konsep dan Visualisasi Desain Penataan

6.2.1 Konsep Desain

Penyusunan konsep desain didasarkan pada kriteria desain yang telah dibahas di bab sebelumnya dan tema yang diusulkan. Elemen fisik yang menjadi obyek desain mengacu pada hasil analisa tentang komponen fisik pembentuk identitas, yaitu elemen pembentuk kawasan dan koridor perdagangan, antara lain wujud bangunan, *figure ground*, ruang jalan, dan jalur pejalan kaki.

Tabel 6.1 Konsep desain penataan

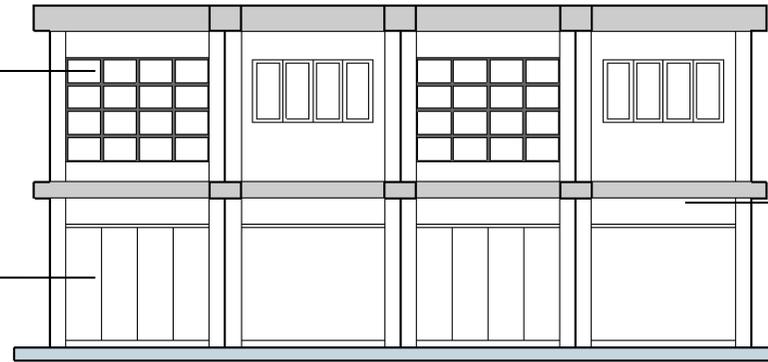
Elemen Fisik	Kriteria Khusus (Kriteria Desain)	Konsep Desain Penataan
Wujud Bangunan	<ul style="list-style-type: none"> Menciptakan tampilan dan estetika bangunan guna mendorong kawasan perdagangan yang lebih hidup tanpa kehilangan kekhasan gaya arsitekturnya 	<ul style="list-style-type: none"> Menciptakan kembali deretan <i>shophouse</i> berlanggam campuran kolonial, Tionghoa, dan nusantara yang berpadu dengan unsur modern (mempertahankan elemen yang menjadi ciri khas <i>shophouse</i>) yang nampak kekhasannya di siang atau malam hari 

- Menciptakan transparansi ruang antara pengunjung dengan bangunan

- Mengolah fasad bangunan agar mampu menampilkan produk dagang secara jelas

Penggunaan material kaca bening atau *ice glass* pada bukaan

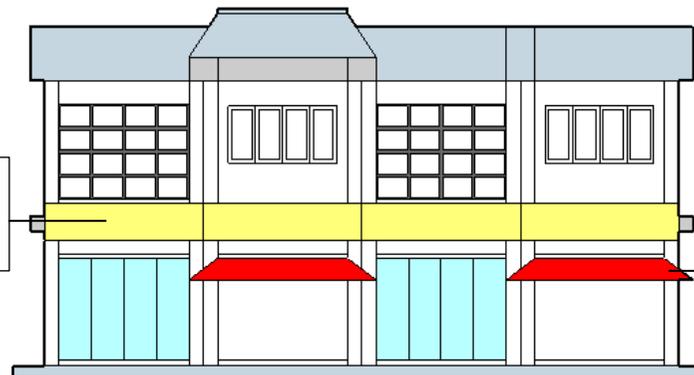
Beberapa area kios memiliki dinding material kaca dengan bingkai minimalis



Badan bangunan bebas dari spanduk atau banner iklan

- Mengolah kios dagang agar memiliki kesan mengundang orang untuk berkunjung

Area nama toko diberi warna yang cerah



Area berkanopi dirancang lebih menjorok ke depan



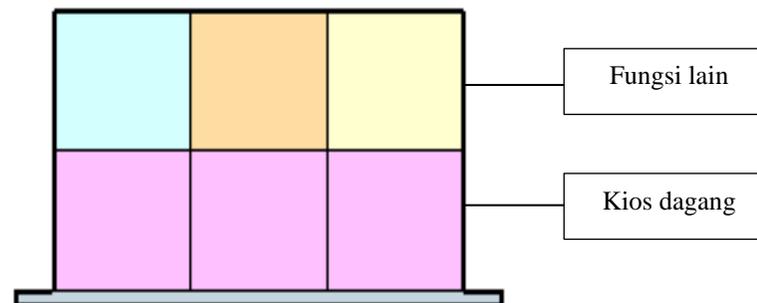
After

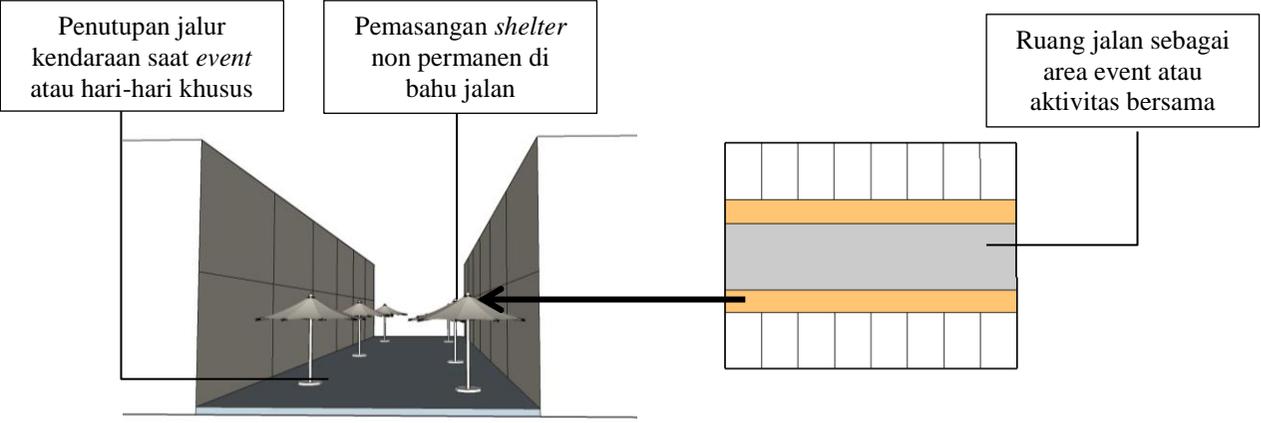
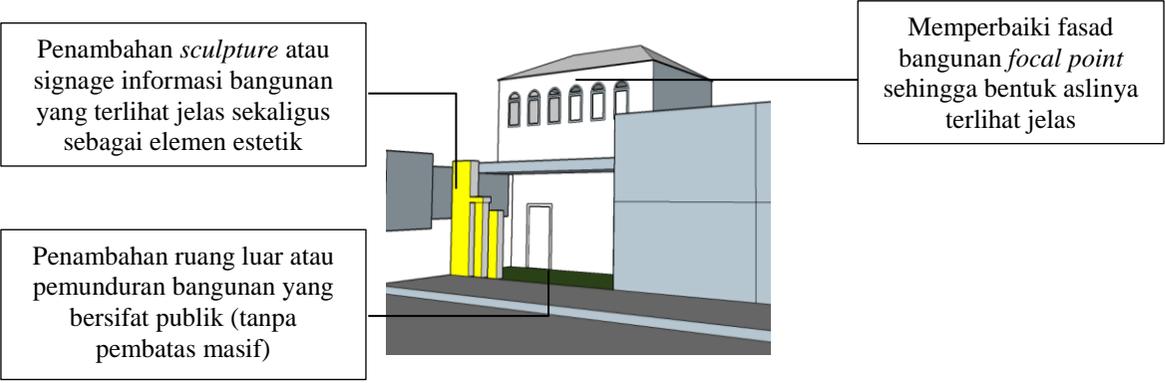


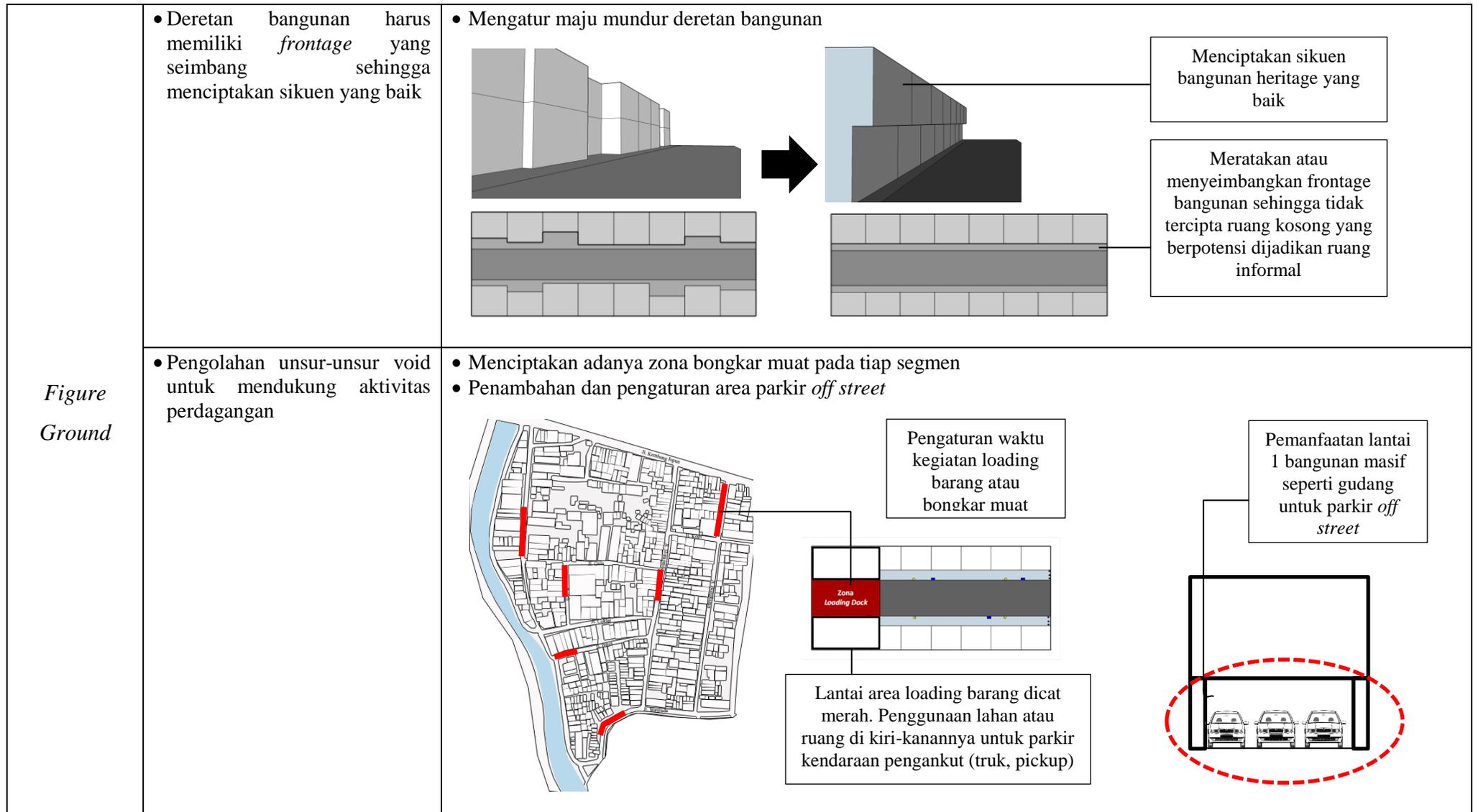
Before

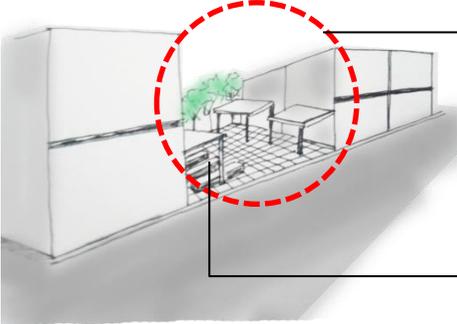
• Desain bangunan dan koridor jalan mampu mewadahi aktivitas perdagangan, sosial, rekreasi, dll di siang maupun malam hari

- Penambahan ruang yang berpotensi sebagai penarik aktivitas atau pengunjung (Contoh: kios tekstil)
- *Share building* (penggunaan satu bangunan untuk 2 fungsi, misal kios dagang dengan cafe atau kios dagang dengan perpustakaan umum)

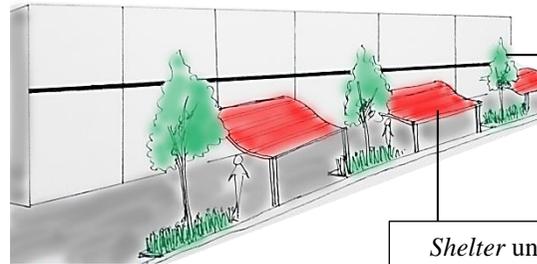


		<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan koridor jalan untuk festival atau pameran di waktu-waktu tertentu  <p>Penutupan jalur kendaraan saat <i>event</i> atau hari-hari khusus</p> <p>Pemasangan <i>shelter</i> non permanen di bahu jalan</p> <p>Ruang jalan sebagai area event atau aktivitas bersama</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Mengolah bangunan yang berpotensi menjadi <i>focal point</i> sehingga terdapat ciri khas dalam tiap segmen 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengolah fasad bangunan <i>focal point</i> dan menambah elemen khusus sebagai tetenger atau titik acuan • Memberi ruang luar di sekeliling bangunan <i>focal point</i> sehingga menciptakan jarak pandang yang baik bagi pengamat 	 <p>Penambahan <i>sculpture</i> atau signage informasi bangunan yang terlihat jelas sekaligus sebagai elemen estetik</p> <p>Penambahan ruang luar atau pemunduran bangunan yang bersifat publik (tanpa pembatas masif)</p> <p>Memperbaiki fasad bangunan <i>focal point</i> sehingga bentuk aslinya terlihat jelas</p>



		<p data-bbox="770 343 831 371"><i>After</i></p>   <p data-bbox="2002 667 2074 695"><i>Before</i></p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="315 847 707 978">• Menciptakan ruang publik yang baik bagi pengunjung tanpa mengganggu area privat penghuni 	<ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="730 847 2063 911">• Merancang atau mengolah ruang-ruang kosong dan bangunan mangkrak menjadi ruang bersama untuk interaksi sosial atau sebagai ruang jeda di titik-titik tertentu  <div data-bbox="1361 935 1688 1086" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Pemanfaatan ruang kosong atau bangunan mangkrak sebagai ruang terbuka publik</p> </div> <div data-bbox="1361 1110 1688 1262" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Penambahan <i>shelter</i>, elemen untuk duduk. Area ini dapat dimanfaatkan oleh stand makanan</p> </div>

<p>Ruang Jalan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengolah arah jalan agar tidak memperumit arus sirkulasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Merubah dan mengatur arah beberapa jalur jalan agar tidak memperumit sirkulasi dan mengarahkan pemakai jalan untuk mengalami pengalaman visual dari identitas kawasan ini (mengarah ke beberapa area <i>focal point</i>) <div data-bbox="734 316 2128 861"> </div> <p>Perubahan arah jalur dilakukan dengan menjadikan segmen Jl. Kopi, sebagian Jl. Slompretan (ujung utara-pertigaan Jl. Gula), dan Jl. Bibis sebagai jalan bebas kendaraan (khusus aktivitas berjalan kaki). Hal ini dilakukan agar pengunjung bisa menikmati aktivitas (pasar kain) dan sikuen bangunan heritage dengan leluasa. Selain itu alur sirkulasi Jl. Slompretan dan Jl. Gula diubah sebaliknya, sehingga tidak terjadi penumpukan sirkulasi di Jl. Waspada dan Jl. Karet.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Harus menyediakan perabot jalan dan perteduhan untuk mendukung kenyamanan aktivitas di siang dan malam hari 	<ul style="list-style-type: none"> • Menambah elemen penghijauan atau shelter yang berfungsi sebagai perteduhan dan mendukung estetika deretan bangunan



Penambahan elemen vegetasi berupa pohon peneduh dan mendukung estetika bangunan serta perdu (Misal. Pohon Ketapang Kencana, tabebuia)

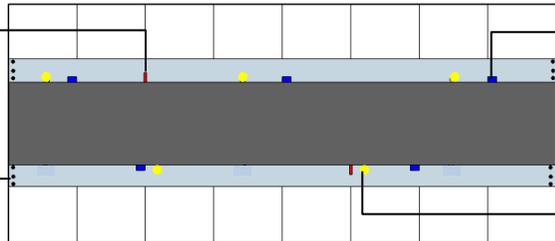


Shelter untuk perteduhan dari faktor cuaca di titik tertentu (tiap jarak 100m)

- Menambah *street furniture* berupa tempat sampah, lampu penerangan, *signage* lalu lintas, *signage* informasi kawasan, dan *bollard* kendaraan bermotor

1. Signage informasi dan lalu lintas

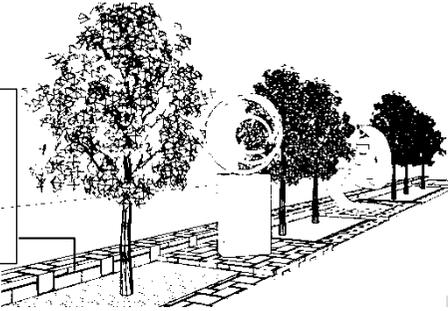
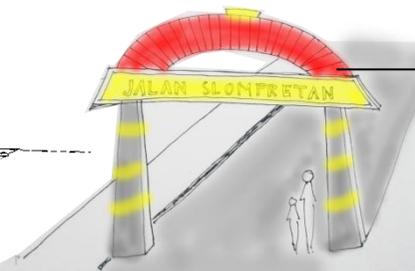
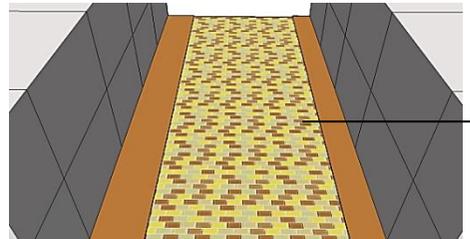
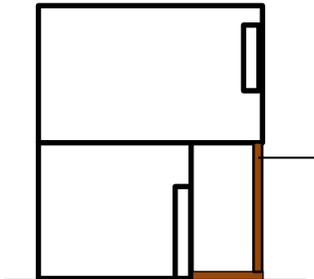
2. *Bollard* di ujung segmen trotoar



3. Tempat sampah organik dan non organik (tiap 20 meter), menggunakan produk pasar setempat

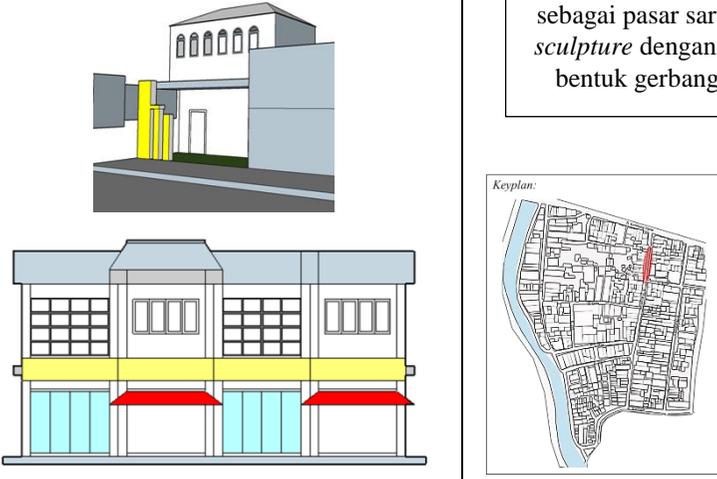
4. Lampu jalan berdesain klasik minimalis (tiap 40 meter berselang-seling)



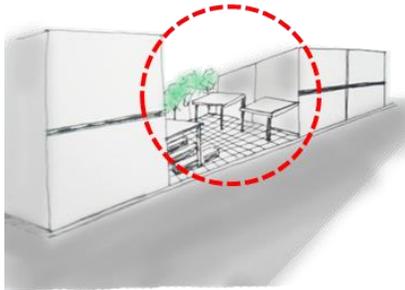
		<ul style="list-style-type: none"> • Mengolah sempadan area sungai Kalimas • Merancang <i>gate</i> atau gapura di jalan-jalan utama dengan langgam ciri khas kawasan Pecinan <div data-bbox="728 399 996 566" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Menghilangkan batas masif antara sungai dengan jalan dan merancang <i>pedestrian way</i></p> </div>   <div data-bbox="1881 327 2128 478" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Merancang <i>gate</i> di beberapa segmen (Jl.Slompretan, Jl Bongkaran)</p> </div>
<p>Jalur Pejalan Kaki</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menciptakan pola jalan yang jelas antara jalur pejalan kaki dengan jalur kendaraan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengolah atau mengganti material perkerasan beberapa segmen sehingga memberi kesan menghalangi kendaraan untuk tidak lewat jalan tersebut (pengunjung didorong untuk menikmati segmen-segmen tertentu dengan berjalan kaki) <div data-bbox="750 750 1220 989" style="border: 1px solid black; padding: 5px;">  </div> <div data-bbox="1243 750 1545 989" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Jalur bebas kendaraan dirancang dengan perkerasan bermaterial <i>cobblestone</i> berwarna cerah, dengan beberapa simbol Tionghoa di bagian tepi</p> </div>   <ul style="list-style-type: none"> • Merancang <i>pedestrian way</i> atau memfungsikan kembali elemen <i>arcade</i> yang ada <div data-bbox="772 1061 1086 1340" style="border: 1px solid black; padding: 5px;">  </div> <div data-bbox="1108 1077 1467 1292" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Jalur <i>arcade</i> untuk orang yang akan berbelanja. Dibentuk oleh bagian lantai 2 yang menonjol. Arcade tidak difungsikan untuk menumpuk barang</p> </div>

6.2.2 Visualisasi Desain

Tabel 6.2 Visualisasi Desain

Konsep	Visualisasi Desain	
<ul style="list-style-type: none"> • Mengolah fasad bangunan <i>focal point</i> dan menambah elemen khusus sebagai tetenger atau titik acuan • Memberi ruang luar di sekeliling bangunan <i>focal point</i> sehingga menciptakan jarak pandang yang baik bagi pengamat • Mengolah fasad bangunan agar mampu menampilkan produk dagang secara jelas • Mengolah kios dagang agar memiliki kesan mengundang orang untuk berkunjung 	<p><i>Before</i></p>  <p>Mempertahankan ciri khas sebagai pasar sarung dengan <i>sculpture</i> dengan mengambil bentuk gerbang eksisting</p>	<p><i>After</i></p>  <p>Arah hadap kios ke depan dengan dinding transparan</p> <p>Pengolahan ruang dan fasad bangunan</p>
	<p>Penataan tersebut dilakukan untuk meningkatkan kembali ciri khas tiap segmen, bahkan bagi kawasan Bongkaran, karena Pasar Bong merupakan salah satu atraktor potensial di kawasan ini. Penataan jalur khusus pejalan kaki dalam rangka untuk meningkatkan aktivitas belanja dan interaksi sosial (aktivitas opsional dan sosial).</p>	

- Merancang atau mengolah ruang-ruang kosong dan bangunan mangkrak menjadi ruang bersama untuk interaksi sosial atau sebagai ruang jeda di titik-titik tertentu



Before



After



Area parkir becak

Bangunan focal point

Ruang terbuka publik

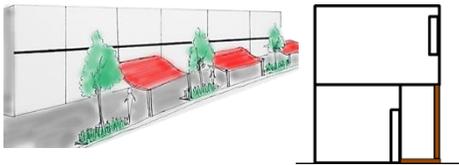
Menambah fasilitas untuk aktivitas tambahan

Tidak menghilangkan ciri khas kawasan



Penataan ini dilakukan untuk meningkatkan makna sosio-kultural pengguna terhadap kawasan ini, sehingga menambah keamanan dan kenyamanan dalam beraktivitas. Pemanfaatan void dengan fungsi yang jelas juga menghindarkan penggunaan ruang kosong sebagai area informal yang menimbulkan kekumuhan

- Menciptakan kembali deretan *shophouse* berlanggam campuran kolonial, Tionghoa, dan nusantara yang berpadu dengan unsur modern (mempertahankan elemen yang menjadi ciri khas *shophouse*) yang nampak kekhasannya di siang atau malam hari
- Mengatur maju mundur deretan bangunan
- Menambah elemen penghijauan atau shelter yang berfungsi sebagai perteduhan dan mendukung estetika deretan bangunan
- Merancang *pedestrian way* atau memfungsikan kembali elemen *arcade* yang ada



Before



Pic. Deretan bangunan dengan ciri khas Tionghoa-kolonial di segmen 3 (diterapkan juga di segmen 2, 6, 8)

After



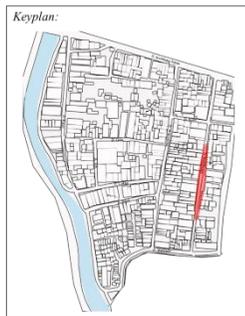
Jalur khusus angkut barang

Pedestrian way yang tercipta dari elemen *arcade*

Menciptakan kejelasan fasad kios dengan warna dan material kaca

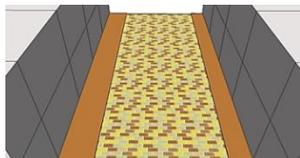
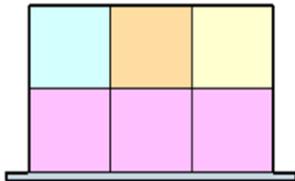
Frontage bangunan yang selaras

Mempertahankan dan menambah elemen ukiran dan teralis kayu



Penataan tersebut dilakukan untuk meningkatkan identitas Kawasan Bongkaran sebagai pasar grosir, dengan menyediakan ruang bagi kebutuhan perdagangan grosir tetapi juga menambah fungsi bangunan untuk memunculkan aktivitas baru sehingga kedua hal tersebut akan saling mendukung. Penataan tersebut juga bertujuan meningkatkan atau mengembalikan memori dan identitas kawasan ini sebagai kawasan perdagangan heritage yang aktif.

- Penambahan ruang yang berpotensi sebagai penarik aktivitas atau pengunjung (Contoh: kios tekstil)
- *Share building*
- Penggunaan koridor jalan untuk festival atau pameran di waktu-waktu tertentu
- Mengolah atau mengganti material perkerasan beberapa segmen sehingga memberi kesan menghalangi kendaraan untuk tidak lewat jalan tersebut (pengunjung didorong untuk menikmati segmen-segmen tertentu dengan berjalan kaki)

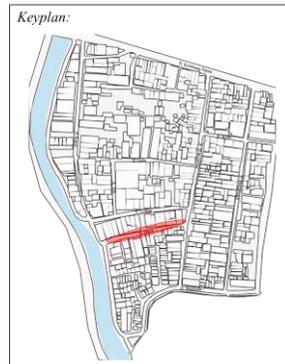


Before



Pic. Deretan bangunan dengan ciri khas kolonial di segmen 7 (diterapkan juga di sebagian segmen 1, 5, ,9- tetapi dengan perkerasan aspal)

Tanaman perdu sebagai elemen estetika segmen



After

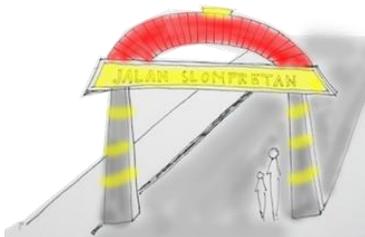
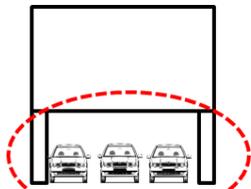
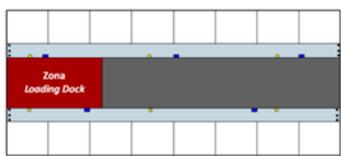


Alih fungsi bangunan mangkrak untuk fungsi perdagangan baru

Menciptakan jalur khusus pejalan kaki

Penataan tersebut bertujuan untuk mengkombinasikan bangunan heritage dengan fungsi perdagangan yang baru (Contoh: *retail*). Dengan jalur khusus pejalan kaki pengunjung didorong untuk menikmati setting fisik kawasan ini, tidaka hanya sekedar lewat. Penataan tersebut juga dilakukan untuk mendukung sosio-kultural kawasan ini, dimana atraksi budaya memiliki ruang yang sesuai dan dapat dinikmati baik penghuni maupun pengunjung

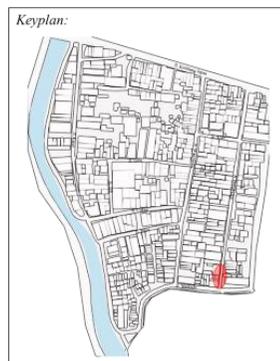
- Menciptakan adanya zona bongkar muat pada tiap segmen
- Penambahan dan pengaturan area parkir *off street*
- Mengolah arah jalan agar tidak memperumit arus sirkulasi
- Merancang *gate* atau gapura di jalan-jalan utama dengan langgam ciri khas kawasan Pecinan



Before



Pic. Entering gate bergaya Tionghoa (diterapkan di ujung selatan segmen 2 dan 3)



After



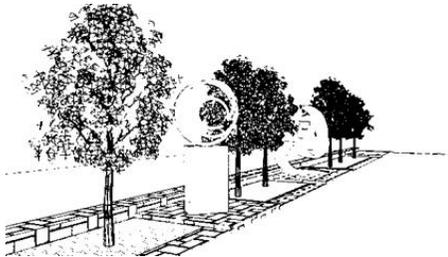
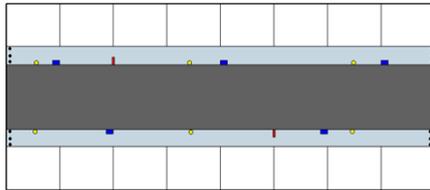
Jalur kendaraan 1 arah

Merancang gate dengan langgam yang selaras dan minimalis

Area khusus loading barang

Penataan tersebut bertujuan untuk memperjelas orientasi dan menambah kenyamanan bagi pengguna kendaraan, baik kendaraan pribadi, kendaraan umum, dan kendaraan pengangkut barang. Dalam penataan ini aktivitas grosir tidak dihilangkan tetapi dipertahankan dan ditata sehingga meningkatkan identitas kawasan ini. *Entering gate* dengan langgam Tionghoa bertujuan untuk mengembalikan memori dan memperjelas identitas kawasan sebagai kawasan pecinan

- Menambah *street furniture* berupa tempat sampah, lampu penerangan, *signage* lalu lintas, *signage* informasi kawasan, dan *bollard* kendaraan bermotor
- Mengolah sempadan area sungai Kalimas



Before



Pic. Deretan bangunan dengan ciri khas nusantara (kampung) bagian selatan segmen 1 (diterapkan juga di segmen 4

After



Desain pagar pembatas memperhatikan ciri khas segmen

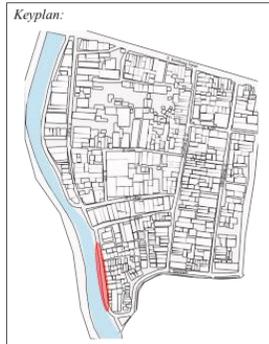
Penambahan pohon berbunga cerah

Pengolahan sempadan sungai sebagai ruang publik dengan perabot bangku dan lampu jalan

Pedestrian way dengan ciri khas khusus segmen nusantara

Ruang transisi antara privat dan publik

Papan nama kios dengan desain selaras mengikat keragaman deretan bangunan



Penataan tersebut dimaksudkan untuk meningkatkan eksistensi keragaman gaya arsitektur di kawasan ini. Bangunan baik bergaya kolonial, Tionghoa, nusantara atau kombinasi ketiganyatetap dipertahankan sehingga menjadi kekhasan bagi kawasan pecinan ini. Penataan terhadap tepi sungai juga dilakukan untuk mengembalikan identitas kawasan Pecinan dimana memiliki ciri khas adanya *shophouse*, sungai, dan pasar

Halaman ini sengaja dikosongkan

BAB 7

KESIMPULAN DAN SARAN

7.1 Kesimpulan

Dengan tujuan utama penataan Kawasan Bongkaran sebagai upaya meningkatkan kembali identitas tempat dengan mempertimbangkan fungsinya di masa kini sebagai kawasan perdagangan dan potensi kekhasan nilainya di masa lampau terdapat tiga komponen identitas tempat yang menjadi aspek penelitian dan analisa, yaitu komponen fisik berupa elemen pembentuk koridor dan kawasan perdagangan, aktivitas dan perilaku manusia, serta makna kawasan berdasar manusia di dalamnya.

Tahap pertama penelitian ini adalah analisa aspek fisik kawasan perdagangan Bongkaran dengan alat analisa *Walkthrough* dan *Character Appraisal*. Didapat bahwa kawasan Bongkaran memiliki deretan wujud bangunan yang khas yaitu campuran bangunan kolonial, Tionghoa, nusantara sehingga membentuk kesan koridor yang menarik. Terdapat banyak bangunan heritage yang diubah tampilannya dengan gaya kontemporer, sehingga mengganggu keselarasan dan kehilangan kekhasannya. Banyak bangunan yang berpotensi sebagai *focal point* kawasan tetapi belum diolah secara maksimal baik dari segi tampilan hingga fungsinya. Adanya dominasi unsur solid pada *figure ground* kawasan ini, dengan elemen void yang tidak diolah secara maksimal sehingga memunculkan kesan kawasan yang padat. Deretan bangunan tiap segmen memiliki memiliki potensi dalam membentuk *serial vision* yang baik dengan adanya bagian *frontage* yang sejajar. Ruang jalan yang tidak terlalu lebar semakin dipersempit dengan penggunaan badan jalan untuk proses bongkar muat, PKL, parkir *on street*. Batasan antara bangunan dengan ruang jalan tidak jelas dan terkesan berbaur. Kawasan Bongkaran belum memiliki jalur pejalan kaki dan perabot jalan yang lengkap serta tertata sehingga tidak nyaman untuk aktivitas dalam koridor. Koridor-koridor di kawasan Bongkaran memiliki elemen arcade sebagai potensi kawasan perdagangan yang unik, tetapi belum dimanfaatkan dengan maksimal (bukan sebagai ruang

hubung atau sirkulasi). Selanjutnya dilakukan analisa terhadap pola aktivitas manusia dalam ruang perdagangan dan jasa secara kualitatif dengan alat *behaviour mapping*. Dari analisa ini disimpulkan bahwa kawasan perdagangan Bongkaran didominasi oleh kios dagang dan perdagangan informal. Kios dagang berada di bangunan 2 lantai dengan hanya menggunakan lantai dasar untuk berdagang dan lantai 2 sebagai gudang. Sedangkan perdagangan informal memunculkan kondisi ruang yang berada di ruang-ruang sisa (depan atau antara bangunan), memiliki tambahan elemen peneduh, bangku, sehingga memunculkan interaksi sosial, dan ruang yang kumuh karena tidak memperhatikan kebersihan (adanya sampah yang berserakan, genangan air). Sedangkan intensitas pergerakan dan aktivitas tertinggi pada kawasan ini adalah saat hari kerja (*weekdays*) dan segmen yang paling banyak dituju ialah segmen Jl. Slompretan. Intensitas aktivitas tertinggi di kawasan ini ialah *necessary activity*, yaitu aktivitas yang sifatnya wajib. Aktivitas ini secara umum banyak berkaitan dengan aktivitas berjalan kaki, dan karena sifatnya yang perlu dilakukan maka aktivitas ini kurang terpengaruh oleh kondisi fisik ruang terbuka dimana aktivitas terjadi atau dengan kata lain kurang tergantung pada kondisi lingkungannya. Dari hal ini diketahui bahwa jalur pejalan kaki merupakan elemen yang harus ada, terpisah dengan sirkulasi kendaraan. Aktivitas yang paling tinggi intensitasnya ialah bongkar muat, sedangkan aktivitas belanja hanya ditemukan di beberapa segmen (Jl. Slompretan, Jl. Kopi, Jl. Gula, dan Jl. Waspada). Dari hasil analisa lapangan dan skema aktivitas milik Gehl dapat diketahui bahwa kawasan perdagangan di Bongkaran ini memiliki kualitas fisik yang kurang baik, karena jumlah aktivitas wajib yang terlalu dominan dibanding jenis aktivitas opsional dan sosial.

Tahap kedua ialah menganalisa makna kawasan menurut *stranger* dan *inhabitant*, serta mencari keterkaitan antara ketiga aspek tersebut hingga mendapat identitas eksisting Kawasan Bongkaran, antara lain bangunan dengan fungsi kios dagang dan jasa berbentuk *shophouse* (ruko), serta bangunan tunggal dengan fungsi gudang berlanggam kolonial, Tionghoa, nusantara, atau kombinasi dari ketiganya dengan perubahan secara parsial maupun keseluruhan, penggunaan lantai 1 bangunan sebagai ruang dagang, lantai lain sebagai gudang atau tempat tinggal

dengan kesan tertutup, memiliki unsur solid yang lebih besar intensitasnya daripada void, ruang jalan digunakan untuk aktivitas bongkar muat dan sirkulasi kendaraan maupun manusia, kawasan dengan aktivitas di pagi hingga sore hari, dan terkesan ‘mati’ di malam hari, void digunakan sebagai wadah aktivitas selain perdagangan grosir dengan kondisi ruang yang tidak tertata, aktivitas sosial atau interaksi dilakukan di warung-warung informal sepanjang koridor, adanya pengaruh budaya Tionghoa dalam kawasan ini.

Identitas yang ada kemudian ditingkatkan melalui kriteria desain hingga penataan kawasan Bongkaran dengan *Urban Design Method*. Kriteria desain untuk aspek komponen fisik koridor berfokus pada tampilan dan estetika bangunan guna mendorong kawasan perdagangan yang lebih hidup, transparansi ruang antara pengunjung dengan bangunan, *frontage* bangunan yang seimbang untuk sikuen yang baik, pengolahan unsur-unsur void, pola dan sarana sirkulasi bagi pejalan kaki dan jalur kendaraan, serta memperjelas arus sirkulasi. Kriteria untuk aspek aktivitas berfokus pada penyediaan ruang di bangunan dan koridor jalan untuk mewadahi aktivitas perdagangan, rekreasi, dan sosial. Serta mampu menciptakan aktivitas baik di siang maupun malam hari. Sedangkan kriteria desain untuk makna kawasan bagi manusia di dalamnya berfokus pada pengolahan bangunan yang berpotensi menjadi *focal point* sehingga terdapat ciri khas dalam tiap segmen, meningkatkan nilai bukti fisik pecinan yang masih ada dan desain bangunan lama harus mampu mewadahi fungsi baru tanpa merubah total tampilan dan bentuknya

Elemen fisik yang menjadi obyek penataan, ialah pertama, wujud bangunan, dengan pengolahan kembali fasad bangunan dengan mengkombinasi kekhasan bangunan dengan elemen baru agar menjadi daya tarik bagi pengunjung dan penghuni dengan mempertahankan keragaman bangunan berlanggam Tionghoa, kolonial, dan nusantara, mengolah bangunan untuk mampu mewadahi fungsi baru yang lebih beragam (*infill*), dan pengolahan bangunan yang berpotensi sebagai *focal point* kawasan. Kedua, *figure ground*, dengan pengaturan *frontage* bangunan, pemanfaatan unsur void untuk fungsi yang mendukung kegiatan perdagangan, dan perancangan ruang-ruang terbuka untuk interaksi sosial dan aktivitas rekreatif. Ketiga, ruang jalan, dengan pengaturan kembali arus sirkulasi agar pengguna jalan mengalami pengalaman ruang perdagangan dengan kekhasan (menonjolkan *focal*

point yang ada), penambahan elemen vegetasi dan *street furniture* untuk mendukung aktivitas di siang dan malam hari. Dan keempat, jalur pejalan kaki, dengan perancangan jalur pejalan kaki, baik dengan menambah *pedestrian way* atau memfungsikan kembali elemen arcade.

7.2 Saran

Penelitian ini memiliki fokus pada peningkatan identitas tempat. Disini peneliti meneliti tiga aspek pembentuknya, yaitu komponen fisik, aktivitas, dan makna bagi manusia di dalamnya dan mencari keterhubungan ketiganya. Dalam penelitian ini studi kasus berupa kawasan perdagangan, sehingga unsur yang dilihat merupakan hal-hal yang berhubungan dengan kegiatan perdagangan. Untuk penelitian selanjutnya bisa mengembangkannya dan menerapkannya pada konteks tempat yang berbeda sehingga akan memperkaya bahasan mengenai identitas tempat. Dalam penelitian selanjutnya juga dapat dilakukan analisa komponen fisik, aktivitas, dan makna yang seluruhnya didasarkan pada persepsi penghuninya (*cognitive*), sehingga identitas tempat benar-benar didapatkan melalui identitas, budaya, dan sudut pandang penghuninya.

Bagi pemerintah diharapkan mampu memperkuat dan tegas dalam hal regulasi peraturan mengenai kawasan cagar budaya, sehingga perubahan atau adanya perkembangan fungsi dan aktivitas tidak merusak kualitas lingkungan fisik dan menghilangkan identitas asli kawasan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, Salim. 2006. *Teori dan Paradigma Penelitian Sosial*, Yogyakarta : Tiara Wacana.
- Anathalia, Evawani Ellisa (2013), *Pembentukan Identitas Melalui Cultural Practice di Kawasan Glodok*, Departemen Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Indonesia
- Barbara, Patrica Bela (2016), *Penataan Kawasan Pusat kota Mojokerto Untuk Memperkuat Identitas Kota. Perancangan Kota*, Arsitektur Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- Borden, Iain (2001), *Body Architecture: Skateboarding and the Creation of Super-Architectural Space, chapter published in: Jonathan Hill (ed.), Occupying Architecture: Between the Architect and the User*, (London: Routledge, 1998)
- Carmona. 2003. *Public Space Urban Space. The Dimention of Urban Design*. London: Architectural Press London
- Ching. D.K. 2007. *Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tatanan*, Edisi Ketiga. Diterjemahkan oleh Penerbit Erlangga
- Cullen, Gordon. 1961. *Townscape*, The Architectural Press., London.
- Darjosanjoto, ETS. 2012. *Penelitian Arsitektur di Bidang Perumahan dan Permukiman*. ITS Press.
- Dipta, Andreas A. (2015), *Karakteristik Ruang Koridor Jalan Panggung Pecinan Kembang Jepun Surabaya Sebagai Koridor Wisata Urban Heritage*. Program Studi Magister Arsitektur Program Pascasarjana Universitas Atma Jaya Yogyakarta
- Elviana, Eva (2009), *Pelestarian Kawasan Pecinan Di Kota Lama Surabaya*, Program Magister Bidang Keahlian Perancangan Kota, Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan ITS Surabaya
- Ernawati, Jenny (2011), *Faktor-Faktor Pembentuk Identitas Suatu Tempat*, Fakultas Teknik Universitas Brawijaya
- Ernawati, Jenny (2014), *Hubungan Aspek Residensial Dengan Place Identity Dalam Skala Urban*, Fakultas Teknik Universitas Brawijaya

- Gehl, Jan (2013), *Toward a Great City for People*. 'Public Space Public Life' study conducted by Gehl Architects for the Institute of Genplan Moscow.
- Gehl, Jan. 1996. *Public Space Public Life*, Danish Architectural Press and the Royal Danish Academy of Fine Arts, School of Architecture, 1996
- Groat, Linda; David Wang. 2013. *Architectural Research Methods, Second Edition*. Published by John Wiley & Sons, Inc., Hoboken, New Jersey.
- Handinoto (1999), Lingkungan Pecinan Dalam Tata Ruang Kota di Jawa Pada Masa Kolonial, Staf Pengajar Fakultas Teknik, Jurusan Teknik Arsitektur, Universitas Kristen Petra
- Hauge, Åshild Lappegard (2005) , *Identity and Place*, Environmental Psychology, Faculty of Architecture and Fine Art, University of Trondheim, Norway
- Jonker Street: https://www.tripadvisor.co.uk/Attraction_Review-g306997-d456610-Reviews-Jonker_Street-Melaka_Central_Melaka_District_Melaka_State.html, akses 21/11/2017
- Kawasan Bongkaran sebagai Pecinan Surabaya: <https://www.jawapos.com/radarsurabaya/read/2018/01/31/44926/kawasan-pecinan-mutiara-yang-perlu-dipoles>, diakses 5/4/2018
- Kevin Lynch. 1960. *Image of The City*, The M.I.T. Press Massachusetts Institute of Technology Cambridge, Massachusetts, and London, England
- Kustedja, Sugiri (2012), Pemberdayaan Jalan Braga Sebagai Kawasan Arsitektur Kolonial Tropis Bandung. Kandidat Doktor, Arsitektur, Universitas Katolik Parahyangan.
- Laurens, Joyce Marcella. 2004. *Arsitektur Perilaku dan Lingkungan*, Penerbit Grasindo.
- Lee, Fangyu (1996), *Shopping Malls For Contemporary Lifestyles: A Study Of The Complex Spaces For Commercial And Leisure Goals*. Master Degree Of Architecture, The University Of Arizona
- Moughtin, Cliff. 1999. *Urban Design: Method and Techniques*. Routledge, 1999
- Moughtin, Cliff. 2003. *Street and Square*, Third Edition. Architectural Press An imprint of Elsevier Science.
- Notoatmodjo, Soekidjo. 2003. *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.

- Nugroho, Setyo (2014), Peningkatan Kualitas Visual dan Spasial Kawasan Krembangan Kota Surabaya, Program Magister Bidang Keahlian Perancangan Kota, Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan ITS Surabaya
- Pecinan Surabaya: ayorek.org/2015/02/kya-kya-di-pecinan-surabaya, diakses 5/4/2018
- Pienta, Alison J. (2012), *Planning For Multiculturalism: A Comparison Of Approaches In Two Metro-Atlanta Cities*. Master of City and Regional Planning Georgia Institute of Technology.
- Proshansky, Harold M.; Abbe K. Fabian; Robert Kaminoff (1983), *Place-Identity: Physical World Socialization Of The Self*. Graduate School and University Center The City University of New York, U.S.A.
- Purbadi, Djarot (2015), Kesadaran dan Kecerdasan Spasial, Konsorsium Hijau, Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Atma Jaya, Yogyakarta
- Qazimi, Sukhran (2014), *Sense of place and place identity*, Epoka University, Faculty of Civil Engineering and Architecture Department of Architecture Tirana/ ALBANIA
- Rancangan Tata Ruang dan Wilayah (RTRW) Kota Surabaya tahun 2014
- RDTRK Kota Surabaya 2011-2031 Unit Pengembangan V Tanjung Perak
- Rizqiyah, Fardilla (2013). Penataan Koridor Komersial Jalan Songoyudan Surabaya Sebagai Upaya Peningkatan Vitalitas Perdagangan. Program Magister Bidang Keahlian Perancangan Kota, Arsitektur Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- Rossi, Aldo. 1982. *The Architecture of The City*. Published by The Graham Foundation for Advanced Studies in the Fine Arts, Chicago, Illinois, and The Institute for Architecture and Urban Studies, New York.
- Sepe, Marichela. 2013. *Planning and Place in the City-Mapping Place Identity*, Routledge, Taylor and Francis Group, London and New York
- Soetioe, Samuel. 1982. Psikologi pendidikan untuk para pendidik dan calon pendidik, jilid 2, Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia.

Taylor, Ken, *Landscape and Memory: cultural landscapes, intangible values and some thoughts on Asia*, Paper to 16th ICOMOS General Assembly & International Symposium, Quebec, Sept 29-Oct 4, 2008

Triangulasi Dalam Penelitian Kualitatif: <http://www.uin-malang.ac.id/r/101001/triangulasi-dalam-penelitian-kualitatif.html>, akses 10/5/2018

Ujang, Norsidah (2010) *Place Attachment And Continuity Of Urban Place Identity*, Department of Landscape Architecture, Faculty of Design and Architecture, Universiti Putra Malaysia (UPM)

Ujang, Norsidah (2014) *Place Meaning And Significance Of The Traditional Shopping District In The City Centre Of Kuala Lumpur*, Malaysia Associate Professor Dr., Faculty Of Design And Architecture, University Putra Malaysia

Urban Design Toolkit, Third Edition. 2006. Ministry For the Environment.

Wally, Johannes F. (2015), *Studi Citra Kota Jayapura Pendekatan Pada Aspek Fisik Elemen-Elemen Citra Kota - Kevin Lynch*. Program Studi Magister Teknik Arsitektur Program Pascasarjana, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Wimardana, Abi S. (2015), *Konsep Pengembangan Kota Berkelanjutan (Sustainable City) , Studi Kasus: DKI Jakarta*. Jurusan Perencanaan Wilayah dan Kota, Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

Yeates Maurice and Garner Barry J. 1980. *The North American City, Third Edition*, Harper & Row, San Francisco

LAMPIRAN

PENELUSURAN MAKNA KAWASAN BONGKARAN

- **Nama** :
- **Umur** :
- **Gender** :
- **Etnis** :
- **Apakah penghuni Kawasan Bongkaran?**
- **Jika tidak, berapa sering mengunjungi kawasan ini?**
- **Jika ya, berapa lama tinggal disini?**

1. FUNCTIONAL MEANING

- Apa alasan anda berada di kawasan ini?
- Daya tarik apa saja yang ada di kawasan ini? Kenapa anda memilih bekerja atau beraktivitas disini?
- Jenis-jenis aktivitas yang sering dilakukan atau dilihat di kawasan ini?
- Apakah kawasan ini nyaman untuk melakukan aktivitas tersebut? Jika tidak kenapa?
- Hal apa yang berubah dari kawasan ini?
(Ujang, 2010)

2. EMOTIONAL MEANING

- Apa saja yang anda ketahui tentang kawasan ini?
- Hal apa saja yang membuat kawasan ini berbeda dari kawasan lain?
- Kenangan atau pengalaman apa saja yang anda dapat dari tempat ini?
(Ujang, 2010)

3. SOSIO-CULTURAL MEANING

- Apakah anda bisa berinteraksi sosial dengan baik di tempat ini? Bagaimana dan dimana?
- Budaya atau norma apa yang menjadi ciri khas di kawasan ini?
(Ujang, 2010)

BIOGRAFI PENULIS



Nama : Gracia Etna Criestensia

Tempat Lahir : Madiun

Tanggal Lahir : 9 Mei 1994

Alamat : Jalan Gedong No.41, Kelurahan Banjarejo,
Kecamatan Taman, Kota Madiun

E-mail : criestensia09@gmail.com

Penulis telah menempuh pendidikan formal di TK Methodist Madiun, SD Kristen Petra Madiun, SMP Negeri 1 Madiun, SMA Negeri 2 Madiun, dan menyelesaikan pendidikan sarjananya di Jurusan Arsitektur Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya pada tahun 2016. Selanjutnya penulis meneruskan pendidikan Magisternya di jurusan yang sama dengan mengambil alur Perancangan Kota.

Penulis memiliki minat dalam *urban design*, konservasi kota, dan *human aspect of urban form*. Selama masa perkuliahan penulis telah melakukan publikasi ilmiah, antara lain JURNAL SAINS DAN SENI ITS Vol. 5, No.2, (2016) 2337-3520, dengan judul Ruang Rehumanisasi: Proses Pembauran Manusia Melalui Perjalanan Ruang, serta *International Journal of Scientific and Research Publication (IJSRP)* Volume 8, Issue 7, July 2018 dengan judul *Commercial Corridor's Walk-Through Analysis : Determining Place Identity by Physical Component Assessment*.