

Arsitektur Titik Balik: *Participatory Design* dan Memori Kolektif

Mahdi Irfani Muhammad 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—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. Selama ini, kita tidak pernah menyadari bahwa arsitektur yang kita alami sehari-hari selalu menjadi bagian dari kenangan hidup kita. Dari permasalahan ini penulis menyadari perlu adanya sesuatu dari rancangan yang membuat user menyadari bahwa mereka sedang merakit kenangan mereka sendiri. Rancangan yang dapat disempurnakan oleh penggunanya, seperti baju jemuran yang menjadi elemen estetika, sirkulasi yang diberi pekerasan sendiri oleh penggunanya, dan material yang bersifat temporer yang diganti secara berkala, akan memberi kesadaran secara penuh kepada penggunanya bahwa mereka sedang merajut kenangan mereka terhadap tempat tinggal mereka.

Kata Kunci— Perilaku, Kenangan, *Participatory*.

I. PENDAHULUAN

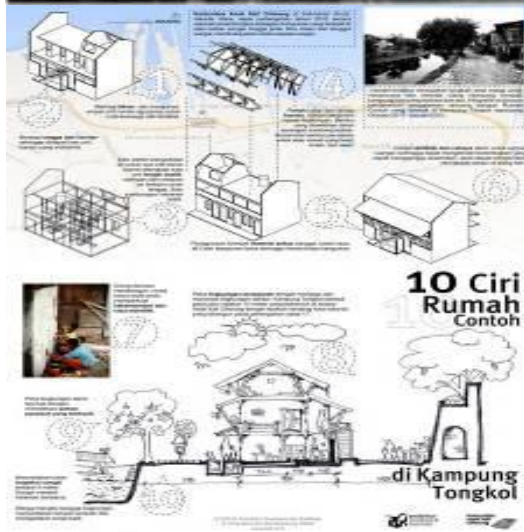
PENULISAN akan sebuah peristiwa tidak harus sebuah peristiwa besar yang harus dikenang oleh khlayak umum. Sebuah kenangan bisa terbentuk secara personal maupun kelompok. Namun, diperlukan sebuah momen untuk membangkitkan kenangan tersebut. Sesuai dengan definisi kenangan itu sendiri yang artinya sesuatu yang kita jaga agar kita belajar kedepannya (gambar 1). 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. (gambar 2).

Arsitektur sangat erat kaitannya dengan sebuah kenangan. Seperti yang dikemukakan oleh Aldo Rossi bahwa arsitektur adalah kenangan kolektif bagi penghuni maupun penggunanya. Kenangan kolektif yaitu bagaimana pikiran bekerja bersama-sama dalam sebuah masyarakat.[3] Sehingga, jika kenangan kolektif ingin diwujudkan dalam suatu kebersamaan, maka arsitektur tersebut haruslah memberi keterbatasan bagi penggunanya agar batas ruang dan waktu dalam arsitektur akan berkurang.[4] Maka demi terwujudnya sebuah memori

kolektif, penulis mengolaborasikan titik balik yang merupakan awal dari sebuah kenangan dengan diskursus antar user dengan ruang. Sehingga, titik balik itu sendiri dapat dirangsang dengan adan modifikasi perilaku yang timbul dari aktifitas yang timbul karena keterbatasan arsitektur. Modifikasi perilaku adalah mengubah perilaku individu melalui penguatan positif dan negatif untuk meningkatkan perilaku yang diinginkan atau pengurangan perilaku melalui hukuman.[6].

Mencoba menjawab tuntutan titik balik dalam sebuah arsitektur, lahan yang dipilih adalah area perkampungan yang dulunya adalah prostitusi. Gang Dolly, julukan dari RT 05 RW 05 Kelurahan Putat Jaya Kecamatan Sawahan Surabaya, memiliki segudang permasalahan yang sebagian besar lebih condong ke aspek sosial. (gambar 3) Dari hasil observasi di lapangan, pihak PSK yang tergusur masih banyak yang ingin menjalankan praktek secara diam-diam di beberapa wisma karena mereka tidak memiliki ruang yang 'berbeda' untuk menjalankan matapencaharian lain. Dari warga, sebagian anak-anak dibawah usia 10 tahun memiliki perilaku yang dipengaruhi oleh lingkungan sebelumnya. Warga senior sendiri kini kesulitan memberi citra baru ke kampung mereka sekalipun pemerintah kota dan beberpa komunitas memberi kesempatan untuk membangun dolly dengan citra baru.

Dari permasalahan diatas, muncul gagasan untuk memodifikasi perilaku melalui arsitektur, dan membangun citra baru secara bersama-sama. Sesuai dengan beberapa teori yang telah disebutkan sebelumnya, memori kolektif akan kebangkitan sebuah kampung harus diraih secara bersama-sama. Maka, desain kampung yang baru dirancang dengan beberapa keterbatasan sehingga batas ruang dan waktu antar sesama pengguna berkurang. Selain itu, desain kampung yang baru mampu memberi ruang interaksi untuk mantan PSK terhadap warga setempat. Sehingga, diputuskan bahwa merancang ulang atau redesain kampung Dolly harus dilakukan agar mantan PSK memiliki ruang untuk mereka direhabilitasi sekaligus berinteraksi dengan warga. Sebagai contoh adalah Kampung Kalicode oleh YB Mangunwijaya yang dirancang olehnya beserta warga kali tersebut agar diperindah sehingga terhindar dari pengusuran. (gambar 4)



Gambar 1. Kenangan akan penyobekan bendera Belanda yang menjadi titik balik kemerdekaan Indonesia. [1]



Gambar 2 Masjid Djenne di Mali dengan material lumpur. Bertahan sejak 1200 karena kebutuhan penduduk akan ruang ibadah dan adanya ritual untuk memperbaiki secara berkala. Masjid ini telah menjadi saksi bisu interaksi antar generasi selama beberapa abad lamanya. [2]



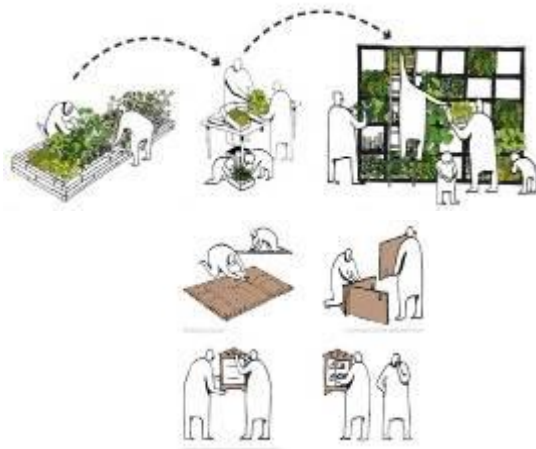
Gambar 3. Lokasi lahan: a. Kondisi prostitusi pasca penutupan), b. Lokasi Parkir pengunjung, c. Beberapa wisma yang bertahan, d. Kondisi malam tak seramai dulu [5]



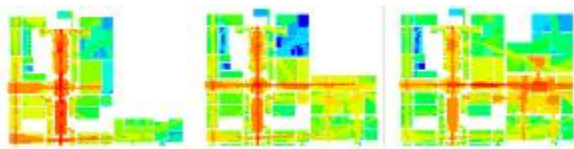
Gambar 4. Kampung Code, salah satu contoh membangun citra kampung untuk menghindari pengusuran dengan bersama-sama [7]



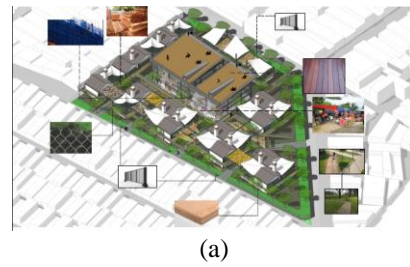
Gambar 5. Gagasan meredesain Dolly menjadi hunian sekaligus pusat rehabilitasi ex-prostitusi adalah solusi untuk merubah citra Dolly sekaligus wadah perbaikan perilaku mantan PSK



Gambar 6. Salah satu proses *participatory design* [10]



Gambar 7. Proses Space syntax pada perancangan sirkulasi kota [12]



(a)



(b)

Gambar 11. Ilustrasi dan diagram sirkulasi a. Material yang sebagian besar bersifat *temporal*. b. Suasana ruang yang terbentuk mandiri

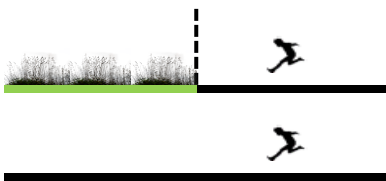


Gambar 8. Metode Disjunction Bernard Tschumi [13]

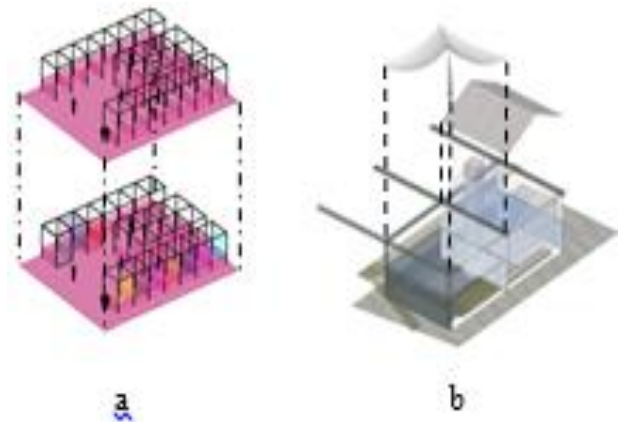


- Rumah warga setempat
- Ruang Rehailitasi dan Ruang Komunal
- Jalur Sirkulasi Tambahan
- Jalur Sirkulasi Utama

Gambar 9. Transformasi a. Tahap tahun pertama), b. Tahap Tahun kedua hingga ketiga, c. Tahap Tahun keempat dst.



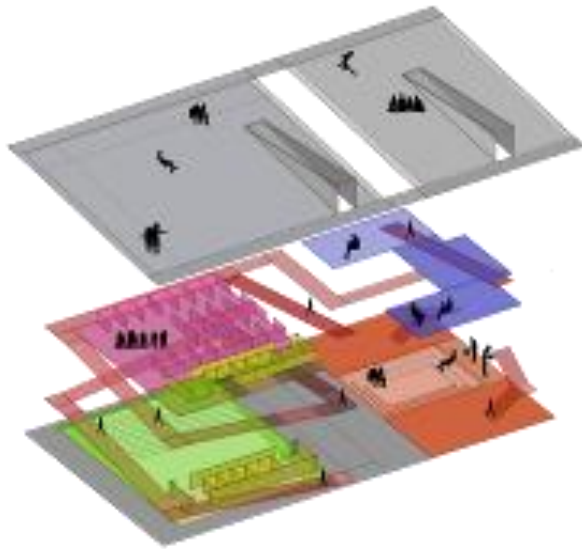
Gambar 10. proses terbentuknya sirkulasi secara *participatory*.



Gambar 12. Diagram participatory estetika: a. Pembentukan ruang tinggal mantan PSK yang dibentuk sendiri melalui kreatifitas masing-masing individu), b. Serta diagram rumah tinggal



Gambar 13. Suasana atap pada bangunan utama.



Gambar 14. Diagram Bangunan utama dengan lantai dasar dan atap sebagai pusat kegiatan komunal. Lantai diantaranya merupakan pusat rehabilitasi mantan PSK

II. PENDEKATAN DAN METODA DESAIN

Proses participatory design dapat terwujud jika rancangan dikonsepsi dengan banyak keterbatasan. Sehingga untuk menyempurnakan keterbatasan tersebut pengguna dan penghuni harus menyempurnakan rancangan tersebut secara bersama-sama. Yang artinya penulis sebagai perancang memprediksi hasil penyempurnaan dari desain tersebut (gambar 5).

Participatory Design masuk kedalam kategori pendekatan kolaboratif dalam desain yang berarti mendorong seluruh stakeholder yang ada di masyarakat. masyarakat agar berpartisipasi aktif dalam proses pembentukan lingkungan yang ideal. [8] Jenis Participatory design yang digunakan disini adalah desain yang dirancang agar disempurnakan sendiri oleh penggunanya. Pada rancangan ini participatory design dimanfaatkan sebagai media interaksi warga dan mantan PSK (gambar 5). Proses kegiatan dari pendekatan ini juga akan menjadi memori mereka selama me-reimaging tempat tinggal mereka.

Participatory design (gambar 6) dalam implementasinya pada rancangan dibantu dua metode lain. Space syntax yang merupakan metode menemukan konfigurasi ruang berdasarkan data dan pengalaman ruang manusia [9] menjadi tumpuan untuk menemukan pola sirkulasi tambahan. Pola sirkulasi tambahan ini merupakan penanda bahwa dolly siap dibuka kembali dengan jalanan baru yang dibangun sendiri oleh warganya. (gambar 7)

Sedangkan pada sirkulasi dalam kampung, banyak program yang terjadi dalam satu sirkulasi tersebut yang sangat berhubungan erat dengan teori disjunction bahwa arsitektur adalah ruang, aktifitas, dan pergerakan tanpa adanya hirarki. [11] Jika dikaitkan dengan participatory, maka ruang tersebut sebenarnya dapat tercipta dengan adanya ruang yang terbentuk

karena adanya aktifitas warga itu sendiri. (gambar 8)

III. EKSPLORASI DAN HASIL RANCANG

Objek rancangan berupa redesain kampung dengan mempertahankan beberapa program yang kemudian diwujudkan dengan wujud yang berbeda. Participatory design yang berlaku adalah pembentukan sirkulasi, ruang perteduhan baru untuk menambah aktifitas baru, serta elemen estetika temporer yang seluruhnya dilakukan sendiri oleh warga. Beberapa sirkulasi yang sengaja dirancang menjadi bagian dari participatory design awalnya dirancang menjadi sebuah jalur vegetasi (rerumputan) yang siap dijadikan jalur sirkulasi dan dibangun bersama-sama. (gambar 11b)

Karena proses ini ada hubungannya dengan modifikasi perilaku, maka akan ada tahapan-tahapan yang diprediksi membentuk sirkulasi baru. (gambar 9) Konsep struktur yang dirancang menyambung antar bangunan yang bersebrangan menstimulasi user untuk memberi perteduhan untuk sirkulasi dibawahnya. Sehingga terbentuk ruang 'baru' dengan aktifitas yang ragam dalam satu ruang karena perteduhan yang dibentuk (gambar 10). Proses kegiatan servis ini dilakukan pada masing-masing bangunan dengan user yang berbeda. Pada bangunan utama, 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 gordena, terpal, bahkan pakaian yang sedang tidak mereka pakai. Ini memungkinkan karena adanya tiang-tiang non-struktural yang saling menyambung. Tidak hanya sebatas itu, proses pembentukan perteduhan baru dan maintenance bangunan secara berkala juga dapat menjadi metode modifikasi perilaku (gambar 11 a). Kegiatan servis yang selama ini kerap disembunyikan dibelakang rumah tinggal dapat menjadi elemen estetika. Dengan konsep struktur yang membentuk frame, pakaian yang dijemur dapat diatur oleh user untuk memperindah kampung mereka. Kelima poin tersebut adalah prediksi yang terbentuk karena proses participatory design dengan jangka waktu sesuai dengan proses modifikasi perilaku yang kurang lebih 2-3 tahun. (gambar 12)

Selain aspek dari participatory design yang ditonjolkan, beberapa bagian desain seperti ruang lapang pada atap bangunan utama digunakan sebagai ruang bermain anak dan kegiatan-kegiatan komunal (gambar 13). Pada lantai dasar bangunan utama juga dimanfaatkan sebagai ruang komunal seperti ruang ibadah dan ruang memasak komunal. Adanya aktifitas warga di lantai dasar juga memaksa para mantan PSK yang tinggal diatasnya agar menjaga perilaku mereka. (gambar 14)

IV. KESIMPULAN

Arsitektur merupakan sebuah alat perekam dari semua kegiatan, dan pergerakan yang terjadi dalam sebuah ruang. Hal ini yang menyebabkan sebagian dari kita selalu mengingat

sebuah tempat terlebih dahulu ketika kita mencoba untuk mengingat sebuah peristiwa. Arsitektur yang tepat adalah arsitektur yang selalu dikenang oleh penghuni maupun penggunanya sebagai alat untuk mengingatkan kita masa lalu.

Pendekatan participatory design dengan objek rancang kampung yang rancangannya disempurnakan oleh penggunanya secara bersama-sama akan menghasilkan kenangan yang mendalam bagi mereka. Dengan adanya bangunan utama di tengah kampung yang mewadahi kegiatan warga dan interaksi mantan PSK dengan warga, struktur yang dapat digunakan sebagai media perteduhan dan menjemur pakaian, juga material yang temporer agar dapat diganti secara berkala akan memberikan para penghuni kampung Dolly agar mereka dapat membuat citra baru bagi kampung mereka yang akan menjadi kenangan kolektif bagi yang ikut serta menjadi bagian dari kegiatan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] http://facebook.com/ASF_ID
- [2] http://en.wikipedia.org/djenne_mosque
- [3] Halbwachs, M (1980), *The Collective Memory*, Harper & Row; New York
- [4] Jacobs, J. (1961), *The Death and Life of Great American Cities*, Random House; New York
- [5] <http://tribunnews.com>
- [6] Wolpe, J. (1958), *Psychotherapy by Reciprocal Inhibition*, Stanford University Press; California
- [7] <http://maps.google.com>
- [8] Roberts, N. (2000), *Handbook of Research on Socio-Technical Design and Social Networking Systems*, Information Science Refrences; New York
- [9] Hillier, B. (1984), *The Socio Logic of Space*, Cambridge University Press; Cambridgeshire
- [10] <http://uxpassion.com>
- [11] Tschumi, B. (1990), *Architecture and Disjunction*, MIT Press; Massachusetts
- [12] <http://bartlett.ucl.ac.uk/space-syntax>
- [13] <http://ark.hyperbody.nl>