

Society Housing – Hunian Berlatar Sosial

Herlina Eka Wulandari, dan Ir. Moch. Salatoen Pudjiono, MT
 Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember
 (ITS)
 Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111
E-mail: salatoen@arch.its.ac.id

Abstrak—Manusia sebagai makhluk individu sekaligus makhluk sosial memiliki kebutuhan-kebutuhan yang harus dipenuhi untuk dapat melanjutkan hidupnya dan salah satunya adalah kebutuhan akan rasa aman yang akan terganggu apabila terdapat ancaman yang membuatnya tidak nyaman. Selain itu, manusia juga perlu berinteraksi dengan manusia lainnya pada suatu lingkungan tertentu misalnya pada ruang bertinggalnya yang pada proses interaksi tersebut sering terjadi permasalahan-permasalahan yang mengganggu ketentraman hidup sehingga menimbulkan rasa takut pada diri manusia tersebut.

Untuk dapat hidup dengan nyaman maka manusia perlu mengatasi ancaman-ancaman yang memicu rasa takut itu. Cara yang dilakukan manusia untuk mengatasi rasa takutnya secara spasial adalah dengan memberi jarak pada sumber ancaman dan mengadakan batas agar tidak terjadi interaksi antara dirinya dan sumber tersebut.

Penulisan ini akan membahas tentang keberadaan “*gated community*” di Surabaya dengan tujuan memberikan gambaran bagaimana reaksi terhadap ketakutan yang dirasakan masyarakat kota dimanifestasikan ke dalam ruang sehingga perasaan takut tersebut dapat teratasi. Pengamatan dan analisa penulis terhadap komunitas-komunitas tersebut dititikberatkan pada pengelolaan ruang dan karakter dari elemen yang pembentuk ruang tersebut

Kata Kunci—*gated community, sky park, sky street, sky village*

I. PENDAHULUAN

FENOMENA berkota merupakan hal sangat menarik untuk diperbincangkan. Sebagai suatu lingkungan binaan, kota selalu diisi oleh manusia dengan berbagai kepentingan serta beragam individu didalamnya. Berbicara mengenai kota, tidak akan terlepas dari manusia yang mendiami kota itu sendiri.

Maraknya hunian-hunian yang menutup diri dari lingkungan sekitar demi privasi dan keamanan seperti pemakaian pagar tinggi, sehingga secara tidak sadar mengikis rasa sosial dan solidaritas antar penghuni.

“Kawasan hunian yang baik adalah kawasan pemukiman yang mampu membina suatu komunitas untuk bertempat tinggal serta menumbuhkan rasa solidaritas sosial antar

masyarakatnya “Bagoes P. Wiryomartono, Urbanitas dan Senibina Kota Bagoes P. Wiryomartono, Urbanitas dan Senibina Kota

Isu desain yang diangkat dari Tugas Akhir ini adalah “*Gated Community*” atau komunitas berpagar. Maka dari itu sasaran untuk rancangan hunian yang lebih baik dalam konteks ini adalah komunitas yang tinggal di perumahan elit terpagari ketat akan diberikan atau disuguhkan arsitektur baru yang bisa memenuhi kebutuhan akan privasi serta rasa aman mereka tanpa perlu menutup diri dari lingkungan sekitar. Desain ini juga merespon terhadap permasalahan urban, yaitu dengan menghidupkan lagi sensitivitas sosial antar manusia sehingga antar manusia tidak timbul persepsi negatif dengan manusia lain dan tercipta kehidupan yang damai dan aman.

Yang menjadi konteks desain dari *housing facilities* ini adalah privasi dan rasa aman saat tinggal di hunian, serta proses sosialisasi dan interaksi antar penghuni dan dengan lingkungan urban sekitarnya.



Gambar 1. Perspektif *society housing*

II. EKSPLORASI DAN PROSES RANCANG

A. Kriteria Desain

Berdasarkan permasalahan diatas, maka untuk mewujudkan sebuah hunian dengan konsep “balancing privacy and life in community” yang mengangkat isu sosial, dipilihlah kriteria desain sebagai berikut :

- 1) Desain seharusnya bisa berbeda dengan hunian vertikal biasanya, karena inti dari desain adalah nilai sosialnya.
- 2) Desain bisa merepresentasikan karakter orang Indonesia, yang budayanya memang kental dengan nilai sosial. Sehingga golongan menengah ke atas saat ini yang mulai tertutup dapat dirangsang kembali nilai sosialnya, agar bisa lebih membaur dan bersosialisasi di tengah era modern yang membuat orang semakin individualis.
- 3) Desain seharusnya mempermudah dan memaksimalkan pertemuan antar penghuni agar interaksi sosial yang diinginkan dapat benar terjadi, mengingat sasaran desain adalah golongan menengah ke atas yang lebih suka kepraktisan.
- 4) Desain memiliki bentukan dan tempat-tempat khusus sebagai sarana untuk menciptakan sosialisasi di tiap lantai
- 5) Selain memaksimalkan interaksi sosial di dalamnya, desain juga harus mampu tetap menunjang aktivitas yang disukai atau sering dilakukan pemakai nantinya (golongan kelas menengah atas)

B. Rekapitulasi Program

Unit hunian yang disediakan pada rancangan ini ada 108 unit. Tipe hunian *society housing* yang direncanakan adalah *single*, pasangan muda, keluarga dengan anak-anak kecil atau keluarga dengan anak remaja, dimana jumlah penghuni setiap unitnya 1-6 orang.

C. Pendekatan

Pendekatan yang digunakan dalam desain ini adalah pendekatan perilaku karena menunjukkan manusia dalam aksinya, berkaitan dengan semua aktivitas manusia secara fisik, berupa interaksi manusia dengan sesamanya ataupun dengan lingkungan fisiknya.

Behavioral Mapping

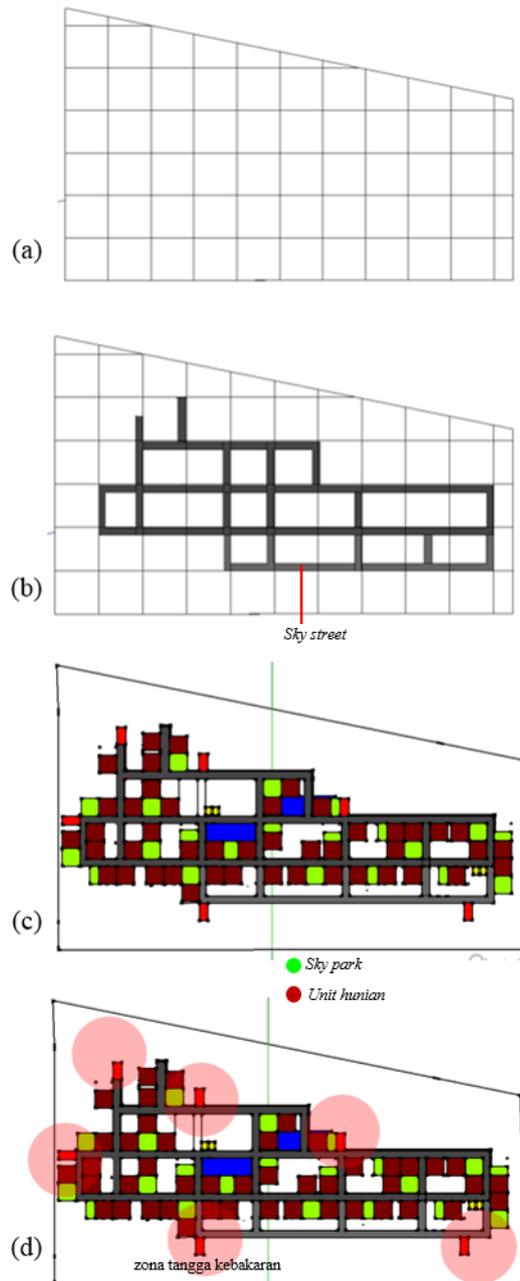
Masalah-masalah yang menyebabkan kesenjangan antara manusia dengan lingkungannya kemudian ditinjau kembali. Diselidiki apakah masalah tersebut bersumber dari manusia itu sendiri atautkah dari lingkungan luar. Perancang kemudian mulai menyimak lebih dalam tentang karakter manusia dan caranya berinteraksi dengan produk arsitektur melalui *evironment behavior research*.

Penelitian perilaku lingkungan (e-b) dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan keputusan terbaik bagi desain, juga untuk mengembangkan wawasan berpikir. Konteks lingkungan perilaku tidak lepas dari konteks berinteraksi.

Apakah ruang menjadi pemodifikasi atau dimodifikasi oleh perilaku? Mungkin yang sudah jelas bahwa ia tetap menjadi objek utama sebagai parameter, khususnya jika berkaitan dengan arsitektur.



Gambar 2. Lokasi Lahan Jl. Kedung Baruk Surabaya



Gambar 3. Diagram konsep tapak ke bangunan

Keterangan :

- a) Pemilihan pola grid untuk membagi tapak, karena pola grid merupakan pola yang mempermudah sirkulasi dan penghuninya.
- b) Penentuan jalur dari beberapa pola grid yang nantinya sebagai *sky street*
- c) Beberapa unit hunian diletakkan pada beberapa sisi jalur (*sky street*). Meskipun hunian berada di lantai dua, tiga atau empat taman bersama itu tetap ada (*sky park*). Jadi setiap 1 *sky park* idealnya untuk 4-5 hunian tipe a (2

orang/unit) atau 3-4 unit hunian tipe b dan c (4-6 orang/unit)

- d) Hunian ini memiliki beberapa blok yang terbagi-bagi dan juga untuk kemudahan akses pencapaiannya. Ada enam titik tangga kebakaran di beberapa sisi terluar hunian yang strategis.

D. Konsep Desain

Hunian dalam *society housing* dibentuk dalam berbagai tipe lalu tiap tipe unit memiliki satu blok massa sesuai ukuran unitnya. Tiap dua atau tiga unit memiliki satu sky park sebagai sarana sosialisasi mereka. Penghubung antar blok unit yaitu sky street.

Menggunakan konsep sky street dan sky park, dimana unit-unit hunian yang ada dihubungkan oleh sebuah jalur dan taman dimaksudkan agar terjadi kebersamaan antar penghuni hunian agar dapat saling berbagi dalam menggunakan fasilitas taman, serta agar dapat menjadi tempat untuk mempertemukan dan lebih mengakrabkan antar penghuni yang biasanya cenderung individualis. Untuk jalur yang disediakan juga cukup lebar ± 2,5 meter dengan tujuan agar penghuni bisa berjalan dengan rasa lega luas dan bisa berhenti hanya untuk sekedar mengobrol santai.

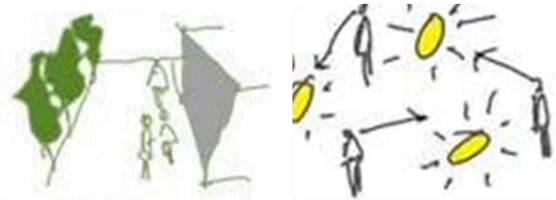


Gambar 4. Gambar suasana sky street dalam hunian



(a) Neighborhood Infill Space

(b) Layering Zone



(d) Playing In The Street

(c) Magnetic Garden

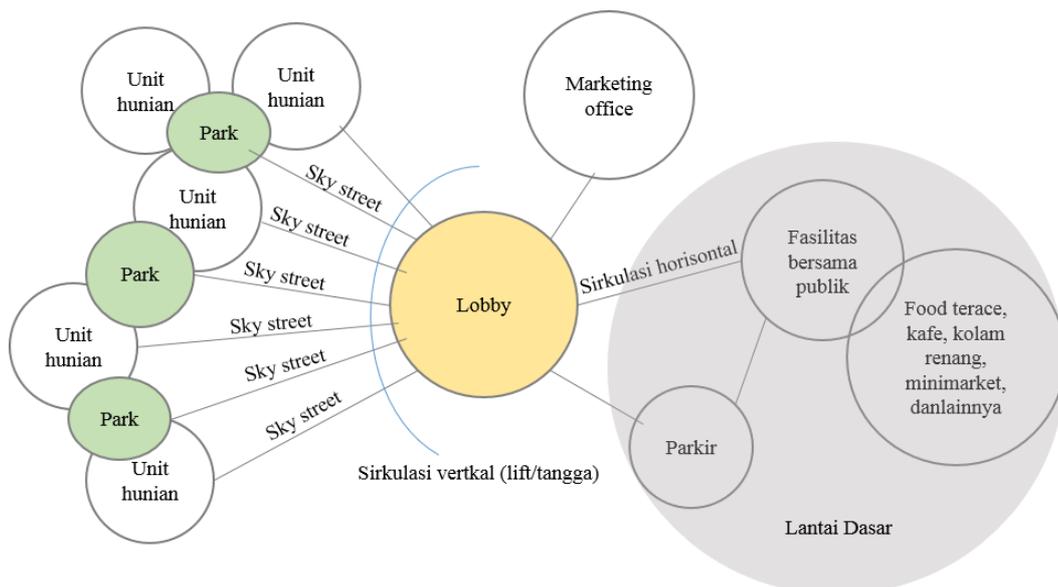


(e) Grow The Falling Garden

Gambar 5. Konsep hunian per lantai

Keterangan :

- a) Antar hunian dihubungkan oleh sebuah jalur yang bisa diakses dari mana saja dan bisa ke mana saja.
- b) Di dasar bangunan memiliki beberapa zona, seperti publik untuk parkir, semipublik untuk taman, semi privat untuk lobby serta ruang tunggu, dan privat untuk kantor dan hunian
- c) Karena taman pada tiap lantai berbentuk modul-modul, memungkinkan untuk tiap modul taman memiliki konsep taman yang berbeda yang bisa menjadi daya tarik bagi penghuni di dalamnya.
- d) Memanfaatkan bentukan massa, beberapa sisi dinding massa pada lantai dua dapat ditanami tanaman merambat yang tumbuhnya menggantung ke arah bawah sehingga ketika dilihat dari lantai dasar seperti ada falling garden.



Gambar 6. Diagram konsep sirkulasi

III. HASIL DESAIN

Bentuk bangunan memiliki konsep seperti kotak yang disusun-susun dan setiap kotak adalah satu unit hunian. Antar unit hunian dikoneksikan dengan sebuah jalur (*sky street*). Penyusunan bentuk seperti ini dapat menghasilkan sebuah taman dari atap kotak yang ada di bawahnya (*sky park*).

Modul-modul hunian disusun sedemikian rupa dan seefisien mungkin untuk menghasilkan *sky park* dari modul di bawahnya. *Sky park* sebagai fasilitas bersosialisasi yang disediakan beberapa titik di tiap lantai. Sebagai contoh denah lantai 3 di bawah ini, terdapat beberapa *sky park* yang memanfaatkan atap modul di bawahnya (lantai 2)



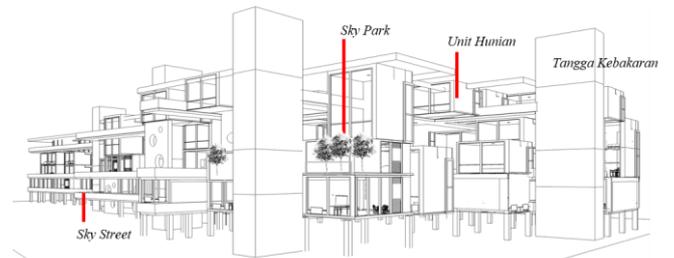
Gambar 7. Siteplan bangunan



Gambar 8. Denah lantai 2



Gambar 9. Denah lantai 3



Gambar 5. Contoh gambar diagramatik



Gambar 7. Tampak bangunan



Gambar 6. Potongan bangunan



Gambar 7. Interior sky street



Gambar 8. Interior sky street

IV. KESIMPULAN/RINGKASAN

Untuk mengembalikan lagi atau menjalin kepekaan sosial di antara masyarakat kota Surabaya masa kini, dibutuhkan perencanaan yang didasari oleh pendekatan perilaku bukan hanya sekedar mengikuti standar sebuah hunian. Tujuan pendekatan perilaku untuk mempelajari mendalam sebab akibat fenomena komunitas berpagar (*gated community*) yang nantinya akan menjadi konsep dari sebuah hunian baru berlatar sosial. Tujuan dari hunian (*society housing*) ini adalah *balancing privacy and life in community*, yang artinya *society housing* ini memiliki sebuah tujuan untuk menyeimbangkan antara privasi dan komunitas. Sebuah hunian sangatlah butuh privasi bagi penghuninya namun agar si penghuni itu dapat hidup layaknya makhluk sosial maka disediakan ruang berinteraksi tanpa mengganggu privasi masing-masing.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan berkat dan rahmat-Nya selama proses penyelesaian penulisan. Terima kasih kepada keluarga dan teman-teman Arsitektur ITS angkatan 2012 atas doa dan dukungannya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. Wiryomartono. Bagoes, Urbanitas dan Senibina Kota, 1999
- [2] Zeisel, John, "Inquiry by Design, Tools For Environment-Behavior Research", Cambridge University Press. Gehl, J., dan Svarre, B. (2013), "How To Study Public Life", 1st edition, Island Press, Washington D.C., 22-35.
- [3] Kuntjaraningrat, "Pengantar Antropologi" (2013)
- [4] Heimsath, Clovis AIA, "Arsitektur Dari Segi Perilaku Menuju Proses Perancangan yang Dapat Dijelaskan" Bab 4
- [5] Laurens, Joyce Marcella. "Arsitektur dan Perilaku Manusia". (2004)
- [6] Badan Perencanaan dan Pembangunan Kota Surabaya, 2009.
- [7] Neufert, Ernest, "Data Arsitek" Jilid 1. (1996) 26-80
- [8] De Chiara, Joseph, "Time saver Standart For building Type". (2001)
- [9] Keputusan Menteri PU No.10/KPTS/2000 tentang Ketentuan Teknis Pengamanan Terhadap Bahaya Kebakaran Pada Bangunan Gedung dan Lingkungan
- [10] Hasil pengkajian puslitbang permukiman Dep. Kimpraswil tahun 2000
- [11] Permen kesehatan RI No : 988/Menkes/ Per/XI/ 1992
- [12] Tangoro, Dwi. "Utilitas bangunan" 2000
- [13] Taniamanaf. "Grid : ideal ?" 14 Juni 2012. *There's something about geometry and architecture* <https://geometryarchitecture.wordpress.com/tag/architecture/>
- [14] Widiatmanti, Herru. "Penghasilan Kelas Menengah Naik" 29 April 2015. Badan Pendidikan Dan Pelatihan Keuangan Kementerian Keuangan
- [15] <http://www.bppk.kemenkeu.go.id/publikasi/artikel/167-artikel-pajak/21014-penghasilan-kelas-menengah-naik-potensi-pajak>
- [16] Anonim. "Mengintip Aktivitas Menengah-Atas" 28 Juni 2005. Portal Legkap Dunia Marketing
- [17] <http://www.marketing.co.id/category/dunia-riset/artikel-riset/>
- [18] www.google.id
- [19] www.maps.google.id