

Desain Rumah Susun dengan Pendekatan Persepsi Arsitektur

Muhammad Whibi Rhouzan Fikri dan Angger Sukma Mahendra

Departemen Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

e-mail: angger@arch.its.ac.id

Abstrak—Tingginya tingkat urbanisasi yang terjadi di perkotaan mengakibatkan munculnya berbagai macam permasalahan seperti permukiman kumuh dan permukiman liar. Hak bermukim di kota merupakan isu yang paling hangat dalam kasus permasalahan permukiman liar. Fenomena-fenomena yang terjadi antara warga dengan pemerintah dalam menanggapi isu ini juga menjadi dasar dalam proses desain. Setiap pemikiran, informasi, kebijakan yang terkait dengan permukiman liar seperti pengadaan rumah susun bagi masyarakat berpenghasilan rendah juga menimbulkan respon, sikap, persepsi yang berbeda pula. Persepsi warga dalam menanggapi isu hak bermukim bisa dijadikan sebagai pendekatan desain dalam mempertahankan kehidupan sosial budaya yang ada di masyarakat. Harapannya, arsitektur bisa menjadi solusi dalam penyelesaian masalah aspek fisik dan non fisik sebagai respon tentang hak bermukim di kota bagi masyarakat yang tinggal di permukiman liar.

Kata Kunci—Hak Bermukim, Persepsi, Permukiman Liar, Rumah Susun.

I. PENDAHULUAN

TINGGINYA tingkat urbanisasi yang terjadi di perkotaan mengakibatkan munculnya berbagai macam permasalahan seperti permukiman kumuh dan permukiman liar. Permukiman liar ini identik dengan permukiman ilegal (*squatter*). Permukiman liar adalah hunian yang terletak di lokasi yang peruntukan lahannya tidak untuk bangunan.

“Pembangunan memiliki tujuan guna meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Pemerintah memiliki peran penting dalam pembangunan yaitu sebagai mobilisator agar terciptanya peningkatan kesejahteraan masyarakat serta pertumbuhan ekonomi Negara (Prasetyo et al., 2009:222).”

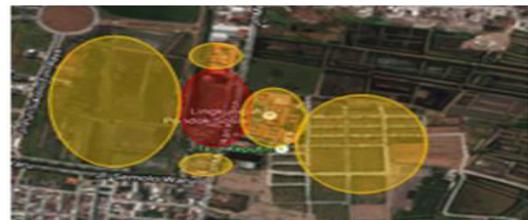
Di Surabaya, permukiman liar ini banyak ditemukan di bantaran sungai (Gambar 1.) dan tepi rel kereta api. Secara hukum, jelas bahwa keberadaan permukiman yang terletak di bantaran sungai adalah ilegal. Namun demikian, solusi yang diambil oleh Pemerintah Kota Surabaya yang berupa pengusuran juga banyak ditentang oleh masyarakat. Dalam hal ini masyarakat memandang bahwa pengusuran tidak akan menyelesaikan persoalan dan memiliki rumah adalah hak setiap individu.



Gambar 1. Contoh gambar permukiman liar di bantaran sungai.



Gambar 2. Lokasi awal permukiman kumuh dan lokasi lahan baru.



Gambar 3. Lokasi lahan.

II. KAJIAN PERANCANGAN

A. Deskripsi Lahan

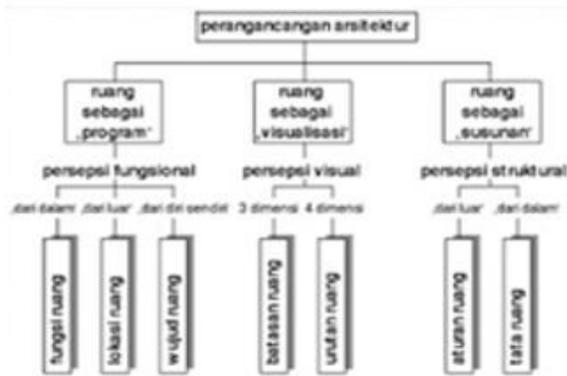
Tabel 1.
Kriteria Lahan

	Kumuh	Padat	Dampak thdp sungai	Perda	Opsi pindah lahan
*rendah **cukup ***tinggi					
Jambangan	*	***	***	*	*
Bratang	***	***	**	**	*
Medokan	**	**	**	***	***

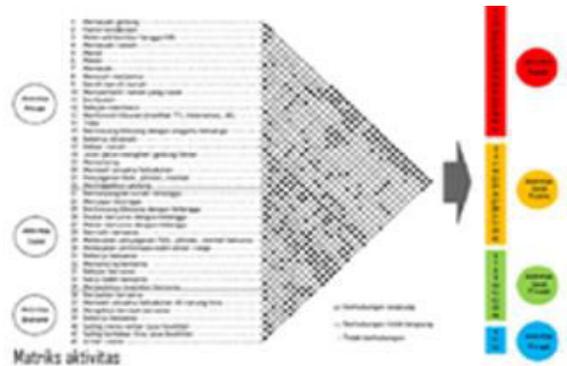
Berdasarkan tabel diatas, terdapat tiga lokasi yang menjadi perhatian khusus pemerintah dalam penertiban permukiman kumuh di bantaran sungai Surabaya. Ada beberapa klasifikasi kriteria lahan, dan pada akhirnya terpilih lokasi di Medokan Surabaya (Gambar 2.)

Lokasi lahan terletak di Jalan Medokan Keputih Kel.Keputih Kec.Sukolilo Kota Surabaya (Gambar 3.). Luasan dari lahan ini adalah 8.960 m². Lokasi lahan yang akan dibangun menurut Tata Guna Lahan adalah difungsikan sebagai Rusun. Koefisien Dasar Bangunan (KDB) sebesar 50%, Koefisien Lantai Bangunan (KLB) 200% 4-5 lantai, dan Garis Sempadan Bangunan (GSB) adalah setengah dari lebar jalan dimana jalan yang ada di depan lahan memiliki lebar 6 m (potensi pelebaran jalan 10-12 m).

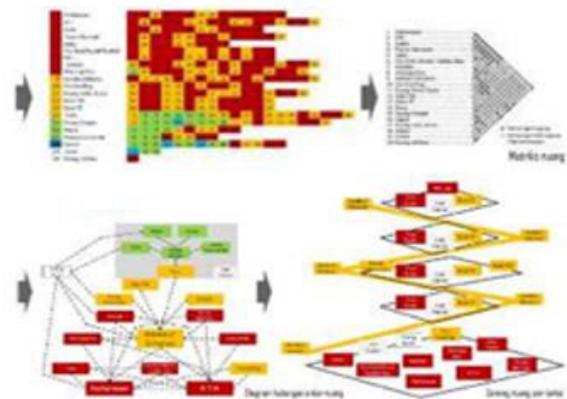
Kondisi permukaan tanah sangat datar dan berdekatan dengan wilayah pantai menjadikan kecepatan aliran air yang berada dipermukaan tanah relatif lambat masuk kedalam saluran drainase sehingga rentan terhadap genangan air. Secara *view* menuju ke arah *site* tentunya akan sedikit menarik perhatian bila dilihat dari beberapa spot titik pandang. Begitu pula titik pandang dari dalam *site* menuju keluar *site*.



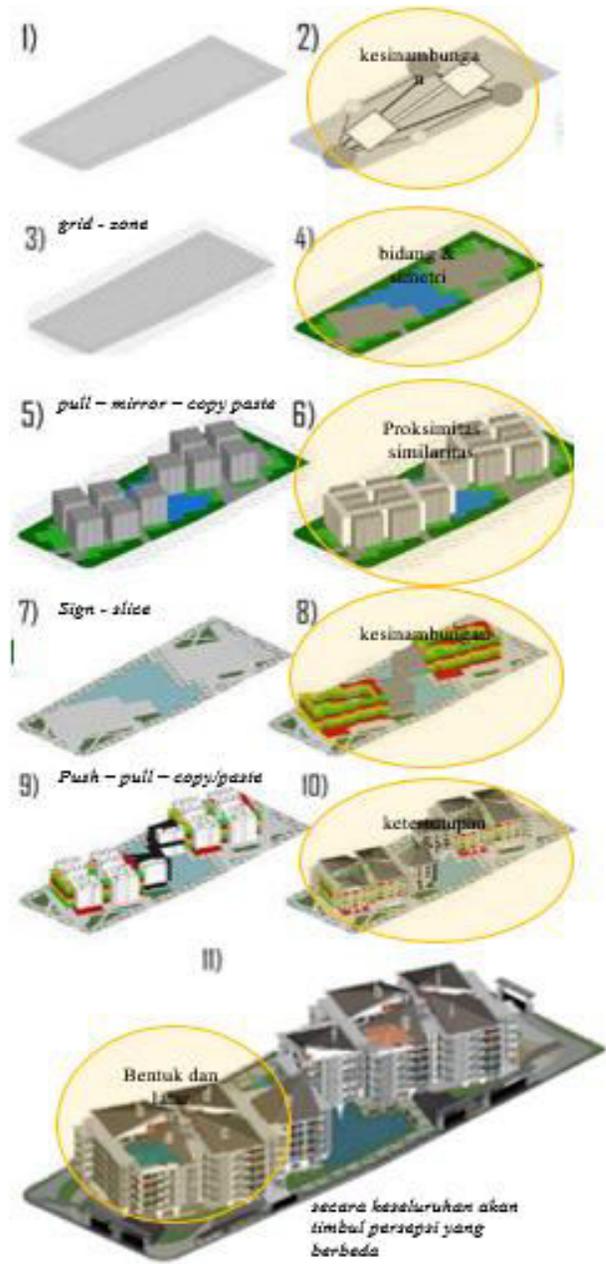
Gambar 4. Pendekatan persepsi arsitektur.



Gambar 5. Metode desain matriks aktivitas.



Gambar 6. Aplikasi metode desain hingga menentukan organisasi ruang.



Gambar 7. Diagram Proses Desain.

B. Pendekatan Desain

“Persepsi adalah proses dimana seseorang memperoleh informasi dari lingkungan sekitar yang dipengaruhi oleh konteks dan situasi sosial sehingga masing-masing orang dapat melihat suatu hal yang sama dengan cara yang berbeda sesuai dengan pengalaman panca indra.” (Deddy Halim, 2005). Masih mengutip dari Deddy Halim dalam bukunya, Psikologi Arsitektur, salah satu teori persepsi yang dijelaskan dalam teori Gestalt, hal mendasar yang perlu diperhatikan adalah konsep tentang *form*, yaitu suatu elemen yang terstruktur dan tertutup dalam pandangan visual seseorang.

Esensi dari teori Gestalt adalah bahwa keseluruhan lebih penting daripada bagian-bagiannya. Teori Gestalt menjelaskan bahwa persepsi tidak berdasarkan pada respon yang terisolasi terhadap stimulus khusus, tetapi lebih kepada reaksi terhadap

stimulus total. Implikasi lain dari persepsi adalah adanya reaksi aktif terhadap lingkungan. Manusia secara aktif akan membuat struktur dan mengatur perasaan terhadap stimulus yang ada.

Masih berbicara tentang persepsi, mengutip dari pemikiran Markus Zahnd tentang “Hubungan Arsitektur dengan Persepsi Terhadapnya”. Menurut Markus Zahnd, pengetahuan arsitektur berkaitan erat dengan persepsi dari para perancang, karena setiap objek arsitektur dirancang dan digunakan oleh subjek, yaitu orang. Berdasarkan analisis karya bahwa setiap perancang memakai atau mementingkan secara sadar atau tidak sadar persepsi tertentu dalam pembuatan karyanya. Mirip dengan teori Vitruvius, semua persepsi tersebut dapat digolongkan dalam tiga materi dasar yang terfokus dan menekankan aspek tertentu dalam materi arsitektur (Gambar 4).



Gambar 8. Perspektif kolam tambak.



Gambar 9. Perspektif interaksi social dan sirkulasi



Gambar 10. Potongan.



Gambar 11. Perspektif mata burung.

C. Analisa Pendekatan

Dari hasil survey dan pengamatan, masalah utama warga kampung medokan semampir indah adalah warga tidak ingin pindah ke rumah susun. Berikut adalah beberapa analisa yang berkaitan dengan persepsi masyarakat yang keberatan untuk pindah ke rumah susun :

- Kebiasaan dari *landed house* dirubah ke *vertical house*
- Memisahkan kehidupan sosial penghuni dari “jalanan”

D. Metode Desain

1) Metode Program

Dalam pengolahan program ruang, desain ini menggunakan metode *Link Requirements* dari Keith Hanson. Metode ini mencari berbagai kemungkinan aktivitas yang terjadi pada objek rancang lalu antar aktivitas tersebut dicari keterkaitannya apakah berhubungan atau tidak (Gambar 5.). Setelah menemukan berbagai peluang keterhubungan aktivitas tersebut bisa disesuaikan dengan fungsi ruangnya sebagai wadah dari beberapa aktivitas tersebut. Langkah-langkah tersebut membantu dalam pertimbangan perletakan zonasi ruang sesuai dengan fungsi, kebutuhan, prioritas serta aksesibilitasnya (Gambar 6.).

2) Metode Konsep

Secara Konsep, metode desain dalam mengolah bentuk mengacu dari pendekatan persepsi arsitektur sebelumnya. Dalam pendekatan tersebut terdapat hukum-hukum Teori Gestalt yang terdiri dari:

- Proksimitas atau kedekatan jarak, - Kesenambungan,
- Similiaritas atau kesamaan, - Bidang dan simetri,
- Ketertutupan, - Bentuk dan latar.

Poin-poin tersebut dijadikan sebagai acuan konseptual dalam pengolahan bentuk arsitektur.

3) Metode Formal

Berikut cara-cara yang digunakan dalam pengolahan bentuk obyek arsitektur

- *Grid* - *Zone* - *Push* - *Pull* - *Rotate*
- *Sign* - *Mirror* - *Slice* - *Copy/Paste*

Penerapan metode konsep dan metode formal bisa dilihat pada gambar disamping berikut (Gambar 7.).

III. EKSPLORASI PERANCANGAN

A. Konsep Desain

Konsep desain muncul dari beberapa analisa lahan serta analisa pendekatan yang berkaitan dengan persepsi masyarakat. Berikut adalah poin-poin konsep yang telah terkumpul dari 2 hal tersebut:

- Penyediaan Tambak (Gambar 8.)
 - Area resapan air sebagai respon lahan yang rentan terhadap genangan air
 - Pendingin area bangunan alami
 - Tempat penyalur hobi yang berdampak pada aspek sosial dan ekonomi bagi penghuni.
- Interaksi Sosial (Gambar 9.)
 - Memperluas area koridor dan ruang bersama
 - Interaksi antar tetangga dimaksimalkan di segala ruang
 - Fleksibilitas ruang pada unit hunian sesuai dengan zonasi
- Sirkulasi
 - Koridor dengan *ramp* sebagai sirkulasi utama
 - Kendaraan ringan (motor, sepeda, gerobak) bisa diakses menuju lantai yang paling tinggi
 - *Laveling* blok bangunan menyesuaikan dengan titik potong kemiringan *ramp* sehingga identitas lantai tiap blok berbeda. (Gambar 10.)

B. Produk Desain

Desain Rumah Susun ini (Gambar 11.) hadir berdasarkan apa yang menjadi persepsi beberapa warga yang kemudian di sinergikan dengan konteks analisa lahan sehingga muncul beberapa kriteria yang telah dijabarkan dalam konsep desain. Gambar disamping merupakan aplikasi dari penerapan konsep desain.

IV. KESIMPULAN/RINGKASAN

Penulis berharap gagasan ide desain objek arsitektur ini bisa menjadi solusi dalam penyelesaian masalah terkait isu. Dengan hasil belajar dari sumber dan literatur, analisa data khususnya dengan pendekatan Persepsi Arsitektur, hingga muncul sebuah bentuk desain arsitektur Rumah Susun ini

merupakan proses berpikir dan mendesain yang terbaik bagi penulis. Kritik dan saran sangat diharapkan bagi penulis agar karya dan ilmu pengetahuan ini bisa lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Halim, Deddy. 2005. *Psikologi Arsitektur Pengantar Kajian Lintas Disiplin*. Penerbit Grasindo. Jakarta
- [2] Zehnd, Markus. 2009. *Pendekatan dalam Perancangan Arsitektur*. Penerbit Kanisius. Yogyakarta
- [3] Broadbent, Geoffrey and Anthony Ward. 1969. *Design Methods in Architecture*. Lund Humphries. Michigan
- [4] Setiawan, Rulli Pratiwi. (14/10/2016). *Penggusuran Permukiman Liar di Stren Kali Jagir: Sebuah Tinjauan dari Sisi Hukum dan Humanisme*. Available: http://digilib.its.ac.id/public/ITS-Article-28621-Full%20Paper%20Semnas%20Arsitektur%20ITS_Rulli%20Pratiwi%20Setiawan.pdf
- [5] Data-data dari Bappeko tentang RTRK/RDTRK Kota Surabaya