

Kampung Singgah Produktif : Pemicu Peningkatan Ekonomi Masyarakat Permukiman Kumuh

Riama Pamukka Anna V. S., dan Ima Defiana

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

Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111 Indonesia

e-mail: may.d@arch.its.ac.id

Abstrak—Permukiman menjadi kebutuhan manusia yang menampung manusia dalam kehidupan berkeluarga, sosial masyarakat, keberlangsungan hidup sebagai manusia dengan sehat dan dengan segala perilakunya. Gagasan ide objek permukiman yang menjadi milik masyarakat kumuh Bantaran Kali Jagir ini berawal dari persoalan masih adanya permukiman kumuh di kota Surabaya. Sebagaimana arsitektur, respon yang diberikan pada fenomena tersebut adalah serangkaian proses penggalian informasi dan penjabaran masalah, yang kemudian menghasilkan kesimpulan bahwa penyediaan objek arsitektur dapat menjadi solusi, dengan mengabadikan karakter positif masyarakat kumuh Bantaran Kali Jagir dalam penerapan metode. Objek arsitektur muncul dengan segala sistem di dalamnya yang dapat menjadi objek percontohan untuk kasus permukiman-permukiman kumuh Bantaran Kali di kota Surabaya maupun di kota lain yang tidak seharusnya menjadi masalah berlarut di negara Indonesia.

Kata Kunci— Ekologis, ekonomi, permukiman, produktif, sosial.

I. PENDAHULUAN

KEADAAN kota besar di Indonesia berkembang dalam hal ilmu pengetahuan, ekonomi, dan infrastruktur dengan jalan masing-masing. Perkembangan disertai dengan semakin banyaknya iming-iming bagi generasi muda untuk hidup lebih maju dalam berbagai lingkup seperti teknologi, mode, karakter, serta kualitas hidup secara pribadi. Namun di lingkungan sekitar kelompok masyarakat berkembang tersebut masih banyak yang sulit bangkit seiring adanya perkembangan di sekitar mereka yaitu kelompok masyarakat di permukiman kumuh.

Masyarakat Indonesia yang tinggal di permukiman kumuh yang tersebar di banyak bagian negara Indonesia terlihat pada gambar 1, terutama kota besar. Permasalahan tersebut timbul karena peningkatan jumlah perkantoran dan dunia komersial, menimbulkan kesenjangan dalam gaya hidup perekonomian masyarakat. Perekonomian menjadi satu hal yang besar pengaruhnya hingga mampu membatasi masyarakat pada permukiman kumuh untuk berkembang mencapai kehidupan yang lebih layak.

Penyelesaian arsitektur adalah salah satu hal yang akan berpengaruh terhadap keberlangsungan kehidupan masyarakat dengan kualitas yang lebih baik dari segi

kenyamanan, fisik, mental bekerja produktif, moral, dan kebersihan untuk hidup sehat.

1. Ruang yang mencakup fungsi yang dibutuhkan masyarakat secara psikologis, terutama oleh masyarakat dari pemukim kumuh yaitu :
2. Penyadaran akan kemampuan mereka dan perlunya peningkatan dalam produktivitas dan efektivitas kerja manusia,
3. Kesempatan untuk tetap berinteraksi sosial,
4. Bangunan yang mendukung pendapatan mereka dengan adanya ruang untuk menyimpan barang,
5. Adanya sistem untuk siklus pendapatan cepat,
6. Dan bangunan yang baik dalam hal kebersihan, yang dibingkai dibingkai dalam suatu kesatuan yang dapat membebaskan pengguna bangunan untuk bersosialisasi dan beraktivitas secara vertikal dan horizontal yang kemudian disebut dengan Kampung Singgah Produktif. Dengan kriteria berikut [2] :

Keberlangsungan lingkungan bina arsitektur tetap mempertahankan jalinan sosial antar masyarakat bertetangga

1. Massa akan terbagi berdasarkan rutinitas
2. Terdapat area pengolahan usaha dan area komersil
3. Tercipta gaya hidup yang produktif
4. Karakter masyarakat kampung dan produktif tergambar pada objek

Masyarakat Surabaya akan mampu beradaptasi untuk memulai gaya hidup baru dan kemudian perlahan permukiman kumuh terdegradasi dari kota dan masyarakat menikmati hidup yang layak dan produktif.

II. METODE PERANCANGAN

Pendekatan desain akan menggunakan riset desain yang dicetuskan oleh Kari Jormakka dalam bukunya *Basic Design Methods*. Pendekatan rasionalis yang mencakup bentuk penampilan dan riset desain [3] dengan mengacu pada proses desain William M. Pena yaitu *Problem Seeking* [1] yang ditunjukkan pada tabel 1.

A. Arsitektur Perilaku

Permasalahan masyarakat mengenai permukiman sangat lekat dengan perihal Perilaku manusia.

Tabel 1.

Tabel alur penurunan ide dengan proses desain dengan proses desain

Program	Tujuan	Kriteria	Kendala	Ide
Hunian	Legal	Dekat dengan lokasi kumuh Strenkali Jagir		Pindah ke lahan dekat Kali Jagir
	Cukup untuk 4 orang anggota keluarga	Luasnya layak untuk rumah keluarga kecil		Terdapat mezanine untuk ruang tidur di dalam unit rumah
	Menjadikan penghuni hidup bersih	Sanitasi yang baik		Sistem bangunan yang ekologis
Hunian sebagai solusi secara sosial	Masyarakat dapat ber-sosialisasi	Terdapat selasar di dekat tiap unit	Hunian di 1 cluster terpisah jadi 4 lantai	Ada ruang bersama untuk 1 cluster
	Karakter permukiman mempromosikan sosialisasi	Unit hunian ditata secara linear	Lahan tidak cukup panjang untuk semua cluster memanjang	Bertingkat, namun agar tetap terkoneksi, diadakan split level
Produktivitas	Mudah dalam melakukan kegiatan produktif bersama	Cluster dibuat berdasarkan rutinitas produktif penghuni	Lahan tidak cukup panjang untuk semua cluster memanjang	Bertingkat, namun agar tetap terkoneksi, diadakan split level
	Meningkatkan secara ekonomi	Menjalankan usaha yang perputarannya cepat, tidak merusak lingkungan	Untuk membuat kebun, cuaca dan suhu di Surabaya kurang mendukung	Kebun sayur ditumbuhkan dengan teknologi hidroponik
	Meningkatkan secara ekonomi	Mengolah hasil pemulungan		Terdapat gudang pengolahan, hasil olahan dijual
Komersial	Meningkatkan secara ekonomi	Ada galeri penjualan untuk publik		Galeri berada di bagian paling depan



Gambar 1. Bagian belakang permukiman kumuh Strenkali Jagir Wonokromo

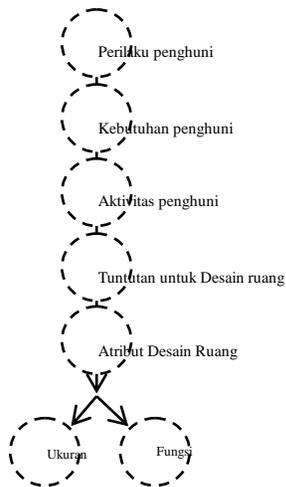
Dalam konteks ini, perilakunya merupakan perilaku masyarakat kumuh. Vygotsky (1993) menuliskan bahwa aspek interaksi manusia sebagai bagian dari alat untuk mendesain, menurut beliau alat tersebut berupa pemikiran dan bahasa [4]. Aktivitas sering dideskripsikan pada sistem sosio-teknis, maka dari itu, pendekatan berdasarkan aktivitas ini dapat diaplikasikan pada studi perancangan ini (gambar 2).

A. *Arsitektur Ekologis*

Gaya hidup yang dijalani sebelumnya oleh pemukim kumuh Strenkali dekat dengan polusi sampah dan tidak semua bisa mendapatkan pencahayaan yang baik setiap harinya, hidup dengan lingkungan yang bersih, serta udara bersih tanpa polusi. Maka di hunian baru mereka akan mendapatkan ‘fasilitas’ alam tersebut, namun dengan timbal balik, yakni tidak merusak atau memberi sesuatu untuk alam tersebut, yang kemudian objek dapat disebut ekologis.

Dalam studi ini, ekologis yang diambil adalah teori dari Ken Yeang, dimana penerapannya dilakukan pada:

1. Integrasi fisik
2. Dengan karakter fisik setempat
3. Keadaan tanah, air tanah
4. Topografi
5. Vegetasi
6. Integrasi sistem-sistem dengan proses alam
7. Cara penggunaan air
8. Pengolahan dan pembuangan limbah cair
9. Sistem pembuangan dari bangunan



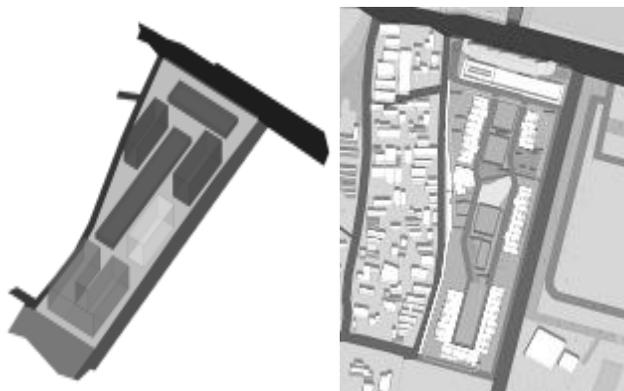
Gambar 2. Langkah pertimbangan dengan Teori Aktivitas



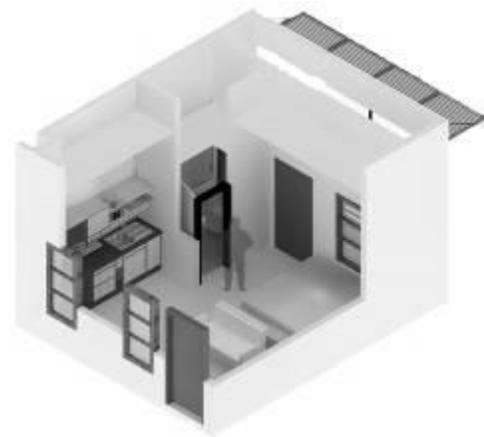
Gambar 3. Penentuan entrance dan exit, dari jumlah dan posisi



Gambar 4. Pembedaan sirkulasi pengguna jalan dengan kendaraan sepeda dan dengan pejalan kaki



Gambar 5. Block plan untuk organisasi ruang yang telah ditentukan, diterapkan pada tapak



Gambar 6. Ilustrasi desain Unit A Hunian Kampung Singgah Produktif



Gambar 7. Ilustrasi desain Unit B Hunian Kampung Singgah



Gambar 8. Perspektif mata burung



Gambar 9. Eksterior area produktif dan komersil



Gambar 10. Area produktif dalam lahan



Gambar 11. Sirkulasi depan masa hunian



Gambar 12. Area bermain dan fasilitas ibadah (musholla) di tengah massa hunian

10. Pelepasan panas dari bangunan
11. Integrasi penggunaan sumber daya
12. Penggunaan sumber daya alam berkelanjutan / berulang

III. PENERAPAN KONSEP

Berdasarkan pada bab sebelumnya, dibuatlah konsep perancangan Kampung Singgah Produktif berdasarkan kriteria yang dibuat. Berikut konsep yang diterapkan pada objek :

A. Berkampung

Sebagai penggambaran bahwa masyarakat penghuni Kampung Singgah Produktif adalah masyarakat yang memiliki jiwa sosial tinggi dan hidup bersatu walaupun dengan keberagaman yang akan digambarkan pada penataan unit pada massa yang menghasilkan bentuk massa hunian.

B. Perilaku

Bentuk humanitarisan atau kemanusiaan yang berdasar pada Arsitektur Perilaku dan Teori Aktivitas, yang menghasilkan konsep sirkulasi, dan konten unit hunian. Yang dapat dilihat pada gambar 6 dan gambar 7 dimana unit menyesuaikan perilaku penghuni yang nyaman dengan lingkup pergerakan sempit namun dalam objek ini dibuat efektif.

C. Produktif

Gaya hidup bersih dan produktif adalah bentuk usaha yang dilakukan dalam arsitektur atau lingkungan bina rancangan yang ingin mencapai peningkatan ekonomi.

Sirkulasi tapak memerlukan penyelesaian detail untuk mengatur perilaku penghuni. Terlihat pada gambar 3.

Penggunaan jalan manusia dengan sepeda dibedakan untuk keamanan dan karena perbedaan kecepatan pengguna sepeda dengan pejalan kaki seperti pada gambar 4.

Zonasi massa pada tapak bersifat sentris. Dengan hunian dan area produktif yang unite seperti yang terlihat pada gambar 5.

Pemanfaatan pengolahan air hujan untuk grey water di kamar mandi dan untuk penyiraman tanaman, disalurkan melalui saluran tertutup dan saluran terbuka.

Secara keseluruhan suasana dapat terlihat dari gambar 8 hingga gambar 12 bahwa hunian produktif yang tetap memprioritaskan kebutuhan sosial terwujud melalui desain.

IV. KESIMPULAN/RINGKASAN

Studi riset melalui penemuan isu tentang ironisnya keberadaan permukiman kumuh di Indonesia mendorong penulis untuk memecahkan permasalahan dengan riset dan penyelesaian arsitektur. Dimana dengan studi arsitektur perilaku, dan ekologis, banyak hal yang dipelajari (mengenai permukiman, kehidupan sosial, ekonomi, relasi antar masyarakat marjinal, peraturan pemerintah, proses desain, metode perancangan, peran arsitektur terhadap permasalahan sosial, konsep arsitektur, penerapan konsep hingga teknis, dan lain sebagainya) untuk memulai eksplorasi ide hingga penyelesaian desain hingga ke desain teknis dengan menggunakan bantuan proses desain Problem Seeking.

Demikianlah segala aspek pada rancangan yang dapat diselesaikan dengan linier mulai dari isu – permasalahan – ide penyelesaian dengan relevan, sesuai, rasional, dan kreatif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah menyertai selama proses penulisan. Terima kasih juga kepada semua rekan yang telah mendukung selesainya artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Dubberly, Hugh. 2004. How Do You Design?. Dubberly; California.

- [2] Kisnarini, Rika. 2008. *Functionality and Adaptability of Low Cost Apartment Space Design*; Netherlands.
- [3] Jormakka, Kari . 2003 . *Basics Design Methods* . Birkhauser Boston.
- [4] Cole, Raymond J. Lorch, Richard. 2003. *Building, Culture and Environment*. Blackwell Publishing; Cornwall.
- [5] White, Edward T. 1995. *Site Analysis*. Florida A & m University; Florida