



LAPORAN TUGAS AKHIR - RA.141581

RUANG TITIK BALIK BERSAMA

MAHDI IRFANI MUHAMMAD
3212100090

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

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





LAPORAN TUGAS AKHIR - RA.141581

RUANG TITIK BALIK BERSAMA

MAHDI IRFANI MUHAMMAD
3212100090

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

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



FINAL PROJECT REPORT- RA.141581

COMMUNAL TURNING POINT SPACE

**MAHDI IRFANI MUHAMMAD
3212100090**

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

**BACHELOR DEGREE PROGRAM
DEPARTMENT OF ARCHITECTURE
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING
SEPULUH NOPEMBER INSTITUT OF TECHNOLOGY
SURABAYA
2016**

LEMBAR PENGESAHAN

RUANG TITIK BALIK BERSAMA



Disusun oleh :

MAHDI IRFANI MUHAMMAD
NRP : 3212100090

Telah dipertahankan dan diterima
oleh Tim penguji Tugas Akhir RA.141581
Jurusan Arsitektur FTSP-ITS pada tanggal 13 Juni 2016
Nilai : AB

Mengetahui

Pembimbing


Ir. I Gusti Ngurah Antaryama, Ph.D.
NIP. 196804251992101001

Kaprodi Sarjana


Defry Agatha Ardianta, ST., MT.
NIP. 198008252006041004


Ketua Jurusan Arsitektur FTSP ITS
Ir. I Gusti Ngurah Antaryama, Ph.D.
NIP. 196804251992101001

LEMBAR PENGESAHAN
RUANG TITIK BALIK BERSAMA



Disusun oleh :
MAHDI IRFANI MUHAMMAD
NRP : 3212100090

Telah dipertahankan dan diterima
oleh Tim penguji Tugas Akhir RA.141581
Jurusan Arsitektur FTSP-ITS pada tanggal 22 Juni 2016
Nilai : AB

Mengetahui

Pembimbing

Kaprodi Sarjana

Dr. I Gusti Ngurah Antaryama, Ph.D
NIP. 196804251992101001

Defry Agatha Ardianta, ST., MT.
NIP. 198008252006041004

Ketua Jurusan Arsitektur FTSP ITS

Dr. I Gusti Ngurah Antaryama, Ph.D
NIP. 196804251992101001

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

N a m a : Mahdi Irfani Muhammad

N R P : 3212100090

Judul Tugas Akhir : Ruang Titik Balik Bersama

Periode : Semester Gasal/Genap Tahun 2015 / 2016

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang saya buat adalah hasil karya saya sendiri dan benar-benar dikerjakan sendiri (asli/orisinal), bukan merupakan hasil jiplakan dari karya orang lain. Apabila saya melakukan penjiplakan terhadap karya mahasiswa/orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik yang akan dijatuhkan oleh pihak Jurusan Arsitektur FTSP - ITS.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan kesadaran yang penuh dan akan digunakan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan Tugas Akhir RA.141581

Surabaya, 8 Juni 2016

Yang membuat pernyataan

(Mahdi Irfani Muhammad)

NRP.3212100090

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan berkat, rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul “ Hibridisasi Pasar ” dengan baik dan sesuai rencana. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk kelulusan pada program Strata-1 Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.

Dalam proses penyusunannya, Penulis menyadari bahwa laporan ini tidak akan selesai tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Yang terhormat Ir. I Gusti Ngurah Antaryama PhD, selaku Ketua Jurusan Arsitektur FTSP-ITS sekaligus dosen pembimbing yang senantiasa bersabar dalam membimbing serta memberikan saran dan kritik yang sangat membangun.
2. Yang Terhormat Ir. Rullan Nirwansyah, MT; Dr. Ir. V. Totok Noerwasito, MT.; Dr. Arina Hayati, ST, MT, Ph.D; Irvansyah ST, MT; Tjahja Tribinuka ST, MT; Angger Sukma ST, MT yang senantiasa memberikan saran dan kritik juga masukan dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini.
3. Komunitas Gerakan Melukis Harapan, Komunitas Surabaya Creative Network, dan seluruh warga RT 05 RW 05 Kelurahan Putat Jaya terutama Bapak Supriyadi yang senantiasa memberi panduan saat survey lapangan di Area Lokalisasi Dolly.
4. Kedua Orang tua, kakak, adik, saudara dan teman-teman seperjuangan atas doa, dukungan dan semangat moril yang selalu diberikan.
5. Serta pihak-pihak lain yang tidak dapat disebut satu persatu yang telah memberikan bantuan, kerjasama dan dukungan selama ini.

Penulis menyadari bahwa dalam laporan tugas akhir ini masih terdapat banyak kekurangan, sehingga kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan karya tulis ini. Akhir kata semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Amin.

Surabaya, 20 Juli 2016

Penulis

ABSTRAK

RUANG TITIK BALIK BERSAMA

Oleh

Mahdi Irfani Muhammad

NRP : 3212100090

Kenangan adalah ingatan yang akan menjadi cerminan manusia dalam menghadapi keadaan kedepannya. Sehingga, momen akan kenangan itu sendiri harus dibangkitkan.

Arsitektur sebagai media membangkitkan momen tidak hanya sebatas intrusi ruang semata. Namun, juga mengajak pengguna dan penghuni untuk berpartisipasi dalam membangkitkan momen tersebut. Karena ruang bukanlah sesuatu yang statis melalui material yang disajikannya.

Participatory design yang dipopulerkan Alejandro Aravena pada 2016 dapat menjadi salah satu proses merancang bahkan membangun untuk membangkitkan momen terhadap kenangan itu sendiri. Sehingga dalam project ini, participatory design process akan digunakan sebagai media redefinisi kembali suatu area yang sebelumnya merupakan kawasan dengan image yang dipandang buruk masyarakat.

Kata Kunci : Kenangan; Perilaku; *Participatory*

ABSTRACT

COMMUNAL TURNING POINT SPACE

By:

Mahdi Irfani Muhammad

NRP : 3212100090

Memory is a human remembrance skill that would be a human reflection to face the reality even it is hard to do. So, the moments should be present to trigger the memories.

Architecture as a moments presenting media shouldn't be a space intrusion. But architecture should engage the user and the hostage to presents the moment itself. Because the space is not only a static building that enveloped by the beauty materials.

Participatory design that popularized by Chilean architect, Alejandro Aravena at 2016 can be one of several design process to trigger the moments to present the memory itself. So, in this project, Participatory design process will reimaging a red district area that got a bad reputation from the citizens..

Keyword : Memory; Behaviour; *Participatory*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN	
ABSTRAK _____	i
DAFTAR ISI _____	iii
I Pendahuluan	
I.1 Latar Belakang _____	1
I.2 Isu dan Konteks Desain _____	1
I.3 Permasalahan dan Kriteria Desain _____	2
II Program Desain	
II.1 Rekapitulasi Program Ruang _____	4
II.2 Deskripsi Tapak _____	6
III Pendekatan dan Metoda Desain	
III.1 Pendekatan Desain _____	7
III.2 Metoda Desain _____	9
IV Konsep Desain	
IV.1 Eksplorasi Formal _____	11
IV.2 Eksplorasi Teknis _____	15
V Desain _____	16
VI Kesimpulan _____	21
DAFTAR PUSTAKA _____	22

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Tantangan menutup dolly	3
Gambar 2.1	Diagram Program	4
Gambar 2.2	Diagram Program	5
Gambar 2.3	Kondisi Tapak	6
Gambar 3.1	Proses Participatory Design	7
Gambar 3.2	Kampung Code	8
Gambar 3.3	Siam Tower Alejandro Aravena	8
Gambar 3.4	Metode Penelitian Kualitatif	9
Gambar 3.5	Space Syntax	10
Gambar 4.1	Diagram Konsep	11
Gambar 4.2	Konsep akses bangunan	11
Gambar 4.3	Diagram Bangunan Utama	12
Gambar 4.4	Diagram Bilik Rehabilitasi	13
Gambar 4.5	Zoning Ruang	13
Gambar 4.6	Diagram Rumah Tinggal	14
Gambar 4.7	Diagram Struktur	15
Gambar 5.1	Siteplan	16
Gambar 5.1	Denah Lantai 1	16
Gambar 5.1	Denah Lantai 2	17
Gambar 5.1	Tampak	17
Gambar 5.1	Potongan	18
Gambar 5.1	Perspektif	18
Gambar 5.1	Transformasi	20

I. Pendahuluan

I.1 Latar Belakang

Kenangan akan sebuah peristiwa tidak harus sebuah peristiwa besar yang harus dikenang oleh khlayak umum. Sebuah kenangan bisa terbentuk secara personal maupun kelompok. Namun, diperlukan sebuah momen untuk membangkitkan kenangan tersebut. Sesuai dengan definisi kenangan itu sendiri yang artinya ingatan akan sebuah kejadian yang pernah kita rasakan.

Titik balik dalam hidup manusia juga bisa menjadi sebuah momen yang akan dikenang. Titik balik adalah saat dimana perubahan terjadi. Seperti mesin yang telah diperbaiki seperti baru lagi, titik balik manusia menjadi kearah hidup yang lebih baik membuat manusia seakan terlahir kembali. Kenangan akan titik balik itulah yang tidak akan lekang oleh waktu. Dan Ruang sebagai saksi bisu dari momen-momen titik balik tersebut

I.2 Isu dan Konteks Desain

Berdasarkan kesimpulan tersebut, penulis mencoba untuk mengolaborasikan titik balik yang merupakan awal dari sebuah kenangan dengan diskursus antar user dengan ruang. Pada akhirnya, kriteria pemilihan lahan juga mengikuti dari konteks tersebut. Bekas lokalisasi dolly akhirnya dipilih karena fungsi arsitektur pada akhirnya tidak hanya sebagai memberi pengalaman ruang untuk mengenang bahkan hanya sebatas intrusi ruang. Namun juga sebagai media modifikasi perilaku yang diharapkan akan

memunculkan titik balik dari orang-orang, yang berada di maupun kawasan itu sendiri. Sehingga arsitektur selain sebagai ruang yang mewadahi kegiatan modifikasi perilaku, namun juga sebagai media untuk melakukan kegiatan modifikasi perilaku itu sendiri. Modifikasi perilaku sendiri adalah mengubah perilaku individu melalui penguatan positif dan negatif untuk meningkatkan perilaku yang diinginkan atau pengurangan perilaku melalui kepunahan dan hukuman. Proses ini dapat dilakukan dengan melibatkan setiap orang dalam berbagai kegiatan yang menuntun ke perubahan perilaku tersebut.

Menurut Jane Jacobs (1969) sesuatu yang bersifat sementara akan mengurangi batas ruang dan waktu antarsesama penduduk kota. Karena bangunan yang dirancang dengan keinginan untuk menjadikannya abadi akan menghambat interaksi sesama manusia itu sendiri[5]. Hal ini dapat dibuktikan ketika kita melihat fenomena disekitar kita. Sifat temporal dari material yang tidak tahan lama jika dibanding material fabrikasi yang dirancang lebih awet, akan memicu para penghuninya untuk berinteraksi melakukan *maintenance* bangunan bersama. Sehingga inilah momen yang timbul dari sebuah keterbatasan sebuah bangunan. Sehingga, petikan Aldo Rossi mengenai sebuah kota, yang dalam konteks ini adalah arsitektur, adalah memori kolektif bagi warganya dapat diwujudkan dengan keterbatasan-keterbatasan arsitektur itu sendiri. Memori kolektif sendiri menurut

Halbwach (1925) adalah bagaimana pikiran bekerja bersama-sama dalam sebuah masyarakat.

I.3 Permasalahan dan Kriteria Desain

Tantangan desain lebih banyak datang dari lahan dan menentukan seberapa interaktif desain ruang sebagai media modifikasi perilaku yang tidak hanya sebagai wadah berupa ruang saja. Tantangan-tantangan tersebut adalah:

- a. mempertahankan akar yang masih ”pantas” untuk dipertahankan di kampung di dolly.
- b. Sebagai Sebagai bekas lokalisasi, ruang tinggal untuk mantan Pekerja Seks Komersil dan mucikari yang belum tetap.
- c. Dari aspek ekonomi, penghasilan warga menurun pasca penutupan lokalisasi.
- d. Kondisi Psikologis warga, terutama anak-anak yang masih memiliki ”peninggalan” dari masa adanya lokalisasi dahulu.
- e. Fasilitas untuk memperbaiki citra dolly yang belum tepat sasaran, sebagian besar pengguna fasilitasnya bukan warga dolly sendiri maupun mantan PSK yang pernah bekerja di Dolly.

Dari sekian permasalahan diatas, maka ditentukan beberapa kriteria rancangan yang dikerucutkan untuk mencapai tujuan utama desain

berupa media modifikasi perilaku, maupun intrusi ruang yang diharapkan dapat memunculkan momen titik balik dari user maupun dolly sendiri diantaranya adalah:

1. Mempertahankan program yang diperlukan agar akar dari masyarakat setempat masih bisa dirasakan (sebagai kenangan dari perkampungan tersebut).
2. Rancangan tidak hanya menyediakan ruang untuk warga asli saja, namun juga untuk bekas Pekerja Seks Komersial agar keduanya hidup berdampingan.
3. Rancangan memberikan ruang dan wadah modifikasi perilaku terhadap Pekerja Seks Komersial (dalam kasus ini, mereka sebagai ‘tahanan sosial’) maupun warga yang terkena dampaknya, Sehingga, modifikasi perilaku dalam arsitektur tidak hanya sebatas intrusi ruang maupun ruang yang hanya mewadahnya saja.
4. Rancangan menjadi media user untuk mengembangkan apa yang mereka miliki untuk mengembangkan dolly yang baru, bebas prostitusi namun memiliki kadar daya tarik yang sama.
5. Rancangan memberi ruang kepada user untuk mengembangkan citra dolly yang baru dengan non-prostitusi yang telah megakar dimasyarakat dolly yaitu berdagang, namun dengan format ruang yang berbeda.



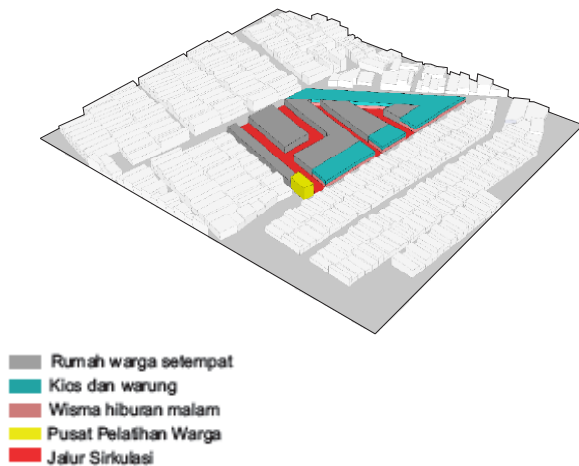
Foto : Eza



Gambar 1.1 Tantangan Pemerintah Kota Surabaya Menutup Prostitusi Dolly

II. Program Desain

II.1 Rekapitulasi Program Ruang



Gambar 2.1 Diagram Program

Lahan merupakan pemukiman padat penduduk di area kelurahan Putat Jaya RT 05 RW 05. Disepanjang tepi jalan Raya Putat Jaya dan raya Jarak merupakan bekas area prostitusi dolly. Terdapat 33 kepala keluarga di area ini. Ruang tinggal semula berluas 5647 m². Lalu luas kios dan wisma jika ditotal 3313 m². dengan luas sirkulasi 524 m². Lalu, fasilitas rebranding kampung berupa fasilitas pelatihan memiliki luas 227 m².

Pada rancangan ulang kampung, luas bangunan disesuaikan dengan kriteria arsitektur sebagai media modifikasi perilaku dan interaksi antar user sebagai yang juga media modifikasi perilaku. Sehingga Lebar sirkulasi diperluas menjadi 5 meter. Dan luas bangunan bangunan disesuaikan dengan hasil dibawah ini:

a. Rumah Tinggal Warga

$$10 \times 34 = 340 \text{ m}^2$$

Merupakan Program yang dipertahankan karena kebutuhan untuk tinggal dan masyarakat setempat adalah subjek yang paling mengerti event yang tepat untuk warga setempat. Ruang dibuat dengan modul 10x10 agar ruang depan selebar 2 meter untuk bersosialisasi. Dan sisanya kegiatan yang berlangsung dalam bangunan ini hanya istirahat, kebutuhan servis. Sedangkan aktivitas lainnya dilaksanakan diruang komunal agar terbentuk SOB sesama stakeholders

b. Bangunan Utama

$$18 \times 20 \times 4 = 1440 \text{ m}^2 \text{ (ruang rehabilitasi)}$$

$$22 \times 12 \times 4 = 1056 \text{ m}^2 \text{ (ruang komunal warga)}$$

$$\text{Total Luas } 2496 \text{ m}^2$$

Merupakan ruang rehabilitasi dengan metode pelatihan. Ruang ini yang nantinya akan dibatasi aksesnya agar tak mudah dimasuki oleh anak-anak. Pada lantai dasar kedua bangunan dimanfaatkan untuk ruang komunal yang terdapat aktivitas makan, dan rapat. Untuk bangunan satunya dimanfaatkan sebagai ruang ibadah yang di lantai atasnya dimanfaatkan untuk ruang tinggal mantan PSK sebagai “tahanan sosial”. sedangkan pada ruang komunal diatasnya terdapat ruang pelatihan untuk para mantan PSK

Dari data diatas, kebutuhan luas ruang yang membutuhkan bangunan massif

hanya sekitar 2836 m². Sisanya akan dimanfaatkan sebagai sirkulasi dan interaksi bangunan masif yang diharapkan menimbulkan sebuah keintiman didalam kampung sebagai media modifikasi perilaku.



Gambar 2.2 Diagram Program

Selain Bangunan utama dan rumah tinggal warga, terdapat jalur sirkulasi utama dan sirkulasi tambahan. Jalur sirkulasi utama merupakan sirkulasi yang dirancang agar bisa dilalui sejak awal. Sedangkan sirkulasi tambahan adalah sirkulasi yang dirancang agar user melanjutkan sendiri pengerjaan sirkulasi tersebut untuk proses modifikasi perilaku.

II.2. Deskripsi Tapak



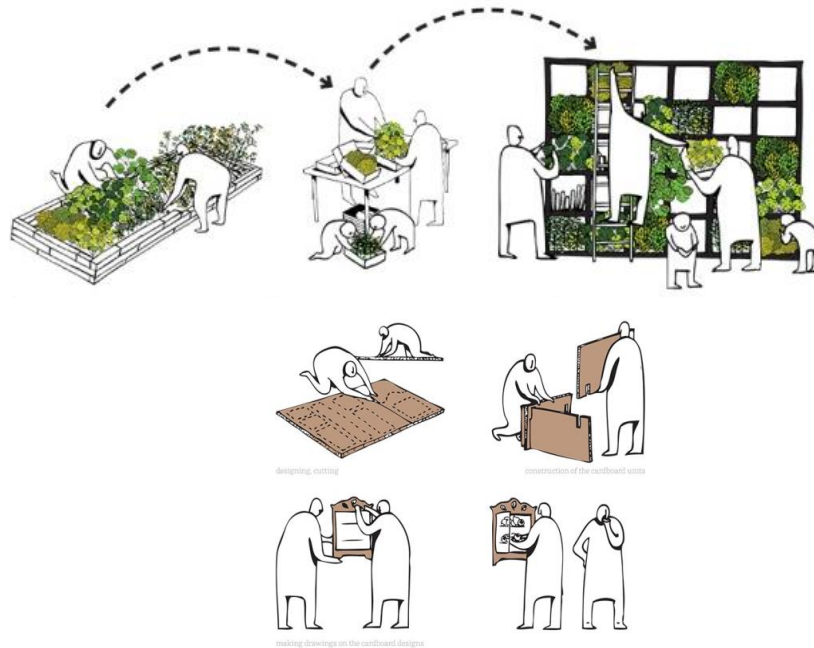
Gambar 2.3 Kondisi Tapak. Search Jarum jam dari kanan atas. Parkir umum, Kondisi gang Dolly kala malam, Rumah bekas wisma prostitusi, Kios-kios sepanjang jalan Putat Jaya

Lahan merupakan eksisting pemukiman warga, tepatnya RT 05 RW 05 Kelurahan Putat jaya. Dengan luas 10180 m² terdapat 40 Kepala Keluarga yang tinggal di pemukiman tersebut. Pada Sisi tenggara (berwarna kuning), terdapat bangunan pusat pelatihan home industri yang hanya dikhususkan untuk warga setempat saja. Awalnya ruang ini juga diperuntukkan bagi bekas pekerja komersial yang dulu juga bekerja disana, namun karena alasan

kesejahteraan yang kurang mencukupi, maka ruang pelatihan ini hanya digunakan untuk warga setempat saja. Program yang diadakan di ruang pelatihan ini pun juga tidak sesuai dengan akar perkampungan ini yang hidup dari urban farming dan kios-kios yang dihidupkan sendiri oleh warga setempat. Bahkan, program memperindah pemukiman pun sudah dijalankan sendiri oleh mereka sejak kawasan ini masih bergantung pada lokalisasi.

III. Metode dan Pendekatan

III.1 Pendekatan Desain



Gambar 3.1 Proses Participatory Design

Menurut Nancy Roberts (2000) Pendekatan kolaboratif adalah mendorong seluruh stakeholder dalam masyarakat agar berpartisipasi aktif dalam pembentukan lingkungan yang ideal. Dalam arsitektur, pendekatan *collaborative* dapat diartikan sebagai *participatory design* yang merupakan pendekatan desain yang mengikutsertakan seluruh *stakeholder* dalam proses desain. Proses desain yang dimaksud disini adalah pembentukan ruang dan lingkungan yang sesuai yang diinginkan oleh user bangunan dan dibentuk sendiri oleh mereka sebagai *user* seperti yang dikemukakan oleh

Sarkissian dan Perglut (1986, p3) bahwa lingkungan, mata pencaharian, dan kehidupan mereka harus terlibat terhadap keputusan yang akan berpengaruh terhadap mereka. Pembentukan lingkungan secara mandiri ini juga sebagai pembentukan hubungan antar manusia seperti yang dikemukakan Hillier (1984) bahwa pembentukan ruang dalam bangunan sangat berkaitan dengan pembentukan relasi antar sesama manusia. Proses inilah yang menimbulkan kenangan yang menumbulkan kenangan arsitektur terhadap penghuninya.

Dalam konteks ini, *participatory design* menjadi kunci modifikasi perilaku karena dalam proses modifikasi perilaku, ada salah satu jenis yang dinamakan *positive punishment*, yang merupakan proses merubah perilaku seseorang dengan sebuah penugasan yang biasanya kental dengan aspek sosial. Dalam konteks arsitektur, *participatory design* merupakan salah satu pendekatan yang tepat karena proses membangun lingkungan binaan bersama bisa menjadi salah satu sebagai alat *positive punishment*



Gambar 3.2 Kampung Code oleh Y.B Mangunwijaya beserta masyarakat setempat

Di Indonesia, *participatory design* sudah diterapkan sejak lama pada penataan kampung. Penduduk kampung berpartisipasi aktif dalam rancangan rumahnya masing-masing tanpa mengintervensi penghuni lain. Justru, saling berpartisipasinya warga menimbulkan pengalaman baru dari proses interaksi membentuk ruang

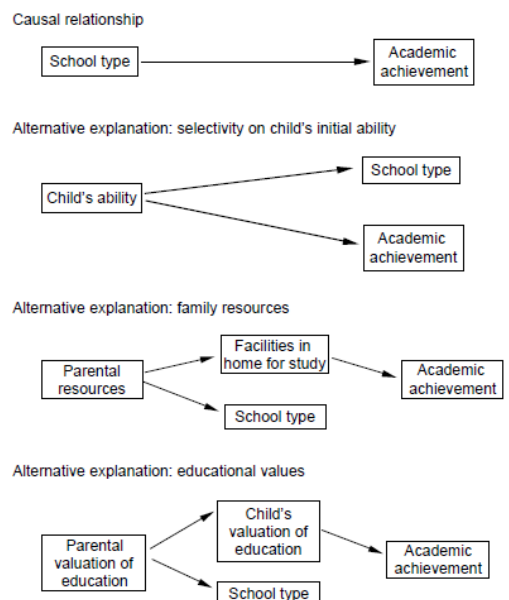
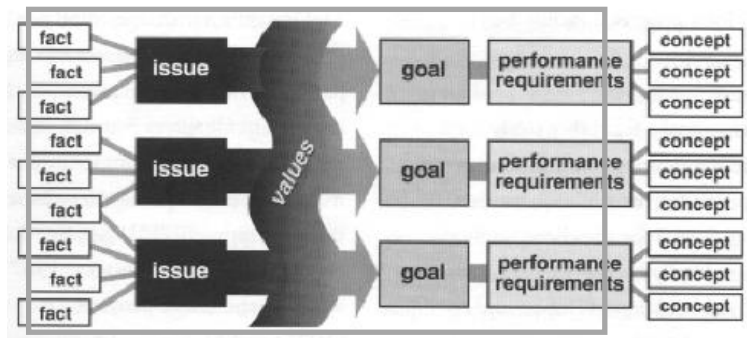
bersama hingga penghuni membentuk ruang tersebut



Gambar 3.3 Siam tower Alejandro Aravena

Salah satu contoh pendekatan *participatory* lain adalah konsep perumahan menengah kebawah di Santiago, Chile yang dirancang oleh Alejandro Aravena. Awalnya Alejandro hanya merancang dinding dan ruang *planless* untuk dihuni oleh satu kepala keluarga. Lalu, pada perkembangannya Masing-masing keluarga menambahkan sendiri elemen arsitektur, serta mengganti elemen-elemen yang dirancang oleh Alejandro. Sehingga, letak estetika yang diperoleh dari rumah-rumah tersebut berasal dari ragam rancangan yang dihasilkan oleh usernya sendiri.

III.2 Metode Desain



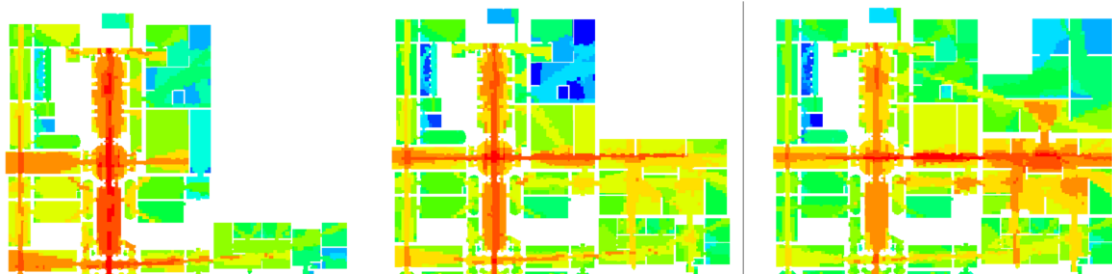
Gambar 3.4 Metode penelitian Kualitatif

Metode rancang dalam menggali ide adalah metode Architecture Programming yang berkembang menjadi Metode Penelitian kualitatif. Dalam tahap pengumpulan fakta hingga kriteria (*Performance Requirements*) metode analisa yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif. Metode Penelitian Kualitatif adalah penelitian tentang riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Proses dan makna (perspektif subjek) lebih ditonjolkan dalam penelitian

kualitatif. Selain itu, terdapat juga beberapa teori yang akan digunakan sebagai landasan dalam merancang. Namun, penggunaan teori ini juga harus masih berhubungan dengan fakta yang sedang dihadapi. Gambar dan kata akan dikumpulkan lebih banyak daripada angka (kuantitas). Penelitian kualitatif jauh lebih subjektif menggunakan metode sangat berbeda dari mengumpulkan informasi, terutama individu, dalam menggunakan wawancara secara mendalam. Meski

cenderung subjektif, metode ini menuntut agar data yang didapat tidak sebatas permukaan saja. Karena dalam proses metode ini, kita dapat menggali dalam permasalahan yang akan dihadapi dalam desain.

aksesibel sirkulasi yang sudah ada untuk dilewati. Sehingga, proses ini juga menjadi bagian dari metode penelitian kualitatif. Meski metode space syntax yang diambil secara parsial, namun metode ini efektif untuk



Gambar 3.5 Space Syntax

Pada tahap penyusunan konsep, ada metode untuk mendapatkan sirkulasi yang dapat dijadikan proses participatory design, yaitu Space syntax. metode space syntax merupakan design research yang lebih menekankan hubungan sosial dalam pembentukan ruang. Hillier, dan Hanson berpendapat bahwa ‘aktor’ pembentuk ruang ada dua, yaitu penduduk itu sendiri dan orang yang berkunjung ke tempat tersebut. Metode Space syntax lebih menekankan pengalaman ruang manusia yang mampu menyusun konfigurasi ruang tersebut. Metode ini lebih banyak digunakan pada skala urban pada perancangan kota.

mendapatkan alur sirkulasi yang cocok digunakan sebagai alur participatory design karena pada dasarnya, metode space syntax menggunakan data untuk menemukan alur ruang maupun sirkulasi.

Pada konteks ini, space syntax digunakan untuk menemukan jalan yang cocok digunakan untuk proses membangun bersama. Data yang digunakan adalah seberapa padat, dan

IV. Konsep Desain

IV.1 Eksplorasi Formal



Gambar 4.1 Diagram Konsep

Berdasar pada metode space syntax yang digunakan. Maka beberapa sirkulasi yang direncanakan menjadi bagian dari participatory design awalnya dirancang menjadi sebuah jalur vegetasi (rerumputan) yang siap dijadikan jalur sirkulasi dan dibangun bersama-sama. Karena proses ini ada hubungannya dengan modifikasi perilaku, maka akan ada tahapan-tahapan yang diprediksi membentuk sirkulasi baru.

Tidak hanya berhenti di sirkulasi, participatory desain juga berlaku di rumah-rumah tinggal warga, bangunan utama, ruang rehabilitasi, bahkan struktur penghubung antar bangunan. Pada bangunan utama, participatory sendiri adalah pemasangan dan pelepasan, juga maintenance dari fasad yang ditutupi oleh terpal berpori. Sehingga pada tahap awal dimana tidak sembarang warga dapat mengakses ruang rehabilitasi pada bangunan utama, sirkulasi menuju ruang rehabilitasi dibatasi oleh terpal berpori tersebut.



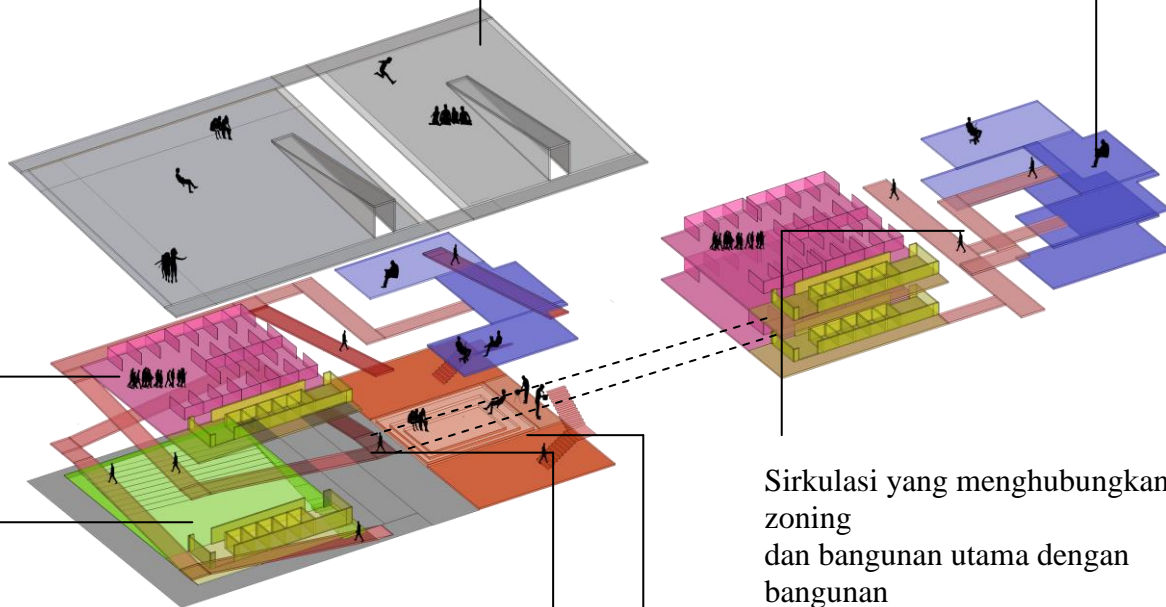
Gambar 4.2 Konsep akses bangunan

Atap

Ruang komunal yang dapat diakses oleh semua user pada tahap ke-dua. Pada tahap pertama digunakan sebagai ruang kontemplasi mantan PSK.

Balai Warga

Berfungsi sebagai pusat kegiatan warga, sekaligus sebagai kantor stakeholder setempat.



Gambar 4.3 Diagram Bangunan Utama

Bilik Rehabilitasi

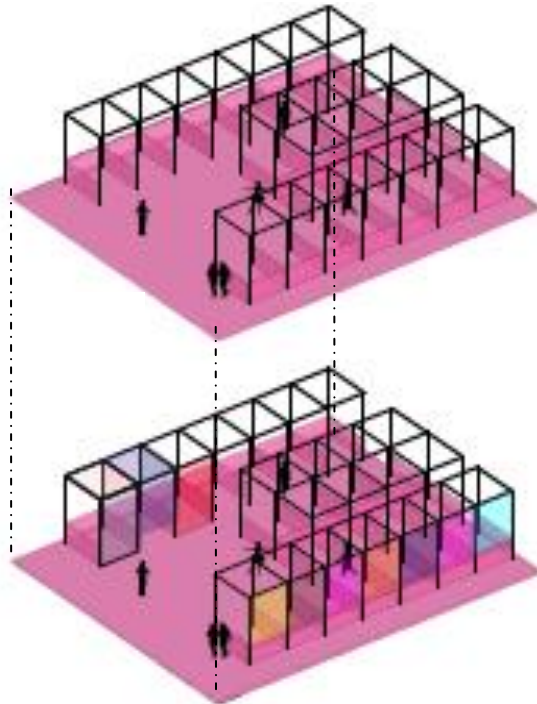
Ruang pelatihan bagi mantan PSK, ruang ini fleksibel karena dengan proses participatory, ruang ini dapat berubah menjadi tempat beristirahat mereka.

Ruang ibadah komunal untuk warga dan mantan PSK berada dibawah bilik rehabilitasi untuk menekan proses modifikasi perilaku

Dapur Komunal

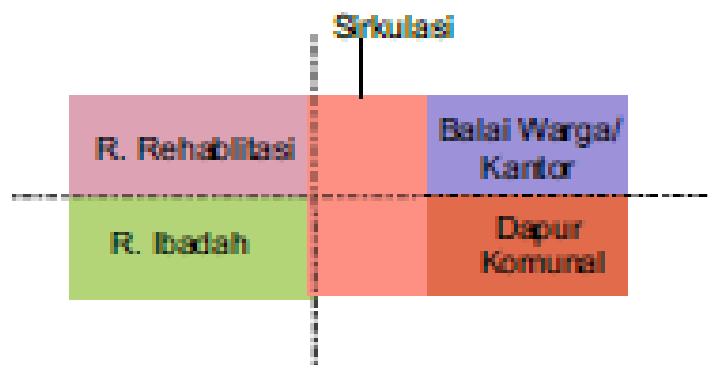
Ruang untuk kegiatan makan bersama seluruh stake holder, terkoneksi dengan balai warga agar kegiatan makan dapat bersamaan dengan kegiatan komunal lainnya

Sirkulasi utama pada masing masing fungsi yang telah disesuaikan dengan zonasi



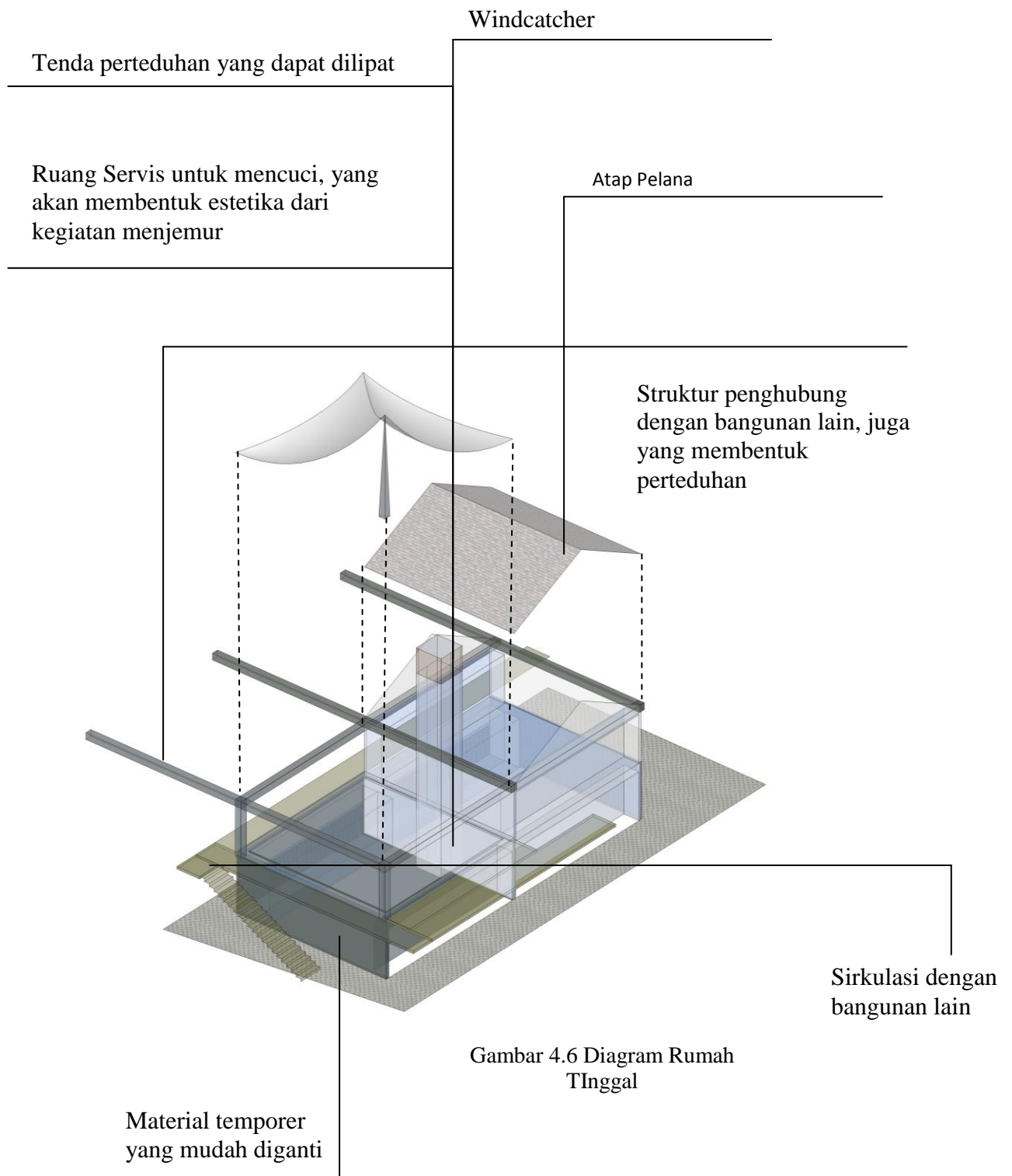
Gambar 4.4 Diagram Bilik Rehabilitasi

Dengan participatory design sebagai pendekatan, bilik kerja yang dapat berubah fungsi dapat ditutup menjadi ruang istirahat yang lebih privat. Kegiatan menutup ini dilakukan dengan material apapun yang memungkinkan untuk digunakan seperti gordren, terpal, bahkan pakaian yang sedang tidak mereka pakai. Ini memungkinkan karena adanya tiang-tiang non-struktural yang saling menyambung



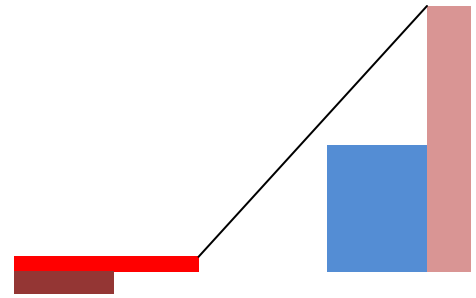
Gambar 4.5 Zoning Ruang

Pembagian program ruang bangunan utama dibagi menjadi dua, yakni ruang komunal yang bebas diakses oleh semua user berada di lantai terbawah, dan ruang rehabilitasi yang hanya diakses oleh stakeholder tertentu dan mantan PSK pada tahap pertama.



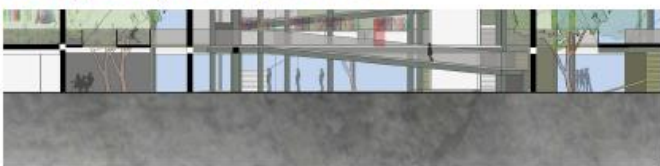
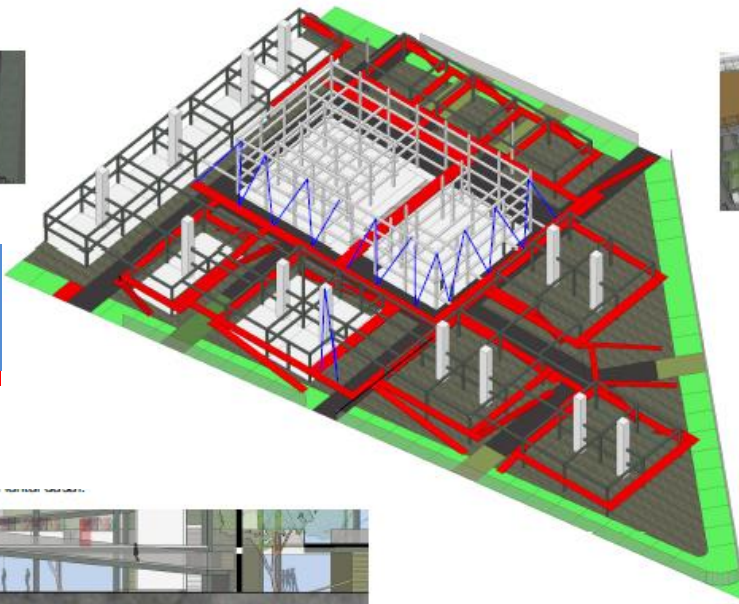
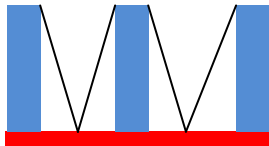
Gambar 4.6 Diagram Rumah Tinggal

IV.2 Eksplorasi Teknis



Sirkulasi layer kedua diperkuat oleh kabelkabel sling yang ditarik oleh bangunan utama. Sehingga ekspresi bangunan tersebut dapat dimanfaatkan sebagai perteduhan pula

Windcatcher sebagai penghawaan pasif juga dapat menjadi core untuk struktur rumah tinggal maupun penggantung sling untuk sirkulasi layer kedua



Struktur yang digunakan adalah penggunaan kolom balok yang saling menyambung antara bangunan utama dengan pemukiman sekitarnya sehingga batas ruang bangunan utama dengan sekitarnya tidak terasa pada lantai dasar.

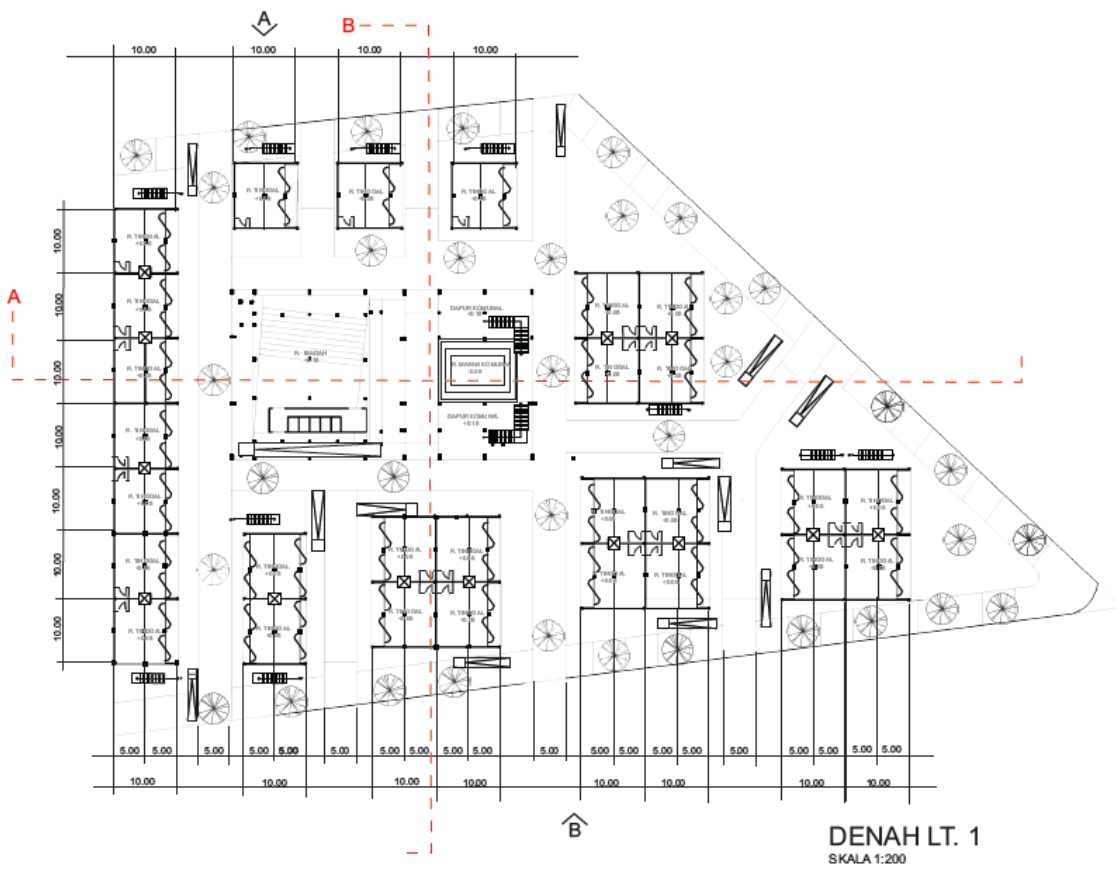
Balok yang saling terhubung antar bangunan menstimulasi user agar membentuk perteduhan secara mandiri dengan material yang ada seperti terpal, maupun spanduk.

Gambar 4.7 Diagram Struktur

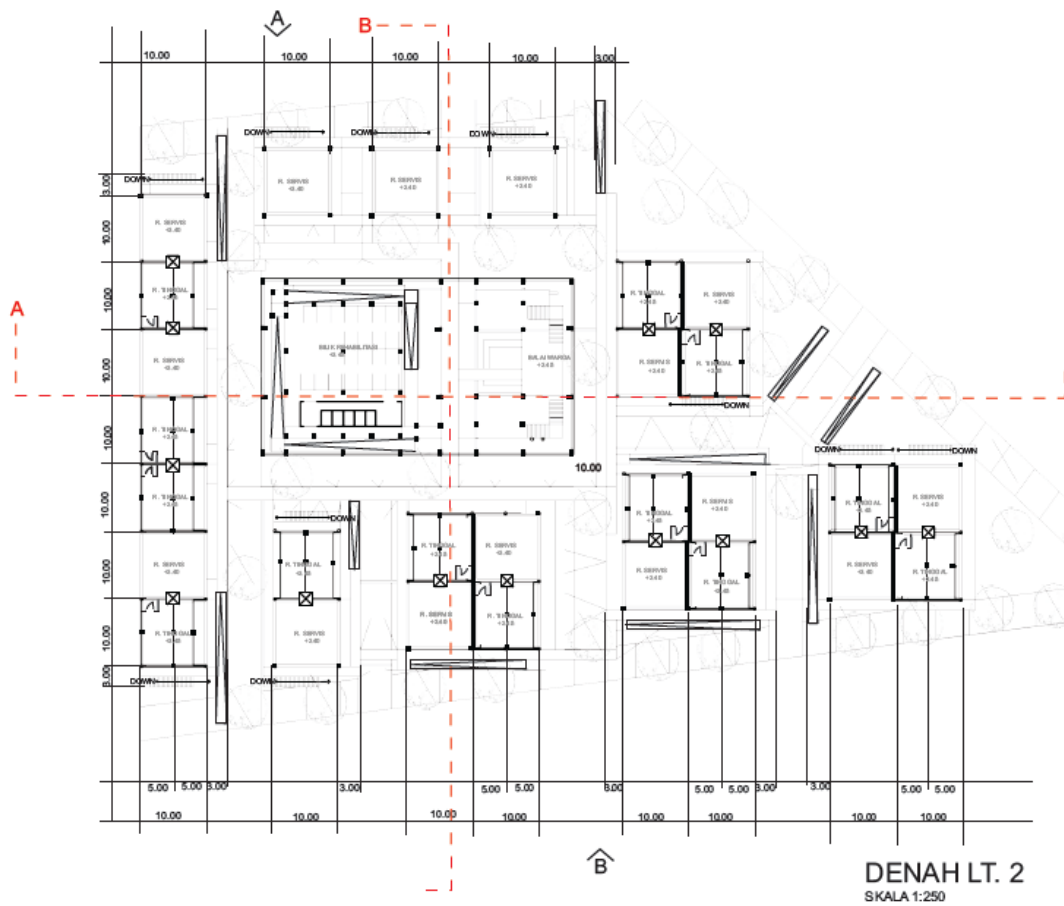
v. Desain



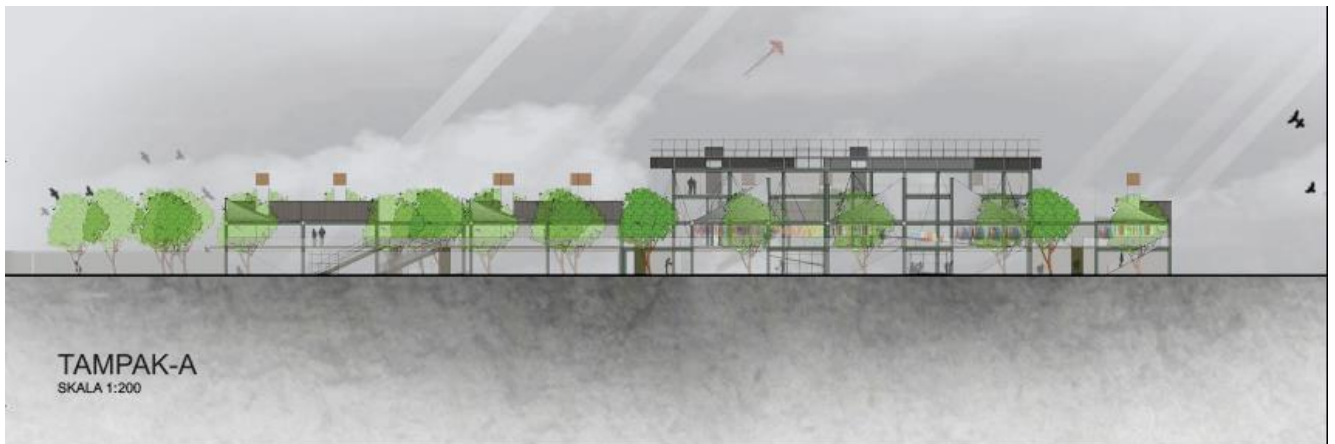
Gambar 5.1 Siteplan



Gambar 5.2 Denah Lt. 1



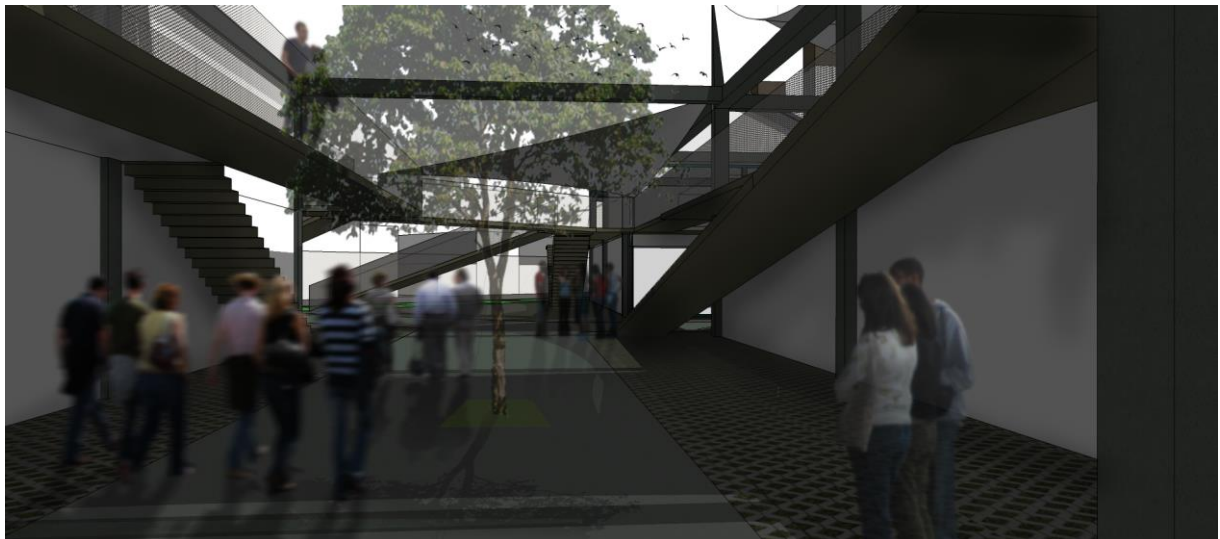
Gambar 5.3 Denah Lt 3

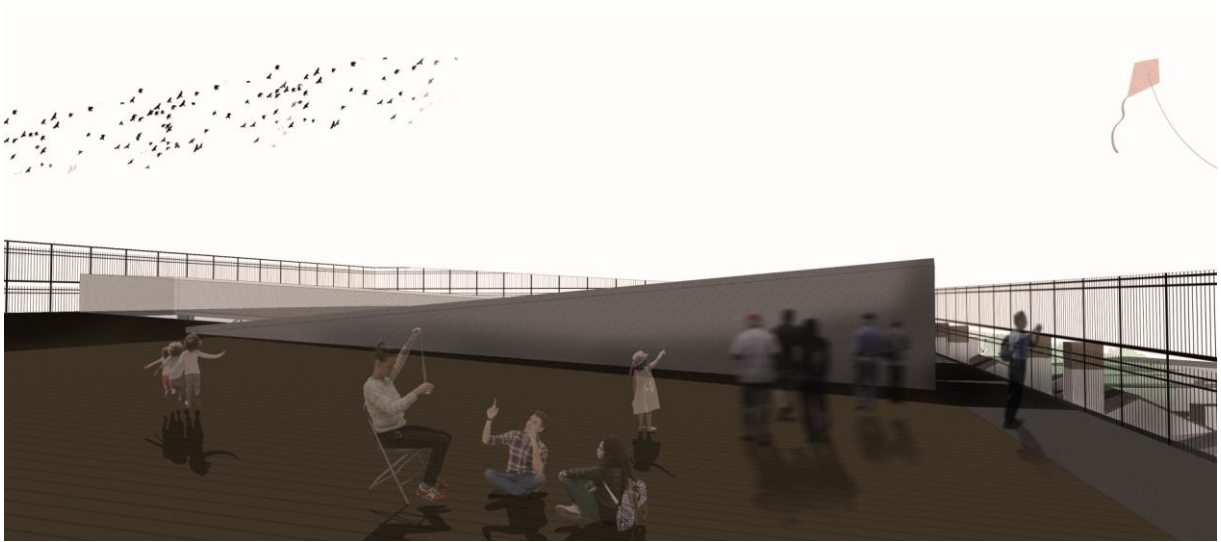


Gambar 5.3 Tampak



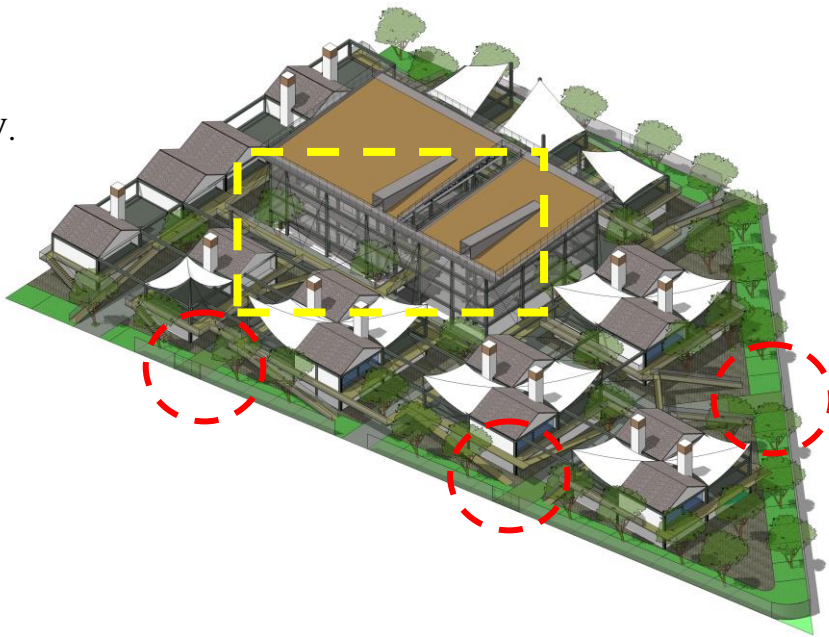
Gambar 5.4 Potongan





Gambar 5.5 Perspektif

V.



Penambahan Perteduhan
Terbentuk secara mandiri



Batas menghilang, dan
sirkulasi bertambah
oleh masyarakat

Gambar 5.7 Transformasi dari Participatory
desain

VI. Kesimpulan

Arsitektur sebagai wadah modifikasi perilaku tidak hanya sebatas intrusi ruang atau bahkan sekedar ruang yang mewadahi. Tapi juga mentimulasi manusia yang didalamnya untuk memodifikasi perilakunya. Dari situlah, kenangan akan arsitektur perlahan-lahan akan muncul.

VII. Daftar Pustaka

Friedman, Yona. 1975. *Toward a Scientific Architecture*

Gideon, Sigfried. 1941. *Space, Time, and Architecture*.

Crowe, Norman. 1997. *Nature and the Idea of Man-Made World*

Jacobs, Jane. 1961. *The Death and Life of Great American Cities*

Tschumi, Bernard. 1994. *Architecture and Disjunction*

Cliff Hague, and Paul Jenkins. 2004. *Place, Identity, and Participation Planning*

en.wikipedia.org/wiki/Behavior_modification

en.wikipedia.org/wiki/Participatory_design

en.wikipedia.org/wiki/Wicked_problem

iconeye.com/component/k2/item/3895-alejandro-aravena

ruralstudio.org

Halbwachs, M (1980), *The Collective Memory*, Harper & Row; New York

Soyer, C. (1994), *The City of Collective Memory*, MIT Press; Massachusetts

Biografi Penulis



Penulis lahir di Probolinggo pada 31 Oktober 1994. Telah menempuh pendidikan SMA Negeri 9 Surabaya tahun kelulusan 2012, dan Institut Teknologi Sepuluh Nopember Jurusan Arsitektur dengan tahun masuk yang sama dengan tahun lulus SMA. Selama berkuliah di jurusan Arsitektur, penulis belum pernah mencapai nilai sempurna.