

Placemaking dalam Perancangan Rumah Susun Sewa

Kurnia Manis Rumaningsih dan Sri Nastiti Nugrahani Ekasiwi

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

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

Abstrak—*Backlog* merupakan sebuah kondisi yang terjadi ketika jumlah rumah tidak dapat mencukupi kebutuhan rumah per kepala keluarga. *Backlog* di perkotaan salah satunya dipengaruhi oleh laju urbanisme yang tidak dapat dikendalikan secara penuh. Akibatnya, masyarakat berpenghasilan rendah (MBR) yang melakukan kegiatan urbanisasi sulit mendapatkan tempat berhuni di lahan perkotaan. Oleh karena itu, diperlukan sebuah solusi hunian yang dapat memecahkan permasalahan tersebut. Solusi yang dianggap tepat adalah dengan menciptakan sebuah hunian sewa karena sistem dalam penyewaan hunian dapat disesuaikan dengan kemampuan masyarakat. Permasalahan lain yang dijumpai adalah kurangnya lahan perumahan di tanah kota. Permasalahan ini dapat dipecahkan dengan menciptakan sebuah hunian vertikal atau susun. Dengan menggunakan metode *Architecture Programming* oleh Donna P. Duerk, tahapan pada perancangan ini adalah melalui pengumpulan fakta dan observasi, mencari permasalahan, penentuan tujuan, penentuan syarat yang diperlukan dalam perancangan, serta menciptakan konsep. Pendekatan perilaku dipilih karena perancangan menitikberatkan pada pola perilaku yang terjadi pada Masyarakat Berpenghasilan Rendah. Desain merupakan hunian susun sewa yang mampu memberikan aksesibilitas mudah dan cepat yang dapat di tempuh dengan cara memberikan akses kendaraan hingga ke depan pintu rumah dari hunian. Selain itu, untuk menunjang terciptanya kehidupan sosial yang harmonis, desain menyediakan ruang-ruang yang dapat diakses oleh seluruh pengguna bangunan sebagai sarana bertemu, berkumpul dan bersosialisasi serta lokasi-lokasi yang mampu memberikan sarana rekreatif bagi anak-anak. Penciptaan jalur akses dan ruang publik pada perancangan ini menggunakan pendekatan *placemaking*.

Kata Kunci—*Backlog*, Kota, Perilaku, *Placemaking*, Rumah Susun.

I. PENDAHULUAN

RUMAH adalah kebutuhan dasar manusia berupa bangunan yang berfungsi sebagai tempat tinggal atau hunian dan sarana pembinaan keluarga. Kebutuhan perumahan khususnya di Indonesia terus meningkat setiap tahun. Hal ini salah satunya dikarenakan adanya urbanisasi. Dengan bertambahnya jumlah penduduk, kebutuhan bermukim juga akan meningkat. Peningkatan ini menimbulkan dampak berupa kekurangan lahan berhuni. Menurut Dirjen Penyediaan Perumahan Kementerian Pekerjaan Umum Dan Perumahan Rakyat terjadi ketimpangan antara kebutuhan perumahan dan kemampuan untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Kondisi kesenjangan ini biasa disebut dengan *backlog*. Alternatif untuk menyelesaikan permasalahan *backlog* adalah dengan



Gambar 1. Hunian vertikal sebagai salah satu solusi pemerintah dalam menyelesaikan permasalahan *backlog* di berbagai kota.

Sumber: <http://gobekasi.pojoksatu.id>



Gambar 2. Hunian tapak sebagai solusi dalam rangka menyelesaikan permasalahan *backlog*.

Sumber: <http://poskotanews.com>

menciptakan suatu lingkungan perumahan (Gambar 1 dan 2). Penyediaan perumahan ini didasarkan pada ketersediaan lahan dan konsep yang hendak dihadirkan.

Masyarakat dengan penghasilan yang rendah membutuhkan sebuah hunian yang dapat dijangkau dengan kondisi ekonomi mereka. MBR cenderung memiliki pendapatan yang hanya dapat digunakan untuk keperluan sehari-hari saja. Oleh karena itu, hunian sewa dianggap sesuai untuk menyelesaikan permasalahan *backlog* bagi MBR. Hal lain yang mendukung pemilihan Hunian Sewa ini sesuai adalah sistem dalam penyewaan hunian dapat disesuaikan dengan kemampuan masyarakat yang hendak dituju. Permasalahan lain yang timbul adalah adanya keterbatasan lahan yang di Kota. Untuk dapat memberikan hunian dengan jumlah yang banyak di lahan yang sempit diperlukan desain yang tidak memerlukan luasan lahan yang besar. Solusi yang biasa dipakai oleh Pemerintah atau Pengembang adalah dengan menciptakan hunian vertikal. Namun, hunian vertikal saat ini masih belum banyak diminati oleh masyarakat khususnya MBR. Hunian vertikal dinilai tidak sesuai dengan pola hidup sehari-hari mereka. Stereotip

Tabel 1.
Perilaku Berhuni Masyarakat Kampung Kota

No.	Waktu	Kegiatan		
		Lansia	Dewasa	Anak-anak dan Remaja
1.	06.00-08.00	Tinggal di rumah/berjalan-jalan	Berangkat bekerja/melakukan pekerjaan rumah	Berangkat sekolah
2.	08.00-10.00	Berkegiatan di dalam rumah	Bekerja melakukan pekerjaan rumah	(Sekolah)
3.	10.00-12.00			
4.	12.00-15.00			
5.	15.00-18.00	Di rumah berjalan-jalan		Bermain
6.	18.00-19.00	Berkegiatan di dalam rumah/beribadah		
7.	19.00-21.00	Istirahat	Pertemuan warga	Berkegiatan di dalam rumah
8.	21.00-06.00	Istirahat		

Tabel 2.
Perilaku Berhuni Masyarakat Rumah Susun

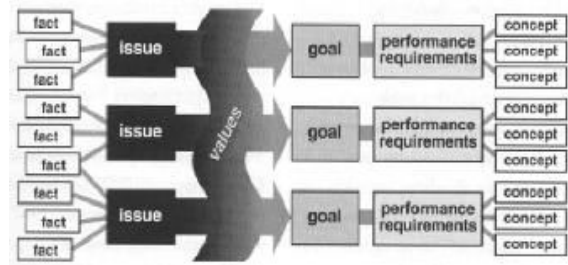
No	Waktu	Kegiatan		
		Lansia	Dewasa	Anak-anak dan Remaja
1.	06.00-08.00	Di dalam rumah	Berangkat bekerja/melakukan pekerjaan rumah	Berangkat sekolah
2.	08.00-12.00	Berkegiatan di dalam rumah/ di sekitar unit	Bekerja	(Sekolah)
3.	12.00-15.00			
4.	15.00-18.00			Bermain di sekitar unit
5.	18.00-19.00	Berkegiatan di dalam rumah		
6.	19.00-06.00	Berkegiatan di dalam rumah		

semacam ini turut menjadi tantangan bagi perancangan. Oleh karena itu, permasalahan desain yang diangkat adalah:

1. Bagaimana menciptakan sebuah hunian sewa yang sesuai bagi masyarakat berpenghasilan rendah dengan jumlah banyak namun tetap memiliki fasilitas yang baik.
2. Desain yang mampu mempengaruhi penghuni.

II. METODA PERANCANGAN

Pada desain rancang ini, pendekatan perilaku dipilih karena memungkinkan sebuah perancangan menyertakan pertimbangan-pertimbangan perilaku manusia dalam penyelesaian desain. Manusia dan perilakunya adalah bagian dari sebuah sistem yang menempati tempat dan lingkungan, sehingga perilaku dan lingkungan tidak dapat dipisahkan secara empiris. Karena itu perilaku manusia selalu terjadi pada suatu tempat dan tidak dapat di evaluasi secara keseluruhan tanpa pertimbangan faktor-faktor lingkungan [1]. Pendekatan perilaku pada rancangan ini berpusat pada analisa pola kegiatan para penghuni rumah susun dan pola kegiatan masyarakat yang tinggal di kampung kota (Tabel 1 dan 2). Dari analisa dua jenis pengguna bangunan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kegiatan yang dilakukan di perumahan kampung kota lebih bervariasi dan memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan masyarakat lainnya. Hal yang membuat pola kegiatan tersebut berbeda diakibatkan karena tidak



Gambar 3. Diagram alur *architecture programming* Donna P. Duerk.



Gambar 4. Tiga tipe *placemaking* oleh *project for public spaces*.



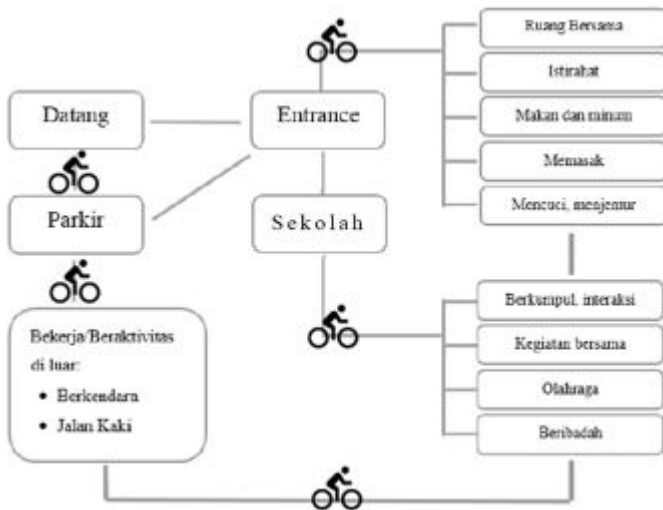
Gambar 5. Penerapan *placemaking* oleh *project for public spaces*.

adanya fasilitas atau sarana sebagai wadah kegiatan di dalam rumah susun. Sedangkan untuk metode yang digunakan adalah *Architecture Programming* dari Donna P. Duerk (Gambar 3). Metode ini memungkinkan perancangan berjalan sesuai dengan fase-fase berikut ini:

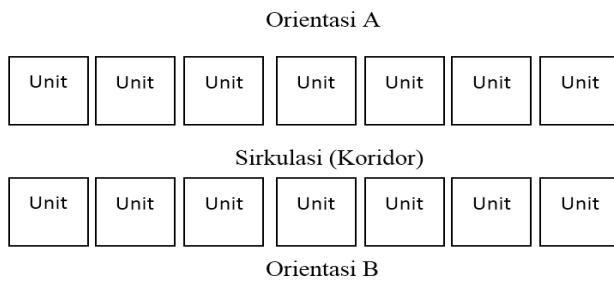
- a. Fakta-fakta bahwa Masyarakat Berpenghasilan Rendah menginginkan rumah layak huni yang berada di Kota, sementara kondisi lahan kota yang sempit membuat mereka menjadi kesulitan mendapatkan hunian karena terkendala ekonomi.
- b. Permasalahan urbanisasi yang tidak dapat dikendalikan secara penuh dan stereotip masyarakat mengenai rumah susun.
- c. Penentuan tujuan yaitu menciptakan sebuah hunian susun sewa yang memberikan akses bagi masyarakatnya untuk mudah bersosialisasi.
- d. Menyesuaikan dengan aturan-aturan yang ada di daerah atau lokasi hendak didirikannya hunian.
- e. Penciptaan konsep utama pada perancangan sebagai solusi dari permasalahan-permasalahan yang telah disebutkan diatas.

Dari pengolahan data yang didapat dari metode, kriteria yang ditentukan adalah sebagai berikut:

1. Aksesibilitas yang mudah dan cepat
2. Sarana penunjang interaksi sosial
3. Desain rekreatif



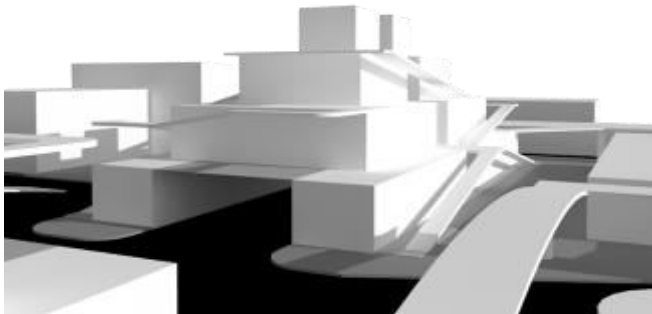
Gambar 6. Diagram aktivitas yang terjadi di dalam bangunan.



Gambar 7. Visualisasi konsep sirkulasi dan orientasi pada bangunan.

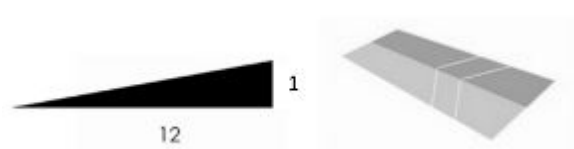


Gambar 8. Visualisasi konsep jalur vertikal pada bangunan.



Gambar 9. Visualisasi lokasi lahan parkir dan bentuk ramp yang mengelilingi bangunan utama.

Selain pendekatan perilaku, pendekatan *placemaking* juga dipakai dalam perancangan ini. *Placemaking* adalah sebuah pendekatan yang mengutamakan kepentingan manusia dalam pembuatan rancangan. Pendekatan ini melibatkan panca indera perancang dalam hal mengamati berbagai kemungkinan potensi serta inspirasi yang akan dibutuhkan pada proses rancang [2]. Terdapat tiga kategori utama dalam pendekatan *placemaking* yaitu *creative*, *strategic*, dan *tactical* (Gambar 4). Pendekatan *placemaking* biasanya dipakai dalam perancangan ruang publik (Gambar 5) [3]. Pengaplikasian pendekatan ini berfokus pada pembuatan jalur akses dan ruang publik yang tercipta di dalam hunian. Dengan menggunakan



Gambar 10. Visualisasi jalur ramp dan sudut kemiringannya.



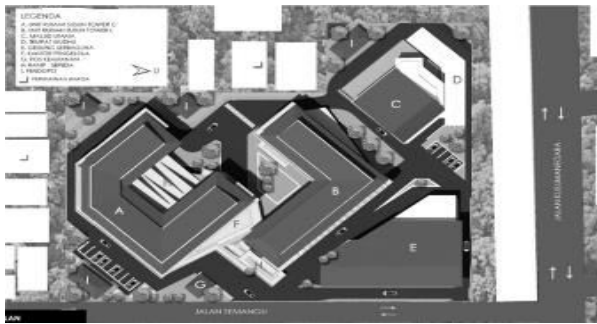
Gambar 11. Visualisasi jalur ramp berwarna abu-abu yang mengelilingi bangunan ditunjukkan pada denah.



Gambar 12. Suasana yang terjadi pada ramp yang berada di sekitar bangunan.

pendekatan ini, ruang publik diharapkan mampu menjadi ruang-ruang yang berguna sebagai sarana pencapaian pemenuhan kebutuhan ruang sosial. Ruang sosial adalah ruang yang selalu terkait dengan gejala sosial [4][5]. Ruang sosial yang dimaksud berupa ruang akses dan ruang bersama yang ada di dalam bangunan.

Ruang sosial akan menjadi ruang tempat terlaksananya kegiatan yang dapat dilakukan bersama. Dengan memilih titik-titik pertemuan dari setiap hunian, ruang sosial menjadi sebuah lokasi yang mampu menghubungkan semua penghuni sebagai pemicu terjadinya sosialisasi diantara setiap penghuni. Pengadaan atribut-atribut tambahan seperti kursi dan alat-alat



Gambar 13. Gambar *siteplan* rumah susun kayu.



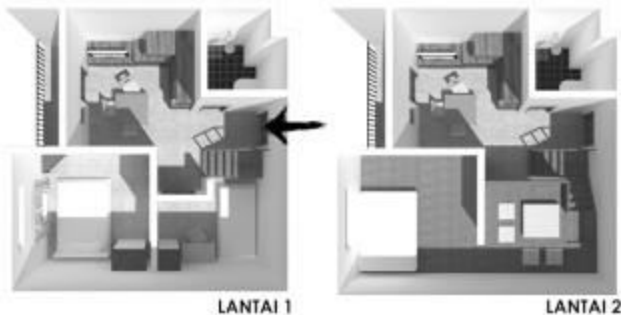
Gambar 16. Bangunan masjid sebagai fasilitas penunjang 1 di dalam kawasan rumah susun.



Gambar 14. Denah unit rumah susun *single bed* (kiri) dan *double bed* (kanan).



Gambar 17. Bangunan gedung serbaguna sebagai fasilitas penunjang 2 di dalam kawasan rumah susun.



Gambar 15. Denah unit rumah susun *mezzanine* lantai satu dan dua.



Gambar 18. Desain rumah susun tampak perspektif dari depan.

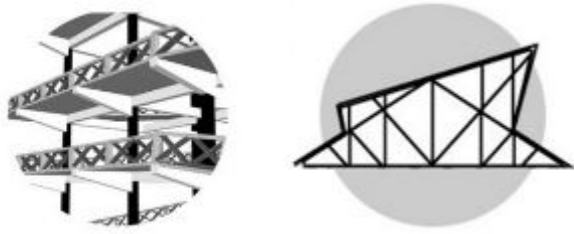
lain penunjang supaya seseorang mau berkegiatan di tempat itu dipasang secara permanen. Atribut ini juga akan menjadi tanda bahwa lokasi itu merupakan lokasi yang digunakan bersama-sama.

III. KONSEP DESAIN

Perancangan ini mencoba memberikan sebuah konsep desain dimana alat transportasi dapat dibawa hingga ke depan pintu suatu unit rumah susun. Dengan diciptakannya jalur-jalur sepeda tersebut, aksesibilitas dalam hunian susun akan dipermudah karena meski tanpa ada lift, pengguna dapat dengan segera berpindah dari satu tempat ke tempat lain dengan mudah (Gambar 6). Bentuk bangunan merupakan hasil dari gubahan masa yang disesuaikan dengan lahan bangunan yang dirancang. Orientasi bangunan diputar sebesar 45° dari orientasi lahan utama dengan tujuan untuk menghindari paparan sinar matahari secara langsung pada sisi timur. Dengan menggunakan dua orientasi, unit bangunan membutuhkan jalur sirkulasi yang berada di tengah (gambar 7). Bentuk L dan C dipilih karena memberikan bentuk yang

memanjang sehingga menciptakan jumlah ruang yang maksimal namun tetap. Penciptaan aksesibilitas yang mudah dan cepat ditempuh dengan cara:

- a. Jalur vertikal berupa ramp terbagi menjadi dua fungsi yaitu sebagai jalur sepeda dan jalur akses bagi *disable* (Gambar 8 dan 9). Dengan menggunakan standar kemiringan ramp bagi *disable* sehingga ramp pada bangunan tidak memiliki kemiringan yang begitu tajam yaitu sebesar 1:12. Ramp diletakkan di luar bangunan dengan lebar 3 meter (1,5m sebagai jalur sepeda dan 1,5m sebagai jalur *disable*) (Gambar 10, 11 dan 12).
- b. Untuk memberikan lahan parkir yang luas dan memiliki perlindungan serta keamanan, maka lahan parkir dibuat berada di dalam bangunan lantai 1 pada Rumah Susun Ruang sosial yang diciptakan merupakan ruang-ruang komunal yang diberi aktivitas aktif bagi penghuni. Beberapa ruang sosial yang ada di dalam bangunan juga dimanfaatkan sebagai tempat pemberhentian serta tempat parkir sepeda. Ruang rekreatif anak dalam bangunan berupa fasilitas baik berupa bangunan atau non bangunan yang berada di sekitar bangunan utama. sebagai ruang sosial namun juga dapat



Gambar 19. Detail struktur ramp dan struktur atap pada bangunan utama.



Gambar 20. Suasana ruang bersama dan parkir sepeda setiap lantai rusun.

dimanfaatkan sebagai ruang bagi anak-anak. Ramp yang ada di sekeliling bangunan utama juga merupakan salah satu sarana rekreasi yang dapat diberikan kepada anak-anak. Kemudian untuk bagian atap menggunakan struktur baja truss frame karena dengan menggunakan struktur baja ini, beban bangunan akan menjadi lebih ringan. Bentuk atap meniru konsep dari atap rumah adat Jawa/Yogyakarta yang cenderung meruncing (gambar 19).

IV. HASIL PERANCANGAN

Fenomena sosial mengenai *backlog* terjadi merata di seluruh wilayah Indonesia. Tidak terkecuali di Daerah Istimewa Yogyakarta. Menurut Kementerian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat tercatat hingga tahun 2015 angka *backlog* kepemilikan rumah di Yogyakarta mencapai 217.115 rumah.

Rumah Susun Kayuh Kotagede merupakan sebuah rumah susun yang memberikan tempat berhuni yang memiliki fasilitas berupa jalur akses yang mudah dan cepat baik bagi pengendara sepeda kayuh maupun penyandang disabilitas. Rumah susun terbagi menjadi empat bagian utama, yaitu: (Gambar 13).

Rumah susun mampu menampung sebanyak 200 keluarga. Jumlah ini merupakan hasil kalkulasi untuk mengurangi angka *backlog* di Yogyakarta sebanyak 0,1%. Rumah susun ini terbagi menjadi 4 bagian utama yaitu Rumah Susun, Masjid, Gedung Serbaguna dan ruang-ruang publik yang dibentuk seperti pendopo.

Rumah susun ini memiliki 3 tipe unit rumah. ketiganya memiliki luas ruang yang sama yaitu 36m² (6mx6m). Tipe *single* merupakan unit rumah yang dapat digunakan baik untuk seseorang yang tinggal sendiri atau bersama pasangannya. Fasilitas yang disediakan pada unit tipe ini adalah: satu tempat tidur, kamar mandi, ruang tamu, dapur, tempat makan, dan balkon (Gambar 14). Tipe kedua merupakan unit yang



Gambar 21. Suasana ruang publik dan sarana pendidikan anak usia dini.



Gambar 22. Suasana ruang publik di bagian belakang rumah susun.

memiliki dua kamar tidur. Sesuai digunakan bagi keluarga beranggotakan tiga orang. Dengan luas ruang yang sama dengan tipe yang sebelumnya, fasilitas yang ada di dalam unit ini sedikit berbeda. Dalam unit ini terdapat dua ruang tidur, satu kamar mandi, dapur dan ruang makan, dan balkon (Gambar 14). Dan tipe unit yang ketiga adalah *mezzanine*. Unit ini memiliki luas yang sama seperti dua tipe sebelumnya, namun dengan menggunakan ketinggian ruang (4,5m), unit ini kemudian dikembangkan menjadi dua lantai untuk menciptakan luas ruang tambahan. Dengan memanfaatkan luas ruang baru sebagai ruang tidur dan ruang serbaguna, unit ini cocok bagi keluarga beranggotakan tiga hingga empat orang. Untuk dapat menjajaki ruang *mezzanine* yang berada 2M diatas ruang utama, penghuni dapat menggunakan tangga yang berada di samping pintu masuk. Lebar tangga ini adalah 70cm dengan pijakan sebesar 25cm dan tanjakan 18cm (Gambar 15).

Desain bangunan masjid dibuat berbentuk persegi dengan bagian belakang berlubang. Bukaan yang lebar ini berfungsi sebagai penerang serta untuk memberikan jalur pergantian sirkulasi udara alami secara maksimal. Dengan memanfaatkan air kolam sebagai media pendingin, udara yang masuk ke dalam masjid akan selalu segar (Gambar 16).

Desain bangunan Gedung Serbaguna juga menerapkan konsep lahan parkir di lantai 1. Meski rumah susun ini lebih memprioritaskan pengguna yang memiliki kendaraan bermotor roda dua, desain rancangan tetap memberikan lahan parkir di dalam bangunan bagi kendaraan bermotor roda empat. Lokasi utamanya adalah di dalam Gedung Serbaguna lantai 1 (Gambar 17).

Lubang pada setiap atap Rusun berfungsi untuk sebagai sirkulasi udara. Sirkulasi udara yang baik sangat diperlukan bagi bangunan ini karena bangunan ini menggunakan atap genteng metal yang cenderung lebih panas dari atap genteng biasa (Gambar 18).

Tabel 3.
Total Luasan Ruang di Dalam Kawasan Rumah Susun

Gedung	Ruang	Standar	Jumlah	Luas Akhir
Rumah Susun	Zona Berhuni	36 m ²	200	9.680 m ²
	Kantor	15 m ²	3	1.237 m ²
	PAUD	300 m ²	1	1.237 m ²
	Parkir Motor	2 m ²	280	1.958 m ²
	Kios	22 m ²	12	432 m ²
	Toilet	1,8 m ²	6	30 m ²
Masjid	Bangunan Utama		1	1.250 m ²
	Tempat Wudhu	122 m ²	1	900 m ²
	Mushola Wanita		1	900 m ²
Gedung Serbaguna	Hall (2000 orang)	1744 m ²	1	2.318 m ²
	Lobby	325 m ²	1	715 m ²
	Ruang Rapat	50 m ²	1	85 m ²
	Servis	18 m ²	1	208 m ²
	Parkir Mobil	12 m ²	19	1.152 m ²
	Parkir Motor	2 m ²	36	158 m ²
Pos Satpam		4,8 m ²	1	16 m ²
Pendopo		9 m ²	4	54 m ²
Luas Total				22.330 m²

Struktur utama yang digunakan pada bangunan adalah *Rigid Frame* yang tersusun dari kolom dan balok terbuat dari beton. Dengan dimensi kolom sebesar 35cmx35cm dan dimensi balok sebesar 35cmx50cm. Jarak antar kolom adalah 6m. Sama halnya dengan struktur yang digunakan pada bangunan utama, struktur yang digunakan pada dua bangunan pendukung yaitu Masjid dan Gedung Serbaguna juga menggunakan sistem struktur yang sama. Struktur ramp merupakan struktur balok kantilever yang memanjang 3 meter. Struktur ini menopang setiap landasan ramp yang menempel pada kolom terluar bangunan yang dilaluinya (Gambar 19).

Ramp merupakan salah satu alat akses vertikal yang ada di dalam bangunan. Selain ramp, terdapat beberapa alat vertikal lain yaitu tangga utama dan tangga darurat. Keduanya menghubungkan setiap lantai bangunan rumah susun. Tangga utama berada di dalam bangunan, sementara untuk tangga darurat berada di beberapa sisi luar bangunan yang juga digunakan sebagai jalur akses pengguna (Gambar 11). Dengan memanfaatkan ramp yang ada pada sekeliling bangunan utama, pengguna bangunan akan lebih dimudahkan dalam perjalanan mencapai huniannya (Gambar 13). Meski bukan alat vertikal utama, ramp memiliki beberapa keunggulan yaitu dapat digunakan sebagai sarana rekreasi dan sarana penjaga kebersihan balkon rumah susun.

Ruang-ruang bersama berada pada titik-titik yang menjadi pusat akses pengguna bangunan. Ruang bersama pada bangunan utama terdapat pada lokasi di sekitar tangga utama. Tangga merupakan jalur akses utama di dalam gedung. Di setiap lantai yang dilaluinya, area di sekitar tangga dibiarkan kosong dengan diadakannya atribut-atribut permanen seperti kursi dan tempat parkir sepeda (Gambar 20). Selain memenuhi

fungsi sebagai tempat duduk, kursi permanen ini juga merupakan sebuah penanda bahwa lokasi ini merupakan tempat yang dapat dimanfaatkan secara bersama-sama. Penempatan ruang bersama di sekitar area tangga adalah karena tangga merupakan jalur akses yang secara kontinuitas dilalui oleh seluruh pengguna bangunan.

Ruang publik atau ruang bersama di luar bangunan terdapat di beberapa titik dan beberapa bentuk desain. Desain yang pertama adalah memanfaatkan ruang terbuka hijau sebagai sarana berkumpul dan bermain. Desain kedua adalah sebuah bangunan berbentuk gazebo atau pendopo yang dapat dimanfaatkan baik bagi penghuni maupun pengunjung (Gambar 21 dan 22).

V. KESIMPULAN/RINGKASAN

Ditengah permasalahan ketimpangan antara jumlah perumahan dengan jumlah pengguna, Pemerintah Indonesia terus berusaha untuk memperkecil laju angka *backlog* dengan berbagai cara. Solusi yang dapat digunakan untuk memberikan ruang berhuni di dalam lahan perkotaan yang sempit adalah menciptakan sebuah hunian vertikal. Meski hunian vertikal masih belum banyak diminati oleh kebanyakan masyarakat, desain hunian susun terus dikembangkan demi menjawab semua ekspektasi dari masyarakat. Pengembangan hunian vertikal/susun dengan menciptakan beberapa fasilitas baru yang unik dapat sedikit menggeser anggapan negatif dari rumah susun. Dengan tetap mempertimbangkan kebutuhan utama dari para penghuni yaitu bertinggal dan bersosial, Rumah Susun Kayuh Kotagede hadir untuk memberikan kesempatan bagi MBR untuk memiliki hunian murah di dalam kota. Perilaku berhuni dan hunian yang saling mempengaruhi merupakan tujuan utama dari perancangan ini. Rumah Susun Kayuh Kotagede dirancang dengan menjunjung tiga aspek penting yaitu aksesibilitas, sosial, dan rekreatif. Dengan acuan ketiga aspek tersebut, Rumah Susun berupaya memberikan fasilitas dan ruang huni yang sesuai dengan keinginan dan kemampuan MBR. Desain baru yang diberikan oleh Rumah Susun ini kemudian juga akan memberikan pola perilaku baru bagi penghuninya. Dengan total luas bangunan adalah sebesar 22.330m², rumah susun memiliki fasilitas-fasilitas penunjang yang telah sesuai standar (Tabel 3).

Ramp bangunan memiliki fungsi utama untuk memberikan akses yang cepat dan mudah. Dengan mempertimbangkan kebutuhan dan keinginan dari pengguna rumah susun, ramp pada bangunan ini merupakan sebuah bentuk pengaplikasian dari pendekatan perilaku dan *placemaking*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT karena atas berkah dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan jurnal ini tepat sesuai dengan waktu yang telah diberikan. Serta Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi atas beasiswa Bidikmisi yang telah diberikan kepada penulis selama 4 tahun masa studi. Terima kasih tak lupa penulis sampaikan kepada seluruh pihak yang

telah membantu dan mendukung dalam penyelesaian jurnal ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. P. Duerk, *Architectural Programming: Information management for design*. New York: Van Nonstrand Reinhold Company, 1993.
- [2] M. A. Wykoff, "Definition Of Placemaking: Four Different Types," *MSU L. Policy Inst.*, 2014.
- [3] Project for Public Spaces, "Placemaking Chicago," 2008. [Online]. Available: <http://www.placemakingchicago.com/about/>. [Accessed: 20-Jun-2018].
- [4] H. Lefebvre, *The Production of Space*. Oxford: Basil Blackwel, 1991.
- [5] I. Setiadi and G. Bagus, "Studi Pemikiran Henri Lefebvre Mengenai Produksi Ruang Sosial," 2016.