

Sequence Narrative pada ‘Aktivasi’ Koridor melalui Intervensi *Residual Space*

David Islamuddin dan FX Teddy Badai Samodra
Departemen Arsitektur, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)
E-mail: fxteddybs@arch.its.ac.id

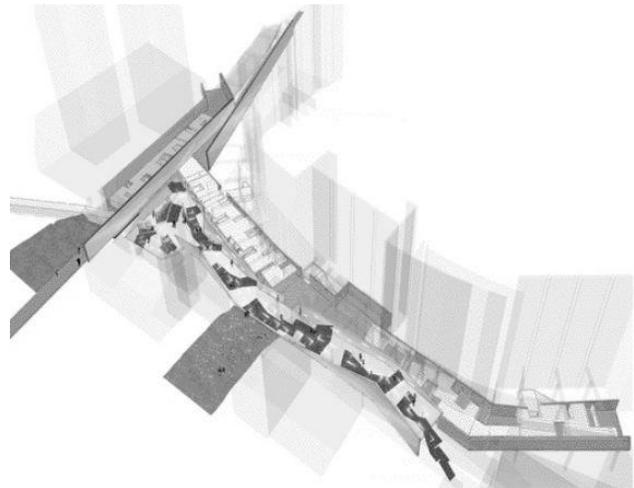
Abstrak—*Sequence Narrative* sebagai salah satu metode mendesain pada ranah arsitektur, menempatkan kehadiran sebuah situasi menjadi fokus utama. Pengalaman akan ruang dan keterhubungannya diskenariokan secara holistik menurut kronologisnya. Dalam satu cerita narasi yang utuh, perancang berusaha menghadirkan pengalaman antar ruang sehingga pengguna secara tidak sadar mampu menikmati satu kesatuan desain. Pada skala yang lebih besar, ruang yang dimaksud tidak hanya pada *single building*, lebih dari itu pada skala urban. Sebuah koridor merupakan salah satu media urban yang memiliki cakupan lebih besar dan intervensi yang lebih kompleks. Permasalahan koridor yang berusaha diselesaikan adalah mengenai *residual space*. Dimana *residual space* merupakan lahan sisa yang tidak memiliki manfaat bagi sekitar. Dimana pada suatu permasalahan kontekstual, *residual space* menjadi salah satu faktor degradasi nilai kawasan. Kerangka konsep yang berusaha diusulkan adalah dengan cara mengintervensi *residual space* menggunakan metode *sequence narrative*, dimana ruang sisa ini diskenariokan secara holistik, sehingga memiliki kesatuan cerita dalam satu koridor.

Kata Kunci — *Sequence narrative, residual space, koridor, urban, intervensi.*

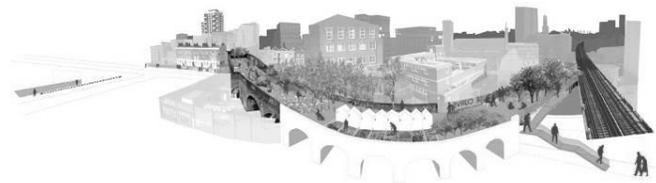
I. PENDAHULUAN

SEQUENCE NARRATIVE sebagai sebuah metode yang diterapkan pada desain ditujukan agar perancang mampu mendeskripsikan narasi desain melalui cara yang terstruktur. Perancang bertujuan untuk memandu pengguna dari satu definisi ruang ke ruang lain, melalui pengalaman ruang yang didapat pada sebuah situasi menurut kronologinya. Untuk mencapai tujuan tersebut, skenario desain diperlukan guna menjadi kerangka berpikir desain yang holistik sehingga pengguna mampu mengikuti narasi dan rute yang telah ditetapkan [1].

Pada skala yang lebih besar, definisi antar ruang bukan lagi hanya pada lingkup program ruang pada *single building*, namun bisa juga letak kavling pada koridor ruang kota, seperti terlihat pada Gambar 1, 2, 3. Lefebvre (1968) mengungkapkan bahwa ruang kota terkait dengan *Triangle of Spaces* yakni; *spatial practices, representations of spaces, and space of representation*. *Spatial practices* merupakan cara manusia menyasiasi ruang formal dari aturan pemerintah yang berlaku ke dalam ruang yang lebih hidup pada suatu kawasan. *Representation of space* merupakan ruang yang dikonsepsikan oleh perancang sesuai dengan intelektual personal. *Space of representation* merupakan ruang dengan beragam pengalaman sebagai simbol dan identitas wilayah setempat [2].



Gambar 1. Ilustrasi Ruang pada Skala Kota
Sumber: canadianarchitect.com



Gambar 2. Ilustrasi Ruang pada Skala Kota dan Kegiatan Manusia
Sumber: canadianarchitect.com



Gambar 3. Ilustrasi Intervensi pada Celah Ruang pada Skala Kota
Sumber: canadianarchitect.com

Berdasarkan teori Lefebvre, kawasan urban yang memenuhi kriteria tersebut akan dicoba dijadikan tapak kontekstual pada desain ini. Koridor Kembang Jepun dipilih sebagai representasi tapak dikarenakan memiliki beberapa kriteria tersebut, antara lain terjadi banyak pemanfaatan celah ruang kota secara ilegal,

merupakan perencanaan dari pemerintah kota dan merupakan kawasan heritage pecinan Surabaya.

Koridor Kembang Jepun merupakan salah satu pusat perdagangan sekaligus kawasan *heritage* di Surabaya. Sebagai kawasan pecinan, tentunya koridor ini memiliki *spirit of place* nya sendiri. Posisinya sebagai kawasan *heritage* membuatnya sebisa mungkin dipertahankan keberadaannya. Akan tetapi eksistensinya tidak berbanding lurus dengan revitalisasi oleh pemerintah kota. Hal ini menyebabkan banyak terjadi degradasi kualitas bangunan bahkan kawasan. Diindikasikan dengan banyaknya muncul lahan sisa akibat degradasi fungsi (*residual space*) yang terjadi seiring berjalannya waktu [3].

Residual Space memiliki beberapa kategori, diantaranya; *Abandon* yakni ruang kosong yang ditinggalkan, *Left-over* yakni ruang sisa yang muncul dan seringkali terjepit diantara bangunan-bangunan, *Inhospitable* yakni ruang yang tidak terurus (Franceschini, 2011). Pada koridor Kembang Jepun banyak ditemukan *Residual Space* yang berkategori *Abandon* dan *Inhospitable space*, dikarenakan alih-alih mempertahankan bangunan cagar budaya justru perlakuan yang diberikan tidak maksimal sehingga dalam kurun waktu tertentu berubah menjadi *residual space* [4].

Pada penelitian ini, analisa yang dilakukan berpusat pada segmen pertama Koridor Kembang Jepun mulai dari Jembatan Merah sampai dengan titik tengah koridor. Beberapa

tapak yang termasuk dalam kategori *residual space* terlihat pada Gambar 4. Tapak tersebar pada koridor dengan beberapa karakteristik yang berbeda-beda berdasarkan posisinya, seperti yang terlihat pada Gambar 5. Melalui studi observasi, tapak-tapak tersebut memiliki kondisi yang memprihatinkan seperti gambar 6, yang tidak memiliki manfaat bagi lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, diperlukan suatu intervensi untuk menanggulangi fenomena tersebut.

Ruang-ruang yang tertinggal tersebut secara tidak langsung diintervensi oleh masyarakat menjadi suatu bentuk yang lain. Intervensi yang dilakukan pada skala kota dapat diklasifikasikan menjadi *Tacticle Urbanism*. Secara definisi, Taktik berarti suatu tindakan yang dapat digunakan untuk menyusun suatu tindakan hingga mencapai tujuan tertentu. Taktik yang dihadirkan diharapkan mampu menjadi intervensi yang tepat pada ruang kota. Ruang kota dengan karakteristiknya masing-masing menjadi area yang menarik bagi keberlangsungan beragam intervensi tersebut (Borden, 2000) [2].

Urgensi dari penelitian ini adalah bagaimana *sequence narrative* menjadi sebuah cara dalam mengintervensi ruang kota. Mengintervensi *residual space* untuk menghidupkan kembali *spirit of place* dari sebuah kawasan. Selain itu ruang yang telah diintervensi diharapkan mampu menjadi *urban catalyst* pada Koridor Kembang Jepun, terlihat pada Gambar 7.

II. METODE DESAIN

Sequence narrative merupakan metode dimana perancang berusaha membuat sebuah suasana ruang secara terstruktur dan kronologis. Sehingga pengguna bergerak secara mengalir sesuai dengan jalur yang telah dibentuk [1]. Fokus penting yang mendasari desain ini adalah narasi yang kronologis,

sehingga perlu adanya jalur pengguna yang ditetapkan terlebih dahulu. Penentuan *track* pada koridor ini terlihat pada gambar 8, berawal dari Jembatan merah, persimpangan pertama, bergerak menuju tapak-tapak *residual space*, dan berakhir pada persimpangan kedua. Untuk menciptakan konektivitas antar tapak maka dibuatlah narasi desain dengan menambahkan unsur heritage sebagai benang merahnya.

Dalam menghubungkan antar site, pengguna perlu mengetahui beberapa *signage visual* yang terdapat pada tapak ataupun dimunculkan dalam bentuk desain. Agar pengguna memahami rute yang telah ditetapkan dan bergerak mengikutinya, maka perlu adanya analisa mengenai *spatial perception*. Persepsi ruang merupakan apa yang didapat secara individual dan bersifat subjektif. Dimana pemahaman ruang terbentuk dari pengalaman visual melalui; *wayfinding, orientation, direction dan visual clue*. Ada beberapa aspek yang bisa diperhatikan untuk mencapai tujuan tersebut, diantaranya adalah *rythm and pattern, light and transparency dan scale and proportion*. Aspek-aspek inilah yang berusaha dianalisa dan diterapkan pada desain sebagai *direction* dalam pengguna memahami ruang, terlihat pada Gambar 9 [5].

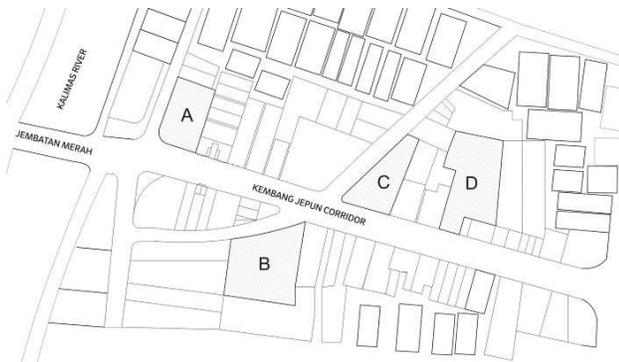
Untuk mengerucutkan pemahaman mengenai *spatial perception*, pengguna perlu didefinisikan secara spesifik. Pejalan kaki merupakan pengguna yang memiliki parameter gerak yang cukup konstan untuk dianalisa. Beberapa aspek tersebut diantaranya adalah *physical atribut, environmental atribut dan walking atribut*, pada Gambar 10. Beberapa hal penting yang berpengaruh pada pembacaan konteks oleh pengguna adalah aspek kecepatan berjalan, kecenderungan berjalan terhadap *obstacle*, jenis kelamin dan juga jangkauan dan arah penglihatan. Aspek tersebut yang menjadi pertimbangan dalam megombinasikan antara *track* yang dibuat dengan *visual perception* pengguna.

Pada tahap selanjutnya *Sequence Narrative* dibuat dengan mengombinasikan semua aspek dengan elemen kontekstual pada site. Pada Gambar 11, merupakan penggalan beberapa pembuatan *Sequence Narrtive* pada koridor Kembang Jepun. Pada fase ini hal yang yang dituju adalah membuat pengalaman ruang saat berjalan kaki berdasarkan keadaan site dan konsep yang telah dibuat. Pada konsep ini beberapa langkah yang diambil terbagi atas 6 langkah. Langkah pertama merupakan proses menangkap suasana pada *track* yang telah ditentukan, kemudian membaca elemen visual yang mampu memicu pergerakan, memprediksi pergerakan selanjutnya dan mencoba mendefinisikan elemen visual untuk menghubungkan antar *site*, dan kemudian dibuatkan narasi dari proses yang telah dilakukan sebelumnya.

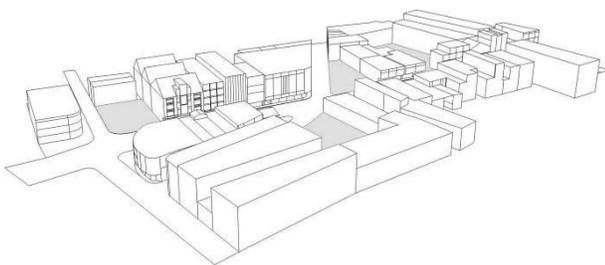
Kemudian untuk membentuk suatu bentuk arsitektur pada tapak *residual space*, dengan mengambil fundamental aspek dari *Sequence Narrative, Spatial Perception dan walking behaviour* maka proses yang dilakukan adalah *peripheral analysis*. *Peripheral* adalah istilah lain untuk jangkauan penglihatan manusia. Konsep *peripheral* yang diajukan dalam desain ini adalah saat fase menentukan bentuk dan juga zonasi pada tiap tapak. Pada pedestrian way diletakkan titik sesuai dengan kecepatan normal pejalan kaki berjalan pada interval 3 detik dan juga 3 kemungkinan seseorang melihat secara lurus, menengok 45 derajat dan 90 derajat. Dan lebar penglihatan

sebesar 60 derajat. Kemudian diberlakukan sama namun dari arah sebaliknya. Ketika sudut dipertemukan maka akan ada perpotongan dimana ada area yang paling terlihat dan juga yang tidak. Hasilnya digunakan sebagai menentukan zona publik dan private pada tiap site. Pada Gambar 12 menunjukkan penerapan *peripheral analysis*

Beralih pada interior bangunan, hal yang sama juga dilakukan pada interior bangunan. Dimana sirkulasi orang berjalan dan pengalaman ruang menjadi acuan penting. Perencanaan denah pada tiap-tiap tapak dimaksimalkan untuk orang berjalan, jadi bentuk denah yang diajukan adalah denah dengan sirkulasi yang memutar atau menerus, hal ini ditujukan agar pengguna merasakan pengalaman ruang residu yang sempit terkesan lebih luas dengan memperpanjang jalur sirkulasinya. Penentuan sirkulasinya juga didasarkan pada tipologi yang diusung pada tiap-tiap tapak. Tentunya memiliki porsi yang berbeda-beda sesuai kebutuhan



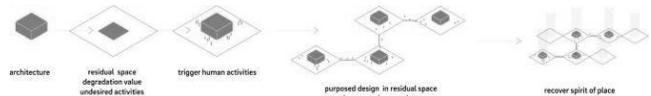
Gambar 4. Letak Tapak *Residual Sapce* pada Koridor Kembang Jepun.



Gambar 5. Hubungan Tapak pada Kawasan Sekitar.



Gambar 6. Kondisi *Residual Space* pada Koridor.



Gambar 7. *Illustrasi Intervensi Ruang menjadi Urban Catalyst*

Accentuation of Kembang Jepun Landmark

Sky Boundaries of residual space

Rhythm of facade surrounding

Colour and relief of sky-gateway

Alley of market and repetition of

one space that connecting each space

rhythm and pattern of abandoned building

sequences of left facade

contrasty of materiality of view from site

curiosity continue space

The journey to know how about kembang jepun is start here. Next you will feel the strangeness of beginning. But before that you must to make sure that you recognized it.

You more curious with it and you want more. Looking for the surrounding, to imagine into your head. Finally you find the sign for you to move. Spontaneously you follow the direction to know more

What you looking for is right there. The other destination that you want more. The curiosity bring you to know more about kembang jepun. History was slapped your face. How you did not know about this?

Are you surprised? Finally you aware about this. Then you try hard to find it out. Not only bring your body to his reality but also your mind. You feel something that you never experienced before. Oh, inside-with this.

You have tried about this. You need to relax your body. You can choose to go to bed or full your sunning. Just follow the direction. But you can't tell like usual. Share the space to the other and doing yourself

Time just left. The crowded has faded away. Atmosphere turn off and the bus stop. Why the seems like the dead corridor? Out of know where, you followed light connection that bring you to little space. Live and warm.

Gambar 8. *Proses Penentuan track dari Narasi.*

CONCEPT SPATIAL PERCEPTION

PERCEPTION
What the individual perceives on a unique and subjective basis
Experiencing space through visual
wayfinding orientation direction visual clue

LIGHT AND TRANSPARANCY
Transparency is quantity of light passing through the material.
Light to the dark create the movement

RYTHM AND PATTERN
Rhythm can be decribed as timed movement through space an easy, connected path along which the eye follows a regular arrangement of motifs

SCALE AND PROPORTION
small/near medium/middle large/far
Scale and proportion stimulate the curiosity then make a movement

Gambar 9. *Illustrasi mengenai Spatial Perception Aspect.*

User selection among the user in the corridor is pedestrian. Affected by movement, visibility and accesibility.
Pedestrian include society, trading user, or outsider.

Environmental Attribut
- Temperature Higher slower
- Weather Mean value 7-8 pm
- Time

Walking Attribut
- Inclined area -Downward increasing 20%
- Stairway Upward decreasing 20%
- Escalators 30-45o decrease -46% upward
-0.5 m/s downward
-0.75 m/s

Gambar 10. *Illustrasi User Analysis.*

III. HASIL DAN EKSPLORASI

A. *Konsep Kawasan*

Sebagai salah satu respon dari tapak yang terpisah, maka secara tidak langsung perlu adanya aspek yang menjadi pemersatu antar tapak. Pada Dalam hal ini *layout* bangunan

diintervensi sebagai salah satu aspek yang didesain secara holistik. Pada Gambar 13 menunjukkan bahwa langkah untuk menentukan layout tiap bangunan menggunakan garis imajiner parkir 45° pada sisi badan jalan. Dari perpotongan garis-garis tersebut tercipta layout tapak pada tiap tapak.

Pada segmentasi koridor pertama, yakni dari Jembatan Merah menuju Gerbang Kya-Kya intervensi desain terletak pada desain *zebra cross*, *streetscape* dan desain lansekap dari Tapak A. Seperti terlihat pada Gambar 15, *zebra cross* yang didesain merupakan gabungan dari dua jenis *zebra cross*. *Zebra cross* bersisi lengkung dimana memberikan posibilitas lebih banyak untuk orang bergerak dan *zebra cross* berpola zig-zag yang menuntun orang berjalan tetap pada jalurnya.

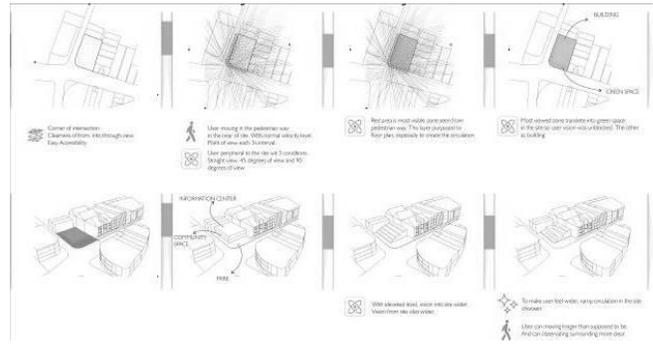
Desain dari penyeberangan jalan merupakan manisvestasi dari konsep mengenai *spatial perception*. *Streetscape* yang dimaksud merupakan desain pada badan jalan, dimana difungsikan sebagai *pedestrian way*, *shelter* dan juga *loading dock* pada bangunan eksisting. Pada bagian ini juga dimaksimalkan area hijau walaupun dengan jumlah yang sedikit. Desain lansekap tapak A disesuaikan dengan garis imajiner dari proses sebelumnya, desain yang demikian dimaksudkan sebagai area berkumpul apabila orang menyeberang dari seberang jalan dan langsung mengarahkan pada rute selanjutnya.



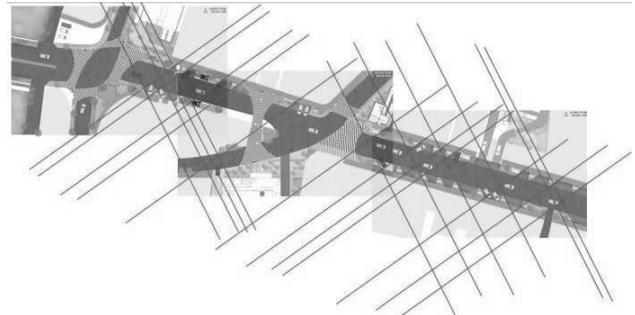
Gambar 11. Proses Analisa Suasana terhadap Penggunan.

Pada segmentasi koridor yang kedua, yakni berada pada perempatan kedua dengan karakteristik merupakan jalan lengkung pada salah satu ruas jalannya. Seperti yang terlihat pada gambar 16, intervensi desain terletak pada *zebra cross*, *streetscape*, lansekap tapak B dan lansekap tapak C. *Zebra cross* pada segmen ini hanya terdapat 3 desain, dikarenakan

salah satu *zebra cross* menghubungkan 2 ruas jalan sekaligus. Dengan mempertimbangkan ruang kosong yang berada antara ruas jalan, maka *zebra cross* diteruskan sampai pada tapak B. Dengan demikian orang yang berjalan dari koridor sebelah utara langsung dapat berpindah dengan cepat. Begitu pula *zebra cross* lainnya langsung menghubungkan antara tapak B dengan tapak C. *Streetscape* yang didesain tidak jauh berbeda pada segmen pertama, hanya saja tidak difokuskan pada cabang koridor. Tapak B merupakan tapak dengan luasan paling banyak mendapat porsi lebih untuk mengintervensi lansekapnya. Konsep garis imajiner diterapkan pada area terbuka hijau sedangkan pada plaza bagian depan dikonsepsikan sebagai plaza duduk bagi pengguna, dengan memanfaatkan perbedaan elevasi. Tapak C yang memiliki luas tapak paling sedikit intervensi desain kawasan hanya terdapat pada desain dari *pedestrian way* pada jalur koridor.



Gambar 12. Proses *Peripheral Analysis* dan Transformasi Bentuk



Gambar 13. Garis Imajiner pada Kawasan berdasarkan Parkir 45°

Pada segmen ketiga, pada Gambar 17 intervensi desain hanya difokuskan pada *streetscape* dan juga tapak D. *Streetscape* lebih banyak diberikan mengingat semakin masuk pada koridor semakin padat bangunan. Garis imajiner sebagian besar membentuk desain lansekap dan juga layout pada tapak B, dikarenakan lahannya yang terhimpit maka perlu aksentuasi lebih.

B. Konsep Tapak Bangunan

Konsep tapak bangunan diintervensi sesuai dengan kronologi dan juga narasi yang dibuat. Dimana menghadirkan suasana antar ruang dan menghubungkannya menjadi fokus utama. Dalam hal ini *residual space* menjadi sebuah ruang yang berusaha dihidupkan suasananya melalui sebuah narasi konsep. Konsep bangunan yang diusulkan pada aktivasi ini adalah *heritage tourism*, sesuai dengan isu kontekstual pada site. Sehingga untuk menunjukkan desain secara holistik, pada satu kawasan tipologi tiap tapak diusulkan sebagai berikut; *public space*, *education and recreation*, *service and commercial* dan

housing. Dimana untuk menghubungkannya pengguna dapat mengaksesnya melalui jalan kaki, sehingga luaran yang penting dalam desain adalah sirkulasi dalam tapak maupun pada koridor.

Pada permulaan koridor, terlihat pada Gambar 18 tipologi yang diusung adalah *public space*, dimana memenuhi kegiatan eventual dan juga sebagai sarana berekspresi sekaligus ruang terbuka hijau. Dikarenakan tapak ini berada pada pojok jalan pada perempatan, maka respon sirkulasinya adalah dengan menempatkan area berkumpul pada pertemuan desain penyeberangan yang sudah diusulkan sebelumnya. *Pattern* dari *pedestrian way* juga turut diintervensi oleh garis imajiner kawasan, untuk mendapatkan satu kesatuan pada segi tapak bangunan.

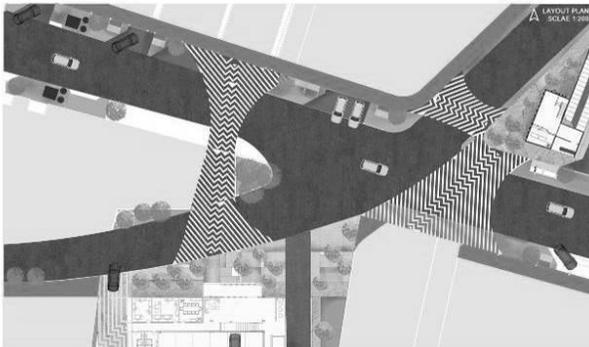
Pada segmen kedua, terlihat pada Gambar 19 yaitu pada tapak B tipologi yang diusulkan adalah *education and recreation*, terdiri atas *library, gallery* dan *exhibition*. Pada area komersil ini, sirkulasi dibedakan menjadi 2 sirkulasi manusia



Gambar 14. Hasil Intervensi pada Kawasan.



Gambar 15. Hasil Intervensi pada Segmen Pertama Koridor.



Gambar 16. Hasil Intervensi pada Segmen Kedua Koridor.



Gambar 17. Hasil Intervensi pada Segmen Kedua Koridor.

dan juga sirkulasi kendaraan. Sirkulasi manusia terhubung langsung melalui jalur penyeberangan, kepada tapak bangunan. Sirkulasi yang dihadirkan pada tapak ini adalah sirkulasi yang menerus, dimana pengguna akan diarahkan berjalan dari ruang ke ruang lain dengan batas ruang yang imajiner.

Pada segmen ketiga terdapat 2 bangunan yang saling terhubung. Bangunan tersebut secara berturut-turut menempati tapak C dan Tapak D, seperti pada Gambar 20 dan 21. Bangunan pertama adalah bangunan yang ditujukan sebagai *housing* dan kedua adalah *service and commercial*. Konsep sirkulasi sama seperti sebelumnya, akan tetapi yang membedakannya adalah tipologi dan karakteristik tapaknya. Semua sirkulasi kembali lagi pada konsep narasi mengenai *Heritage tourism*.

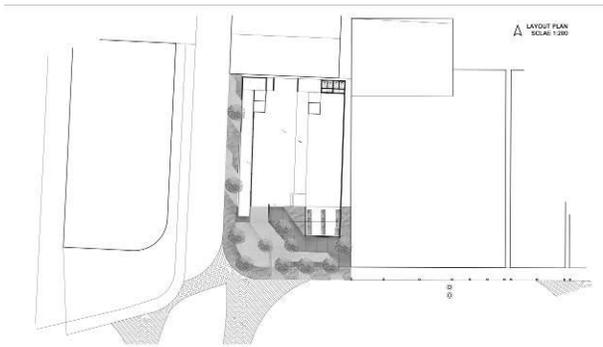
IV. KESIMPULAN

Sequence Narrative berfokus pada bagaimana menghadirkan situasi atau suasana sekaligus menghadirkan skenario rute mana yang akan dialami oleh pengguna. Pada eksplorasi ini *Sequence Narrative* menjadi sebuah benang merah yang menyatukan kekompleksan dari isu *residual space* pada Koridor Kembang Jepun. Mulai dari *user, climate, heritage value* dan *contextual issue*. Dengan menggunakan *Sequence Narrative* dengan ditambah aspek turunannya mampu membentuk makna ruang, bentuk ruang, sirkulasi dan juga menyatukan beberapa site yang terpisah.

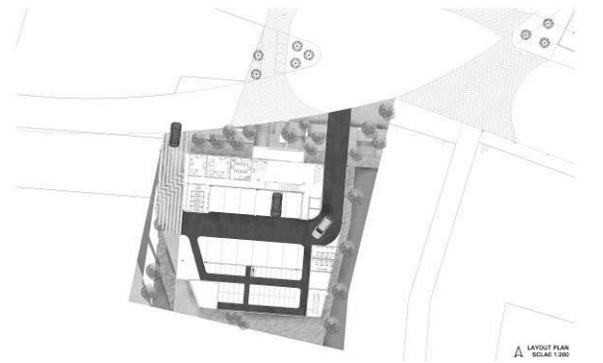
DAFTAR PUSTAKA

- [1] C.L. Crouch. (1967) *Lighting Research and Technology. Vol-32*.
- [2] Dwiyani, Talisa. Andri Yatmo, Yandi (2012). Operasi Taktik dalam Intervensi Ruang Kota. Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik. Universitas Indonesia
- [3] Bararatin, Kirami (2014). *Revitalization strategy of Kembang Jepun Surabaya in supporting sustainable urban development*. Procedia – Social and Behavioral Science
- [4] Petruskeviciute, Laura (2014). *Up-Cycling Space: Design recommendations for reactivation of residual space*. Departemen of Architecture BSc Honours Architectural Studies with International Study.
- [5] O' Leary, Valerie (2014). *Movement in Architecture "How Can Architecture Encourage Movement without Restricting A Person's Free Passage and Decision-making within the built environment?"*. Department of Architecture, Waterfor Insitute of Technology.
- [6] Plowright, Philip D (2014). *Revealing Architecture Design: Methods, Framework and Tools*, Great Britain, TJ International Ltd.

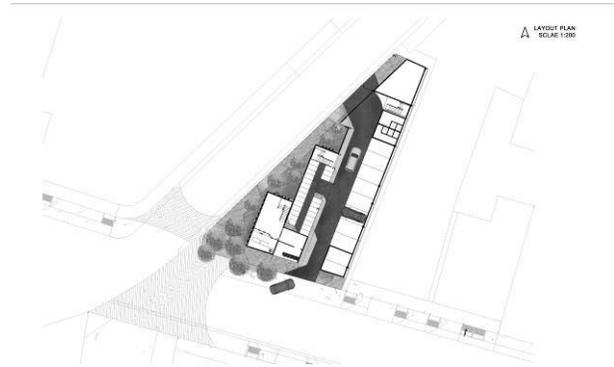
- [7] Buchmuller, Stefan, Weidhman, Ulrich (2006). Parameters of Pedestrian, Pedestrian Traffic and Walking Facilities. Institute for Transport Planning and System.



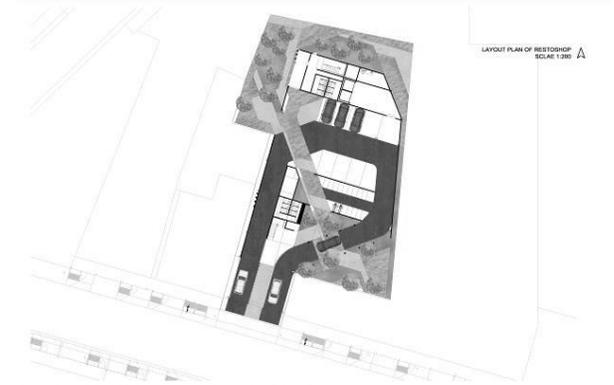
Gambar 18. Hasil Intervensi pada Site A.



Gambar 19. Hasil Intervensi pada Site B.



Gambar 20. Hasil Intervensi pada Site C.



Gambar 21. Hasil Intervensi pada Site D.