

Konsep Multifungsi dan Multikultur pada Perancangan Kembali Alun-Alun Kota Gresik melalui *Participatory Design*

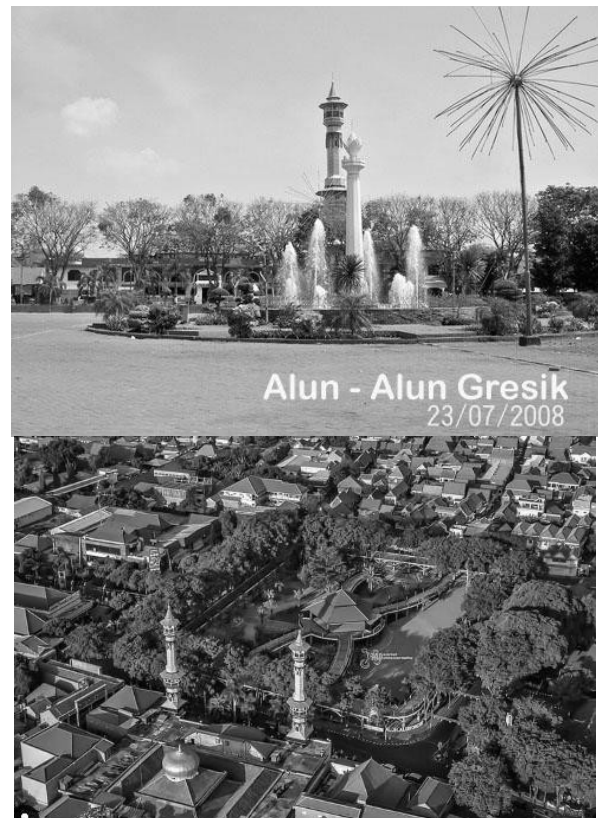
Graciani Cahyadresta Dewanda dan Rabbani Kharismawan
Departemen Arsitektur, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)
e-mail: rabbani@its.ac.id

Abstrak— Alun-Alun Gresik semula merupakan tanah lapang yang biasa digunakan berbagai kegiatan oleh warga sekitar. Namun pada 2017, Alun-Alun Gresik diubah menjadi sebuah *Islamic Center*. Banyak pro dan kontra di masyarakat hingga muncul banyak penolakan pula. Penolakan ini didasari oleh posisi Alun-Alun Gresik sebagai cagar budaya dan kondisi sekitar Alun-Alun tidak hanya dari budaya Islam saja. Hal ini ditandai dengan adanya Gereja Pantekosta dan Klenteng Kim Hin Kiong di dekat Alun-Alun. Dimana fenomena ini secara tidak sengaja mengalami fenomena *placelessness* yang disampaikan oleh Edward Relph (1976) dalam Seamon, David dan Sowers, Jacob (2008). *Placelessness* menjelaskan terjadinya penghapusan tempat-tempat khusus dan pembuatan lanskap standar yang dihasilkan dari ketidakpekaan terhadap pentingnya suatu tempat. Keberadaan Alun-Alun Gresik yang sebagai *Islamic Center*, perlahan dapat menghapus tempat-tempat khusus, seperti Gereja Pantekosta dan Klenteng Kim Hin Kiong yang juga kental akan tradisi budayanya. Berdasarkan permasalahan ini, kondisi Kota Lama Gresik yang multikultur menjadi dasar untuk mengembalikan Alun-Alun Gresik dengan menghormati kultur-kultur lainnya. Dengan memperhatikan komunitas sekitar, harapannya Alun-Alun Gresik dapat memberikan *meaning of place* bagi komunitas sekitar dan mengembalikan signifikansi Kota Lama Gresik. Menggunakan pendekatan *participatory design*, proyek ini berusaha melibatkan kontribusi partisipan dalam melihat isu ini dan bersama-sama memberikan aspirasi terkait rancangan Alun-Alun Gresik yang lebih multikultur secara kolaboratif. Pelaksanaan jaring pendapat dan pekerjaan kolaboratif ini dilakukan dengan media *workshop/interview* dan juga pemanfaatan teknologi untuk respon batasan jarak yang ada di era pandemi COVID-19. Konsep multifungsi diaplikasikan sebagai konsekuensi dari aktivitas yang ingin diwadahi dalam rancangan dan sebagaimana keberadaan ruang publik di tengah kota. Konsep ini diaplikasikan pada aktivitas dan ruangannya, aplikasi tangga dan ramp, serta *street furniture*. Selain itu, rancangan ini juga banyak memberikan familiaritas bagi masyarakat sekitar melalui penggunaan elemen yang identik dengan kultur sebagai penggambaran konsep multikultur. Kemudian konsep ini diaplikasikan pada penggunaan shelter, warna, *street furniture* dan vegetasi.

Kata Kunci— Alun-Alun, Desain Partisipatif, Multikultur, Redesain, Ruang Publik.

I. PENDAHULUAN

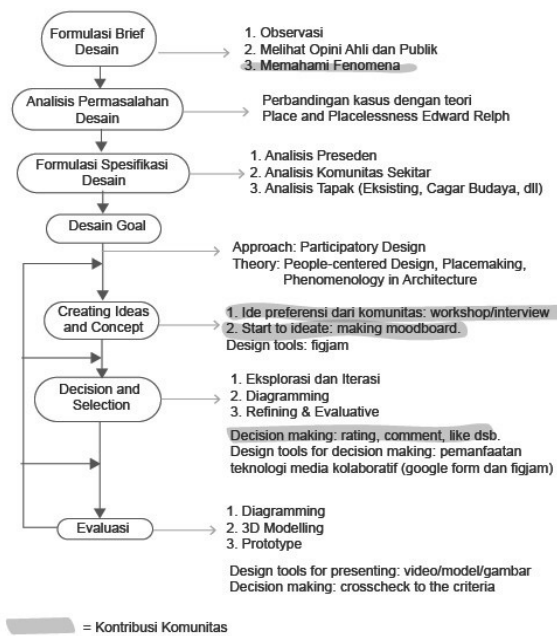
PADA tahun 2017, Alun-Alun Gresik yang dulunya hanya sebuah tanah lapang dengan air mancur ditengahnya, telah didesain ulang menjadi *Islamic Center* Gambar 1. Konsep desain awalnya adalah mengintegrasikan alun-alun dengan cagar budaya sekitar, yaitu Masjid Jami' dan Kompleks Makam Maulana Malik Ibrahim.



Gambar 1. Alun-Alun Gresik Dulu (atas) dan Alun-Alun Gresik sebagai *Islamic Center* (bawah).

Terjadi banyak penolakan dan pro kontra. Menurut Rahmah, Farida N. bahwa pengubahan Alun-Alun Gresik menjadi *Islamic Center* ini dirasa terlalu eksklusif karena di sekitar area Alun-Alun Gresik merupakan area yang multikultur. “Rencana pengubahan menjadi Islami Center terkesan eksklusif, padahal di sekitas alun-alun adalah kawasan multicultural, bukan hanya Masjid Jami saja, namun juga terdapat Kampung Arab, Pecinan dengan Klenteng Kim Hin Kiong yang berdiri sejak masa Majapahit dan Gereja Pantekosta” –Rahmah, Farida N.

Pendapat lain juga disampaikan oleh Ikhwan, Masrul dan Fauzi, Agus M. bahwa beberapa isi penolakan yang dilakukan oleh Forum Aliansi Peduli Cagar Budaya Gresik adalah Alun-Alun Gresik merupakan sebuah cagar budaya, terdapat situs bersejarah, dan Alun-Alun milik semua agama. Selain itu, Ikhwan Masrul dan Fauzi, Agus M. juga menjelaskan bahwa keberadaan Alun-Alun yang baru ini banyak mengubah aktivitas awal yang seharusnya ada di Alun-Alun, seperti, berdagang yang dilakukan oleh Pedagang Kaki Lima (PKL), ruang publik terbuka untuk masyarakat



Gambar 3. Kerangka Berpikir dan Metode pada Proyek.

Tabel 1. Detail Kriteria Rancang

Kriteria	Sumber	Kata Kunci	Kode Kriteria
Melibatkan semua komunitas dari berbagai kultur dan kalangan yang dilengkapi fasilitas ramp untuk keperluan rancang ancangan ramah disabilitas.	Imrie, Robdan Hall, Peter (2001); AIA NewYork; Partisipan	Menyeluruh / Inklusif	K1
Memberikan kesan mengundang dengan menarik perhatian pengguna untuk datang ke ruang publik.	AIA New York; Partisipan;	Mengundang	K2
Menghadirkan kembali landmark Alun-Alun Gresik yaitu Air Mancur dan mempertahankan konsep tanah lapang yang multifungsi	Partisipan; Ikhwan, Masrul dan Fauzi, Agus M.; Perda Gresik No.8 Tahun 2011; Partisipan	Identitas (<i>Icon</i> Alun-Alun)	K3
Memberikan keakraban kondisi spasial yang sesuai dengan lokalitas masing-masing kultur, sekaligus memberikan rasa asing layaknyapendatang.	Relph, Edward (1976), AIA NewYork, Preseden Superkillen	<i>Familiarity</i>	K4
Mewadahi aktivitas kultur dan segala kebutuhannya dari segi warna, ornamen, dan hal pendukung lainnya.	Jagannath, Tejas (2018); Partisipan	<i>Cultural Exposed</i>	K5
Memberikan percampuran program untuk mewadahi berbagai aktivitas, dapat jugadengan memberikankonsep ruang-ruang yang multifungsi.	Bohl, Charles. Ddan Schwanke, Dean (2002); Jagannath, Tejas (2018)	<i>Mix-use Space</i>	K6
Memberikan integrasi antara ruang dan lingkungan melalui relevansi program dan lingkungan konteks sekitar dari segi kultur dan zonasi lahan sekitar untuk menciptakan meaning of place	Norberg-Schulz dalam Soltani, Saeid dan Kirci, Nazan (2019)	<i>Space- Environment Integration</i>	K7

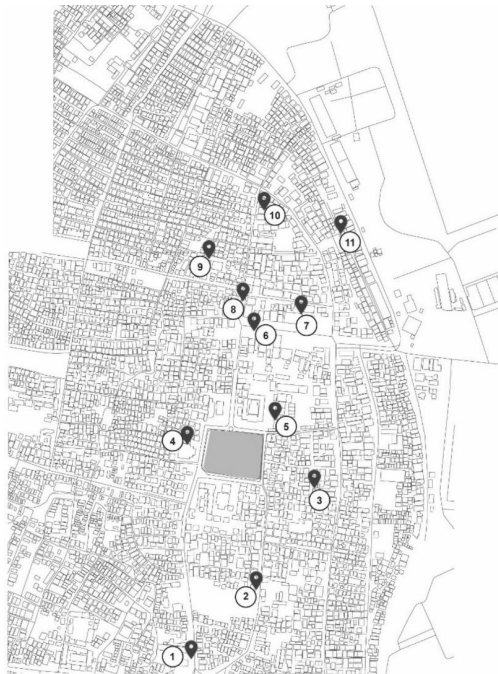
saling bertemu, aspek sejarah yang kental ditandai dengan adanya sumur tua di sisi barat dan timur Alun-Alun, kegiatan di hari nasional, pasar bandeng setahun sekali, dll [1].

Maka dari itu, pembangunan Alun-Alun Gresik sebagai *Islamic Center* justru membuat fungsi ruang publik hanya diperuntukkan untuk satu kalangan saja. Padahal ruang publik ini menjadi tempat banyak lapisan masyarakat untuk berkumpul. Area sekitar Alun-Alun yang juga terdapat kultur masyarakat Cina, Arab, campuran Eropa, dan masyarakat lokal lainnya, dirasa kurang diperhatikan. Terlebih lagi terdapat beberapa tempat ibadah tua dan bersejarah lain selain Masjid Jami’, yaitu Gereja Pantekosta dan Klenteng Kim Hin Kiong yang masih melakukan tradisi budayanya hingga saat ini. Letak ketiga cagar budaya ini dapat dilihat pada Gambar 2.

Dilihat dari beragamnya kultur yang ada di sekitar Alun-Alun Gresik, keberadaan Alun-Alun Gresik sebagai *Islamic Center* secara tidak sengaja sedikit demi sedikit memudahkan tempat signifikansi lain dan bahkan menghilangkan aktivitas

asli masyarakat di Kota Lama Gresik. Sehingga Alun-Alun Kota Gresik sebagai *Islamic Center* ini secara tidak sengaja menciptakan *placelessness* pada Kota Lama Gresik. *Placelessness* yang disampaikan oleh Edward Relph (1976) dalam ulasan Seamon, David dan Sowers, Jacob (2008) menjelaskan terjadinya penghapusan tempat-tempat khusus dan pembuatan lanskap standar yang dihasilkan dari ketidakpekaan terhadap pentingnya suatu tempat. Dimana dengan kata lain, *placelessness* merupakan sebuah fenomena sebuah tempat yang secara tidak sengaja kehilangan makna ‘*place*’-nya sehingga dirasa tidak sesuai dengan signifikansi atau identitas aslinya bahkan hingga sudah tidak layak untuk dihuni [2].

Melalui pendekatan *participatory design*, dikumpulkan partisipan dari berbagai komunitas kultur sekitar agar pendapat komunitas dari kultur lainnya dapat didengar. Kemudian melalui pendapat ini, partisipan akan diajak bekerja sama merancang ulang Alun-Alun Kota Gresik yang lebih multikultur dan multifungsi agar lebih menyeluruh.



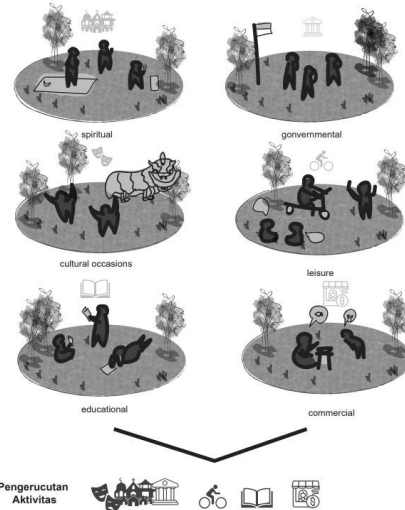
Gambar 2. Letak Cagar Budaya sekitar Alun-Alun Gresik
 Keterangan: 1=Gedung Nasional Indonesia; 2=Makam Maulana Malik Ibrahim; 3=Klenteng Kim Hin Kiong; 4=Masjid Jami' Gresik; 5=Gereja Pantekosta; 6=Kafe De' Lodji; 7=Kantor Pos; 8=Depot Hidayah; 9=Rumah Merah Kampung Kemas; 10=Batik Gajah Mungkur; 11=Stasiun Lama Gresik

II. METODE

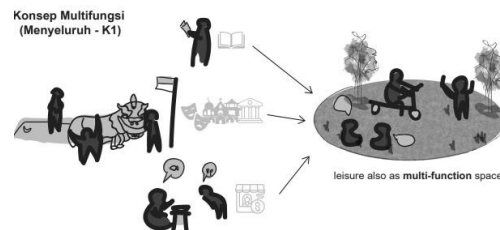
Participatory design merupakan sebuah proses dalam merancang dengan melibatkan peran dari komunitas dengan metode kolaboratif. Menurut Sherry Arnstein, dalam Oswald Devisch, Liesbeth Huybrecht dan Roel De Ridder (2019), ia menjelaskan dalam bukunya, yaitu *A ladder of citizen participation*, bahwa partisipasi didefinisikan sebagai distribusi kembali kekuatan dari warga sekitar yang saat ini tidak terlibat pada proses politik dan ekonomi, untuk kemudian diikutsertakan di masa depan [3]. Dimana dalam lingkup arsitektur, peran komunitas perlu diikutsertakan dalam proses rancangannya. Dengan pendekatan *participatory design* ini, harapannya dapat mengumpulkan semua orang untuk menginisiasi proses rancang partisipatif sehingga luaran rancangannya sesuai dengan kemauan komunitas dan mampu menciptakan *meaning of place* menurut mereka.

Strategi yang digunakan adalah strategi *to diversify* dan *to co-produce*. Dimana strategi *to diversify* diimplementasikan dalam mendengarkan beberapa kelompok yang tidak menjadi fokus saat ini, seperti kelompok kampung pecinan (area Klenteng Kim Hin Kiong) dan kelompok kristiani (area Gereja Pantekosta). Sedangkan strategi *to co-produce* dapat diimplementasikan pada proses pengambilan keputusan. Sehingga pada prakteknya, dapat dilakukan dengan jaring pendapat kepada perwakilan dari beberapa kelompok mengenai preferensi desain yang diinginkan tiap kelompok dan opsi desain yang diberikan.

Pendekatan *participatory design* ini dimasukkan ke dalam tahap-tahap yang disampaikan oleh Boeijen, Annemiek van dan Daalhuizen, Jaap (2010). Tahap-tahap tersebut, yaitu *creating a design goal, creating ideas and concept, decision and selection*, dan *evaluation* [4]. Dimana posisi *participatory* dimasukkan ke dalam kerangka proyek pada



Gambar 4. Pemetaan dan Pengerucutan Aktivitas



Gambar 5. Diagram Konsep Multifungsi

tahap formulasi brief desain, *creating ideas and concept* dan *decision and selection*. Penjelasan *tools* dan metode pada tahap-tahap ini dapat dilihat pada Gambar 3.

Melalui tahap yang melibatkan kontribusi partisipan ini, nantinya akan dibuat kriteria desain yang juga berdasar pada analisis tapak, pembacaan teori pendukung, dan analisis preseden. Setelah dibuat kriteria desain, pendapat partisipan juga dilibatkan pada pencarian ide dan konsep yang nantinya dapat menghasilkan konsep-konsep preferensi mereka mengenai Alun-Alun Gresik yang lebih multikultural.

III. HASIL DAN EKSPLORASI

A. Perumusan Kriteria Desain dan Program Ruang

Proses jaring aspirasi partisipan pada tahap formulasi brief berkontribusi pada proses perumusan kriteria desain dan program ruang. Dimana partisipan diberi pertanyaan mengenai kondisi Alun-Alun Gresik saat ini yang menjadi *islamic center*, keinginan kedepannya mengenai desain Alun-Alun Gresik, pendapat mengenai ide Alun-Alun yang lebih multikultural, serta aktivitas dan ruang yang mereka kehendaki. Berdasarkan proses ini, kriteria desain yang muncul dari jaring aspirasi partisipan adalah:

1. Melibatkan semua komunitas dari berbagai kultur dan kalangan yang dilengkapi fasilitas ramp untuk keperluan rancangan ramah disabilitas (menyeluruh/inklusif – K1),
2. Memberikan kesan mengundang dengan menarik perhatian pengguna untuk datang ke ruang publik (Mengundang – K2),
3. Menghadirkan kembali landmark Alun-Alun Gresik yaitu Air Mancur dan mempertahankan konsep tanah lapang yang multifungsi (Identitas – K3), dan
4. Mewadahi aktivitas kultur dan segala kebutuhannya dari segi warna, ornamen, dan hal pendukung lainnya (cultural exposed – K5). Detail dari kriteria ini dapat dilihat pada

Tabel 2.
Aktivitas dan Ruang

Nama Ruang	Aktivitas
Tempat pedagang	Berdagang, Bersantai/Berjalan-jalan
Communal Area	Temu/Interaksi/Pameran Komunitas, Festival Bandeng, Bersantai/Berjalan-jalan
Microlibrary +Coworking	Berkerja kolaboratif, Edukasi Kota LamaGresik, Bersantai/Berjalan-jalan
Sitting Out Area	Makan dan Minum, Temu/Interaksi/Pameran Komunitas,Bersantai/Berjalan-jalan
Exhibition Area	Temu/Interaksi/Pameran Komunitas,Festival Bandeng, Pameran Budaya,Pertunjukkan Budaya, Bersantai/Berjalan-jalan
Landmark	Bersantai/Berjalan-jalan
Tanah Lapang (MultiPurpose)	Olahraga (Sepeda, Badminton, Sepak Bola), Bermain (permainan anak-anak),Upacara, Acara Keagamaan Islam (Haul,Sholat Idhul Fitri atau Adha, dll), Acara Keagamaan Khonghucu (Imlek, Festival Barongshai, dll), Acara Keagamaan Kristen (Natal), Temu/Interaksi/Pameran Komunitas, Festival Bandeng,Bersantai/Berjalan-jalan
Mini Court	Olahraga (Sepeda, Badminton, SepakBola), Bersantai/Berjalan-jalan
Thematic Park/Plaza	Bersantai/Berjalan-jalan
Playground	Bermain anak-anak, Bersantai/Berjalan-jalan
Basement Parking	Parkir Kendaraan (Motor dan Mobil)
Toilet	Buang Air Besar dan Buang Air Kecil

Tabel 1.

Dalam perumusan program ruang, partisipan yang juga diberi pertanyaan mengenai aktivitas dan ruang apa yang mereka inginkan pada Alun-Alun, didapatkan aktivitas dan ruang yang bisa dilihat pada Tabel 2.

Berdasarkan proses jaring aspirasi tersebut, aktivitas yang ingin diakomodasi pada rancangan cukup variatif sehingga perlu pengelompokkan dan pengerucutan. Hasil pengelompokkan aktivitasnya adalah aktivitas spiritual, *governmental*, *cultural occasions*, *leisure*, *educational*, dan *commercial*. Banyaknya pengelompokkan ini, dikerucutkan kembali menjadi kegiatan *eventual* (aktivitas spiritual, *governmental*, dan *cultural occasions*), *leisure*, *educational*, dan *commercial* Gambar 4. Karena pada dasarnya sebuah ruang publik adalah sebuah *leisure*, harapannya fungsi utama ini tetap ada, namun juga bisa digunakan kegiatanlain sehingga lebih multifungsi Gambar 5.

B. Preferensi Area Desirable – Undesirable oleh Partisipan

Pada proses *zoning* dalam tahap *creating ideas and concept*, partisipan ikut berkontribusi dalam proses rancang melalui proses *workshop* jarak jauh menggunakan media sosial dan media *figjam*. Dimana partisipan diajak untuk menandai area mana yang menurut mereka cocok untuk dikunjungi dan dijadikan tempat beristirahat/duduk-duduk. Penandaan yang sudah dilakukan partisipan di-*overlay* menjadi satu dan didapatkan bahwa area berwarna hijau adalah area yang paling diinginkan oleh partisipan, sedangkan warna merah adalah area yang tidak diinginkan oleh partisipan. Sebelum dilakukan penandaan, partisipan diberi edukasi bahwa pertimbangan dalam memberi tanda dapat berupa faktor kenyamanan, *view*, dan *noise* Gambar 6.

Berdasarkan *overlay* dari data partisipan, didapatkan kesimpulan seperti Gambar 6. bagian tengah. Dimana area berwarna pinggir barat adalah area *undesirable*, area berwarna utara adalah area *less desirable*, dan area tengah adalah area *desirable*. Area *desirable* digunakan sebagai area yang produktif dan tempat berkumpul, seperti area pusat (*minicourt*, *exhibition stage*, *sitting out area*, dan plaza. Area *less desirable* digunakan sebagai area taman dan pedagang. Area *undesirable* digunakan sebagai area parkir.

Zonasi dilakukan untuk memetakan peruntukkan area. Namun, konsep multifungsi juga menjadi kriteria yang telah dibuat. Maka dari itu, zonasi tetap dilakukan namun zonasi

ini dalam realisasinya dapat tergabung atau *merged* untuk menciptakan konsep multifungsi. Sehingga area yang sudah terzonasi tetap dapat digunakan sesuai dengan kondisi *eventual* kegiatan kultur masyarakat. Ilustrasi dari konsep ini dapat dilihat pada Gambar 7.

C. Penetapan Konsep Spasial Melalui Likes – Dislikes oleh Partisipan

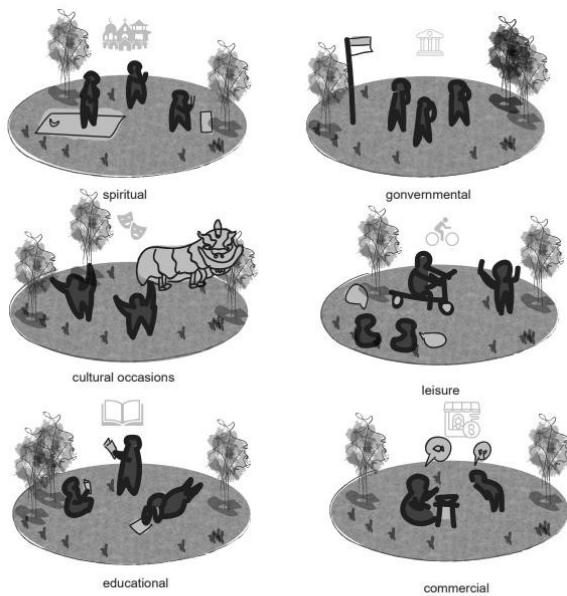
Jaring aspirasi juga dilakukan dalam tahap pengonsepan spasial untuk mengetahui preferensi partisipan. Proses jaring aspirasi ini dilakukan dengan cara pemberian opsi-opsi pada beberapa ruang atau area, kemudian partisipan diminta untuk memilih konsep spasial mana yang mereka minatimelalui pemberian *likes* dan *dislikes* disertai beberapa komentar. Pembuatan opsi konsep spasial didasarkan pada *moodboard* yang telah dibuat partisipan pada media *figjam* dan juga jaring aspirasi sebelumnya dengan menggunakan media *google form* sebagai bentuk dari *interview*.

Hasil jaring aspirasi *like-dislike* ini Gambar 8. memperlihatkan bahwa partisipan banyak menyukai area *outdoor* seperti pada area pedagang, *stage*, *sitting out area*, dan komunal. Untuk area *playground* diberi opsi area bermain yang memanfaatkan lansekap dan juga instalasi. Banyak partisipan memilih area yang terintegrasi dengan lansekap, namun ada beberapa komentar yang memberikan ide untuk ditambahkan instalasi olahraga dan sedikit instalasi bermain yang tidak terlalu *massive*. Area *minicourt* diberi ide untuk memberikan material *pavement* dengan *green roof*. Hal ini untuk merespon ide saat analisis lahan bahwa banyak anak-anak yang bermain bola secara informal dengan material *pavement*-nya adalah material yang keras sehingga memberikan efek sakit apabila bermain. Maka dari itu, muncul ide untuk memberikan material *pavement*-nya dengan rumput agar menghindari sakit saat bermain. Konsep ini juga memberikan efek lebih dingin karena termasuk pada strategi *Urban Heat Islands (UHI)*, sehingga dapat mereduksi suhu pada lahan.

D. Implementasi Konsep Multifungsi

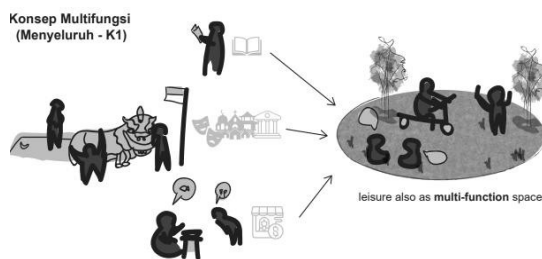
1) Multifungsi pada Program

Konsep multifungsi pada program adalah seperti yang dijelaskan pada diagram di Gambar 7. Dimana sebuah ruang sudah direncanakan fungsinya, namun apabila fungsi itu sedang tidak dilakukan, sebuah ruangdapat digunakan untuk

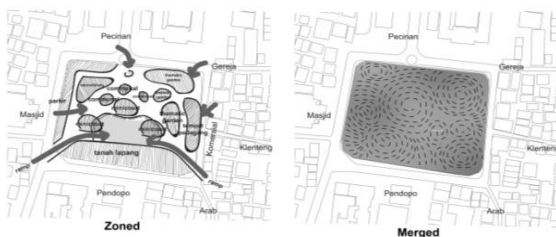


Pengerucutan Aktivitas

Gambar 4. Pemetaan dan Pengerucutan Aktivitas.



Gambar 5. Diagram Konsep Multifungsi



Gambar 7. Konsep Zoned-Merged sebagai Implementasi Konsep Multifungsi

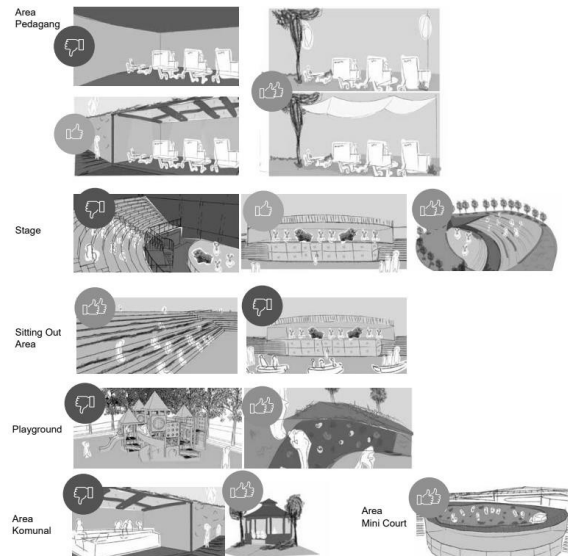
fungsi lainnya. Suasana yang dapat dilihat ada pada perspektif ruang *minicourt* yang bisa digunakan untuk area bermain, edukasi, ekshibisi, dsb Gambar 9.

2) Multifungsi pada Tangga Ramp

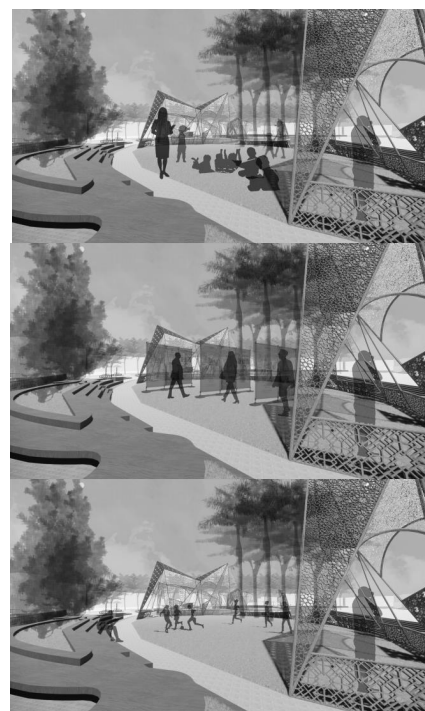
Konsep multifungsi juga berusaha dihadirkan dalam rancangan melalui penggunaan tangga ramp, yang juga dapat digunakan untuk kegiatan lain dengan adanya panggung-panggung kecil di dalamnya. Dengan adanya panggung ini, kegiatan-kegiatan yang memerlukan ekshibisi atau interaksi dengan manusia yang ada dibawah, dapat dilakukan. Berikut adalah gambaran konsep multifungsi pada tangga dan ramp Gambar 10.

3) Multifungsi pada Street Furniture

Rancangan merupakan sebuah ruang publik di tengah kota yang erat kaitannya dengan *street furniture*, seperti tempat duduk untuk pengguna. Konsep dari *street furniture* yang banyak diaplikasikan adalah konsep yang terintegrasi dengan



Gambar 8. Hasil Like-Dislike Konsep Spasial oleh Partisipan



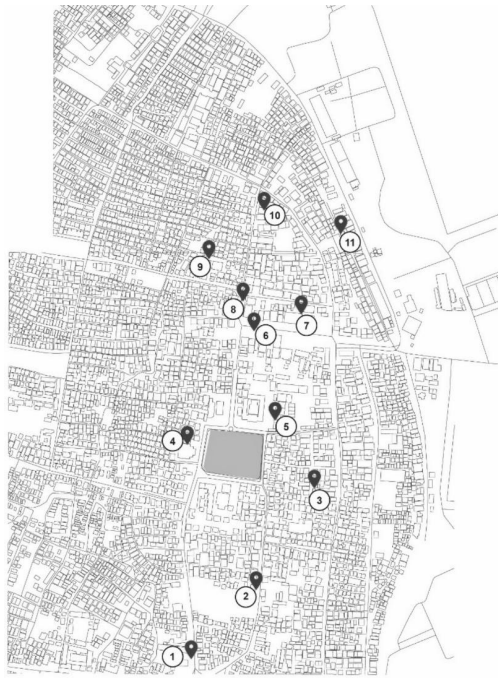
Gambar 9. Perspektif Suasana Area *Minicourt* yang Multifungsi

vegetasi untuk menciptakan elemen peneduh pula. Sehingga sebuah *street furniture* tidak hanya sebagai area duduk, tetapi juga untuk peneduhan. Selain itu, ada pula konsep dari *street furniture* ini juga dapat digunakan sebagai *outdoor co-working* dengan ditambahnya meja dan tempat duduk untuk bekerja Gambar 11.

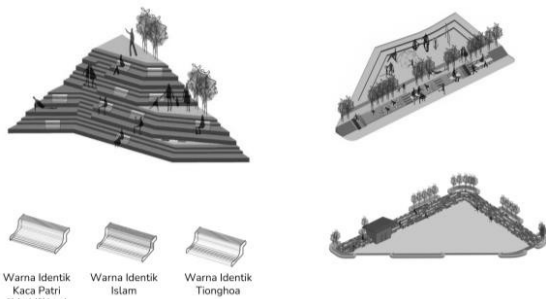
E. Penetapan Konsep Spasial Melalui Likes – Dislikes oleh Partisipan

1) Multikultur pada Shelter

Transformasi pola identikal dengan masing-masing kultur/etnis yang dapat diaplikasikan pada naungan yang ada di *minicourt*. Naungan dibuat berpori dengan motif atau pola kultur untuk memberikan kesan spiritual yang memanfaatkan cahaya matahari untuk membentuk bayangan dari keberagaman kultur. Konsep material berpori dengan memanfaatkan cahaya matahari ini merupakan respon dari teori *phenomenology* yang disampaikan oleh Norberg-Schulz



Gambar 2. Letak Cagar Budaya sekitar Alun-Alun Gresik
Keterangan: 1=Gedung Nasional Indonesia; 2=Makam Maulana Malik Ibrahim; 3=Klenteng Kim Hin Kiong; 4=Masjid Jami' Gresik; 5=Gereja Pantekosta; 6=Kafe De' Lodji; 7=Kantor Pos; 8=Depot Hidayah; 9=Rumah Merah Kampung Kemasam; 10=Batik Gajah Mungkur; 11=Stasiun Lama Gresik.



Gambar 13. Konsep Multikultur pada Street Furniture.

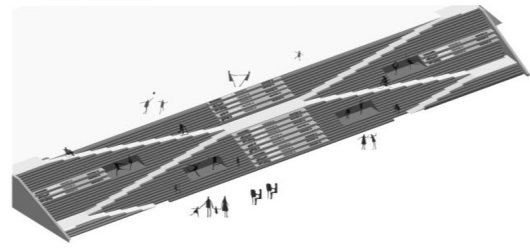
dalam Soltani, Saeid dan Kirci, Nazan (2019) bahwa *phenomenology* cocok untuk digunakan dalam menelusuri kehidupan sehari-hari. Dalam teorinya dijelaskan pada aspek *experience, sensation, dan meaning* yang menghubungkan bagaimana panca indera manusia bisa menghasilkan sensasi hingga persepsi yang menciptakan makna pada benak manusia [5]. Dalam kriteria, hal ini masuk pada K7, yaitu *space-environment integration*. Proses eksplorasi ini dapat dilihat pada Gambar 12.

2) *Multikultur pada Street Furniture*

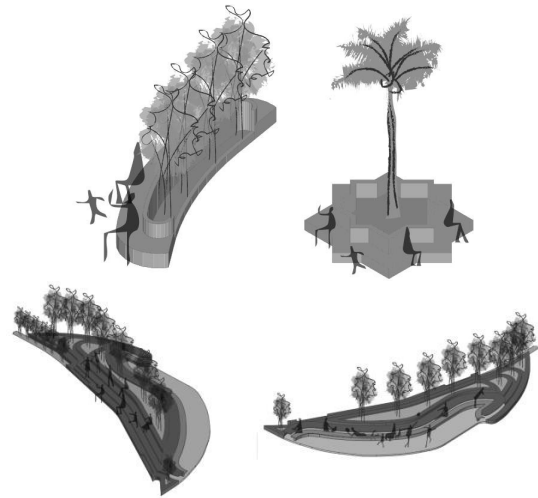
Pengolahan tempat duduk yang berundak, dihiasi dengan elemen warna melalui mural motif yang identik dengan kultur sekitar pada area tribunnya untuk menciptakan kesan multikulturalnya. Gambaran konsep multikultur melalui warna *street furniture* ada pada Gambar 13.

3) *Multikultur pada Vegetasi*

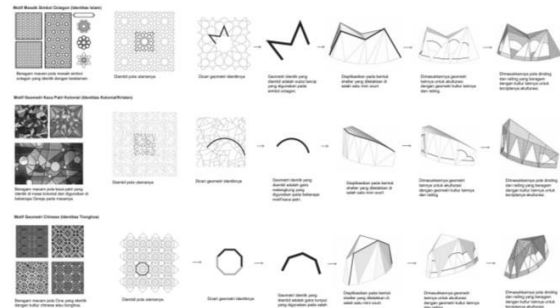
Konsep vegetasi merupakan implementasi dari kriteria K4, yaitu *familiarity* karena kriteria ini merupakan kriteria yang menunjukkan bagaimana multikultur hadir dalam rancangan. Maka dari itu, vegetasi dibuat beragam menyesuaikan dengan identik dari kultur sekitar. Seperti pohon palem yang identik dengan islam, pohon pinus atau cemara yang identik dengan Kristen, dan pohon bunga-bunga, seperti pohon tabebuia



Gambar 10. Konsep Multifungsi pada Tangga Ramp.



Gambar 11. Konsep Multifungsi pada Street Furniture.












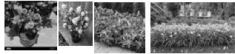


Gambar 12. Konsep Multikultur pada Shelter.

yang identik dengan tionghoa atau china. Vegetasi-vegetasi ini dipilih menyesuaikan dengan kondisi ketinggian Gresik, yaitu termasuk pada dataran rendah. Contoh pohon palem yang bisa digunakan adalah *Roystonea regia* atau pohon palem raja. Kemudian contoh pohon emara yang bisa digunakan di dataran rendah adalah *Casuarina sp.* Untuk pohon tabebuia yang bisa digunakan adalah *Handroanthus chrysotrichus* yang bisa ditanam didataran rendah maupun tinggi. Namun demikian, elemen peneduh tetap digunakan sebagai naungan pada lahan yang dirasa lebih natural. Gambaran konsep multikultur pada vegetasi ini dapat dilihat pada Gambar 14.

IV. KESIMPULAN

Alun-Alun Gresik merupakan sebuah ruang publik yang berada di kawasan Kota Lama Gresik. Dulunya, Alun-Alun ini merupakan sebuah tanah lapang besar dengan air mancur sebagai *icon*-nya. Kini, diubah menjadi *Islamic center* dan memunculkan pro dan kontra dari masyarakat bahwa terkesan terlalu eksklusif padahal area di sekitarnya merupakan area yang multikultur. Melalui *participatory design*, proses merancang yang kolaboratif dilakukan dengan perwakilan komunitas kultur sekitar untuk menciptakan rancangan Alun-

Konsep Vegetasi	
 Pohon Angsana / Pohon Trembesi / Pohon Flamboyan Fungsi: Elemen Pernaungan	
 Palm Fungsi: Elemen Multikultur	
 Pinus Fungsi: Elemen Multikultur	
 Tabebuia Fungsi: Elemen Multikultur	
 Betula Pendula	
 Bunga-bunga dan tanaman perdu	

Gambar 14. Konsep Multikultur pada Vegetasi.

Alun Gresik yang lebih multikultur. Dengan dilakukan banyak proses mulai dari *interview*, *moodboarding*, pemetaan area *desirable- undesirable, likes and dislikes* konsep spasial dapat terumuskan konsep Alun-Alun Gresik yang multikultur dan multifungsi. Konsep multifungsi hadir melalui pemetaan

aktivitas dan ruang, penggunaan tangga dan ramp, serta aplikasi pada *street furniture*. Konsep multikultur diimplementasikan pada eksplorasi *shelter*, konsep *street furniture*, dan vegetasi.

Hasil yang dicapai ini sesuai dengan *design goals* atau kriteria rancang yang banyak memperhatikan mengenai area sekitar yang multikultur dan konsep Alun-Alun sebagai ruang publik yang multifungsi. Namun, penelitian ini diakui jauh dari sempurna sehingga harapannya kritik dan saran sangat terbuka untuk diberikan agar penelitian menjadi lebih baik kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Ikhwan and A.M. Fauzi, "Pemaknaan pembangunan islamic center di alun-alun Gresik," *Universitas Negeri Surabaya*.
- [2] D. Seamon and J. Sowers, "Place and placelessness, Edward Relph," *Key texts in human geography*, vol. 43, pp. 1–51, 2008.
- [3] O. Devisch, L. Huybrechts, and R. d. Ridder, *Participatory Design Theory using Technology and Social Media to Foster Civic Engagement*. Routledge, 2020.
- [4] J. Daalhuizen and A. v. Boeijen, "Delft design guide ," 2010.
- [5] Saeid Soltani and Nazan Kirci, "Phenomenology and space in architecture," *International Journal of Architectural Engineering Technology*, vol. 6, pp. 1–6, Jun. 2019, doi: 10.15377/2409-9821.2019.06.1.