

Superimposisi Tiga Pemaknaan Ruang Sebagai Pemicu Interaksi pada Ruang Publik

Arabela Grania Chaniago dan I Gusti Ngurah Antaryama

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

Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111, Indonesia

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

Abstrak—Arsitektur pada hakikatnya selalu hadir karena adanya kebutuhan manusia yang lekat oleh fungsi waktu. Dengan demikian merupakan suatu hal yang umum jika ketika arsitektur tersebut tidak lagi berfungsi sesuai dengan kebutuhan pada zaman nya, arsitektur akan menghilang, digantikan dan membusuk seiring berjalannya waktu. Munculah pertanyaan besar manusia akan persepsi dari makna arsitektur bagi pengguna nya, selayaknya waktu, mungkinkah arsitektur abadi?. Untuk mencapai kualitas tersebut, Arsitektur sebagai variabel tempat hendaknya memberikan kesempatan pada user untuk berinterpretasi dan memberikan persepsi baru terhadap fungsi dan pengalaman arsitektur dalam suatu konteks. Pendekatan desain *production of space* oleh Henri Levebfre yang diarahkan kepada metoda desain superimposisi, menumpukkan ketiga layer dari pemahaman atau pemaknaan ruang oleh manusia [conceived, perceived, lived] akan mempengaruhi konsep desain sehingga ruang yang di produksi secara tiga dimensional dapat memicu interaksi.

Kata Kunci— Interaksi, Kebadian, Keseharian, Persepsi, Ruang publik.

I. PENDAHULUAN

KEBUTUHAN dan keinginan manusia yang perkembangan nya selalu berubah-ubah dan tidak pernah stabil mengharapka adanya penyelesaian yang bertahan selama lamanya. Mirisnya didalam realita nya arsitektur yang mencoba menyelesaikan permasalahan tersebut selalu bermula tentang suatu latar belakang kebutuhan dan waktu tertentu. Manusia yang kadang melupakan arti besarnya waktu terhadap perubahan kualitas arsitektur tidak sadar akan kehidupan bangunan tersebut setelah kebutuhan atau program yang ditanamkan berubah (Gambar 1). Ketidakstabilan tersebut membuat manusia berandai dan berharap akan pencapaian kualitas arsitektur, selayaknya waktu apakah mungkin arsitektur bisa abadi?

A. Architecture and immortality

“ *The sense of time like the sense of place, arises in the strength of memory* ” -Nature And The Idea Of Environment , Norman crowe. [1]. Mengutip dari pernyataan tersebut, bahwa asitektur selalu hadir sebagai variable objek, sehingga salah satu cara agar arsitektur mendekati keabadian adalah bagaimana arsitektur dengan pengalaman ruang nya, memberikaan kesempatan pada *user* untuk berinterpretasi

dan memberikan persepsi baru terhadap kualitas ruang arsitektur dalam sebuah konteks dan fungsi waktu tertentu [2] (Gambar 2).

B. Keseharian dan Interaksi

Mengerucutkan isu diatas, fungsi waktu yang dipilih adalah “*daily time periods*” atau sehari-hari sehingga minim perubahannya. Seperti rutinitas masyarakat urban, masyarakat kota Surabaya memiliki karakter yang cenderung individualis dimana jalan pikiran rasional yang meenyebabkan interaksi-interaksi yang terjadi lebih didasarkan pada faktor kepentingan daripada faktor pribadi.

Dapat ditarik kesimpulan dari survei yang dilakukan penulis kepada 70 masyarakat urban di surabaya, bahwa apa yang diingat dari aktivitas mereka adalah bagaimana mereka berinteraksi sesama manusia, objek dan keadaan lingkungan nya. Hal ini memberikan makna lebih kepada aktivitas yang mereka jalani.sehingga interaksi tersebut mempunyai potensi yang kuat untuk diingat dan berlangsung terus menerus (Gambar 3).

C. Jalan Pemuda

Dengan intensitas pejalan kaki yang tinggi jalan pemuda merupakan daerah yang mampu memicu interaksi, Jl. Pemuda merupakan salah satu jalan strategis dimana pergerakan rutinitas masyarakat urban berada, mulai dari pusat perkantoran, pusat perdagangan, serta pusat perbelanjaan. Fenomena khusus yang diterjemahkan pada objek arsitektural merupakan hasil survei penulis yang menunjukan bahwa ada fenomena unik yang terjadi di daerah Jl Pemuda ini. Gedung parkir dari kantor BII sering digunakan sebagai “jalan pintas” oleh karyawan karyawan dari kantor-kantor yang ada di Jl. Pemuda. ke Jl Embong kenonggo pada saat jam makan siang (Gambar 4).

D. Gagasan solusi dan kriteria desain

Gagasan solusi dari permasalahan utama desain untuk menjaga kualitas arsitektur yang sesuai dengan konteks lahan nya adalah objek arsitektural yang diberi nama *Tre [space] ing*. Seperti nama nya, *Tre [space] ing* adalah sebuah ruang publik sebagai jalur terobos yang merangkap sebagai objek

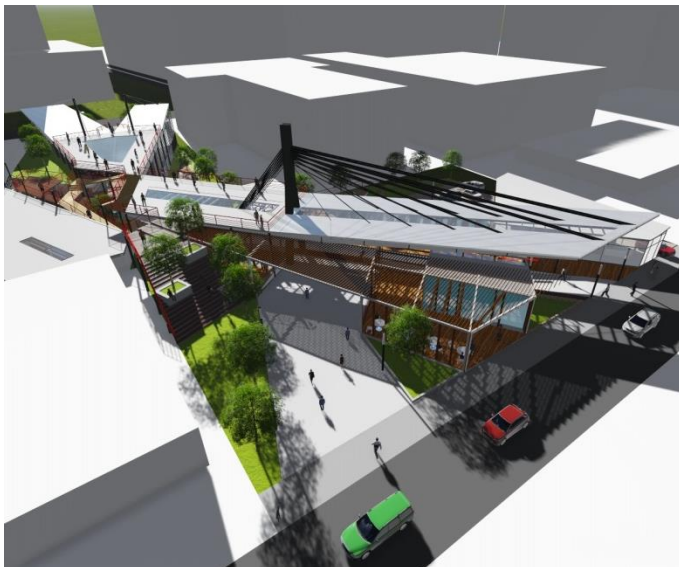
arsitektur yang memicu interaksi antara ketiga variabel [arsitektur, manusia, dan lingkungan nya] (Gambar 5). Interaksi ditimbulkan dengan pengalaman ruang yang



Gambar 1. Manusia dan Waktu



Gambar 2. Architecture And Immortality



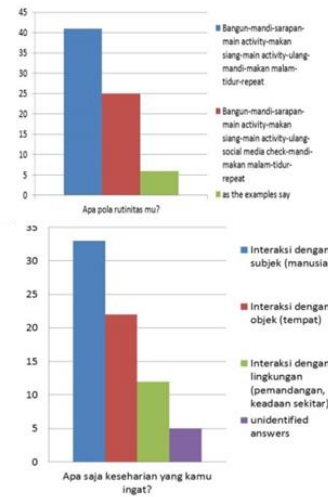
Gambar 3. Hasil Rancangan

memberikan kesempatan pada *user* untuk berinterpretasi terhadap ruang arsitektur.

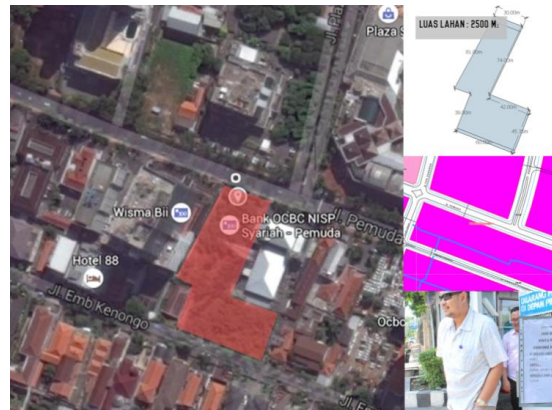
II. PENDEKATAN DAN METODE DESAIN

A. Pendekatan Production of Space

Interaksi yang dihadirkan pada objek arsitektural sangat lekat hubungannya dengan bagaimana sebuah ruang



Gambar 4. Hasil Survey Rutinitas dan Keseharian



Gambar 5. Jl. Pemuda



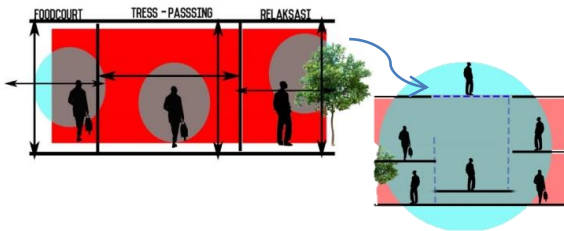
Gambar 6. Tre [space] ing



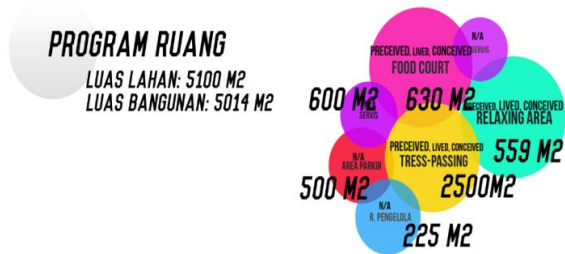
Gambar 7. Diagram Pemaknaan Ruang “Production Of Space”



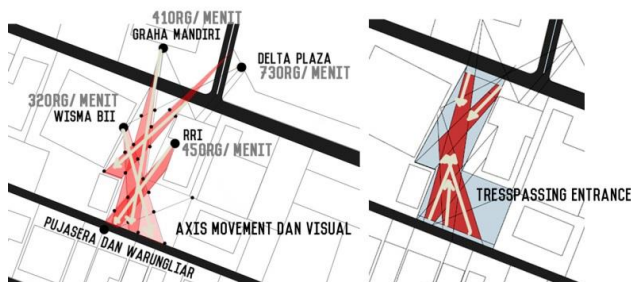
Gambar 8. Ide Desain



Gambar 9. Ilustrasi Konsep Desain



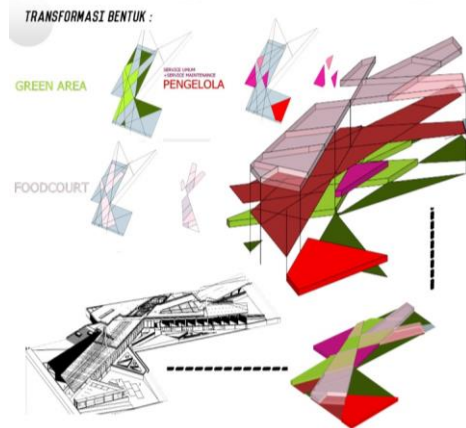
Gambar 10. Program Ruang



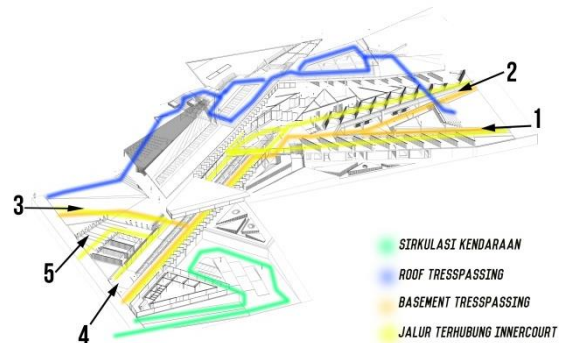
Gambar 11. Diagram Penarikan Axis

diproduksi. Pendekatan desain dengan fenomena ini merupakan aplikasi dari teori Henri Lefebvre tentang produksi dari sebuah ruang.

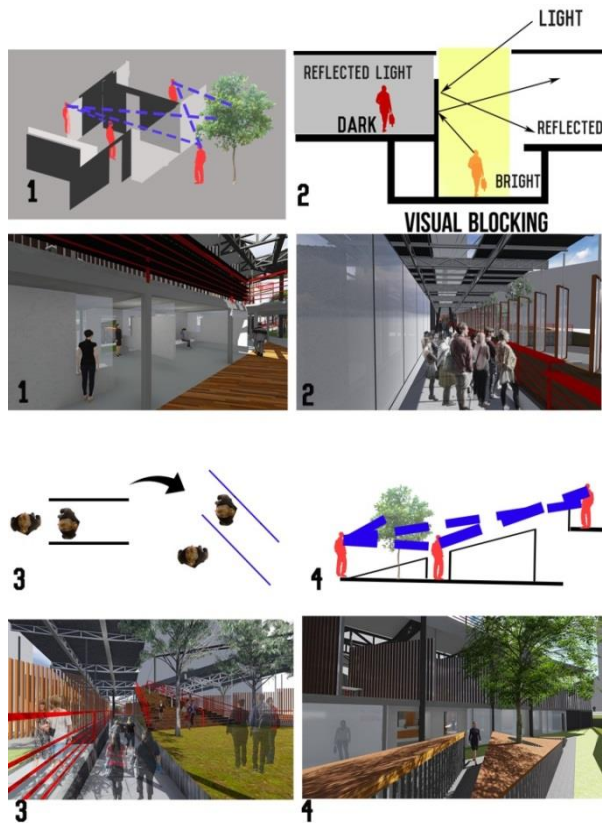
Menurut Lefebvre ruang merupakan sesuatu yang tiga dimensional, dan di produksi oleh pengguna nya, untuk memproduksi ruang maka diperlukan pula cara berfikir dengan menggunakan pendekatan yang tiga dimensional [3]. Pendekatan berbasis *Phenomenology* lekat hubungannya dengan fenomena sehari-hari. Pendekatan ini menjelaskan tentang bagaimana persepsi dan pemahaman subjek terhadap



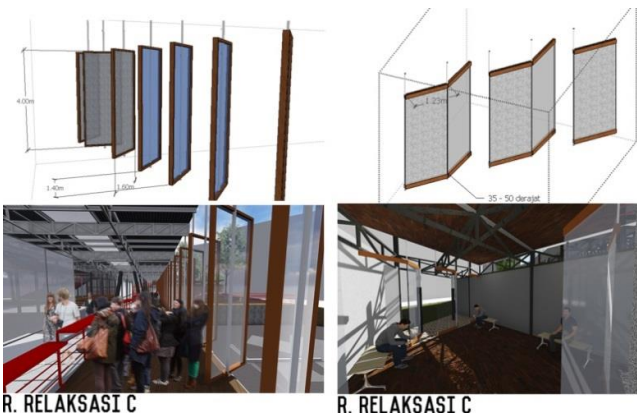
Gambar 12. Diagram Transformasi Bentuk



Gambar 13. Diagram Sirkulasi & Entrance



Gambar 14. Penerapan Konsep Visual Blocking



Gambar 15. Penerapan Konsep Interactive to Interact



Gambar 16. Jalur Trespassing

ruang. Di dalam pendekatan ini ada tiga dimensi tentang persepsi manusia terhadap ruang, yaitu *perceived space*, *conceived space*, *lived space* [3][4](Gambar 7).

B. Metode Superimposisi

Superimposisi adalah teknik yang menggabungkan beberapa layer yang berbeda satu sama lainnya kedalam satu bidang datar [5]. Prosesnya adalah dengan menyatukan ketiga layer dasar pembentukan geometri yaitu titik, garis, dan bidang, sehingga pada hasil akhirnya yang terjadi adalah ketiga layer tersebut saling bertabrakan dan terjadi konflik antar sistem satu dengan sistem lainnya [5][6]. Penggunaan metode desain ini digunakan untuk menghasilkan titik titik pertemuan pergerakan *user* serta akses visualnya sehingga hasil desain sesuai dengan konteks dan pergerakan *user* pada lahan

C. Ide Desain

Proses penumpukan layer pada metode Superimposisi diterapkan pada pendekatan desain yaitu produksi ruang melalui pemaknaan sebuah ruang oleh manusia (Gambar 8). Penumpukan layer dari ketiga terhadap pemaknaan ruang tersebut menyebabkan batas –batas imaji maupun. batas batas fisik ruang ruang arsitektur melebur, atau ambigu dan menghasilkan peluang interaksi antara ketiga variabel menjadi lebih besar, serta beragam. Ide ini kemudian menjadi dasar eksplorasi konsep desain (Gambar 9).

III. DESAIN

Berdasarkan fenomena yang ingin diterjemahkan program utama yang di tanamkan pada objek adalah area jalur pintas untuk menerobos lahan. Lalu area relaksasi, area foodcourt, ruang pengelola serta area servis hadir sebagai program penunjang (Gambar 10).

Ide dasar ambiguitas persepsi ruang akibat superimposisi pada tiga pemaknaan ruang, menjadi dasar eksplorasi desain untuk memicu interaksi yang menjaga kualitas arsitektur didalam ingatan manusia dengan rincian sebagai berikut:

A. Transformasi bentuk

Metode superimposisi diterapkan pada transformasi bentuk bangunan di ciptakan dari penarikan aksis pergerakan (manusia/menit) yang terjadi pada lahan akibat kegiatan makan siang. Berdasarkan volume pejalan kaki/menit dari titik-titik dan gedung di sekitar lahan yang memicu adanya pergerakan manusia. Data berasal dari riset yang dilakukan narasumber terlebih dahulu tentang pejalan kaki di JL pemuda yang dapat disimpulkan sebagai berikut [7] (Gambar 11 & 12):

- a. Wisma bii: 32 org/menit
- b. RRI : 45 org /menit
- c. Graha mandiri: 41 org/menit
- d. Delta Plaza: 73 org/menit

B. Multi-Entrance Multi-Sequence

Banyaknya *entrance* yang ter-eksekusi sesuai dengan arah pergerakan *user* yang berasal dari gedung gedung sekitar lahan, menambah peluang interaksi muncul dari titik temu berbeda beda, sehingga *sequence* yang dialami *user* berbeda pula sesuai jalur masuk yang dipilih (Gambar 13).

C. Ramp as main circulation

Mengambigukan batas ruang fisik dan imajiner dengan perbedaan level pada lorong sirkulasi yang kontinuum dengan ramp. Perbedaan level ini menimbulkan interaksi yang intens secara visual. Ramp yang tercipta menghubungkan semua level pada objek arsitektur mengakibatkan pengguna bisa menerobos lahan pada setiap levelnya (Gambar 13).

D. Visual blocking

Mengambigukan batas ruang dengan menghaalangi visual pengguna untuk meningkatkan peluang interaksi antar variabel dengan berbagai macam cara, mengakibatkan interaksi visual maupun social yang diciptakan lebih beragam,. *Visual blocking* diterapkan pada (Gambar 14):

1. Permainan batas ruang rigid dan transparan pada area relaksasi
2. *One way mirror* sebagai pembatas area foodcourt dan jalur *trespassing*
3. Pada partisi antar kios dagang yang dimiringkan, agar pengguna tidak terganggu akan kegiatan *trespassing*
4. Pada perbedaan level pada elemen lansekap untuk memicu interaksi serta mengambigukan batas imajiner

E. Interactive to interact

Penggunaan elemen elemen interaktif sebagai media pemicu interaksi antara manusia dan objek arsitektural. Hal ini diterapkan pada area relaksasi, serta koridor interaktif berupa dinding kaca yang dapat diputar (*pivot*), sehingga area pandang pengguna berbeda bergantung pada perputaran jendela yang terjadi (Gambar 15).

IV. KESIMPULAN

Metode superimposisi yang menumpukan layer dari ketiga pemaknaan ruang oleh manusia menyebabkan batas –batas imaji maupun batas-batas fisik ruang ruang arsitektur melebur, atau ambigu dan menghasilkan peluang interaksi antara ketiga variabel [arsitektur, manusia dan lingkungannya] menjadi lebih besar.

Dengan banyaknya *entrance* yang menambah peluang perbedaan pengalaman pengguna ruang publik, *Tre[space]ing* memicu interaksi secara visual, spasial dan sosial melalui perbedaan level dalam wujud ramp yang menerus. Mengambigukan batas pandang dengan elemen in teraktif pada area relaksasi, area *foodcourt* serta lorong interaktif. Hal ini mampu memicu interaksi pada ruang publik dan memberikan makna lebih pada aktivitas penggunaanya (Gambar 16).

DAFTAR PUSTAKA

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