

Penggunaan Metode Segmentasi dan Narasi dalam Redesain *Gertak* di Pesisir Sungai Kapuas

Antonio Vicky Mukti dan V. Totok Noerwasito
Departemen Arsitektur, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)
e-mail: vtonoer@arch.its.ac.id

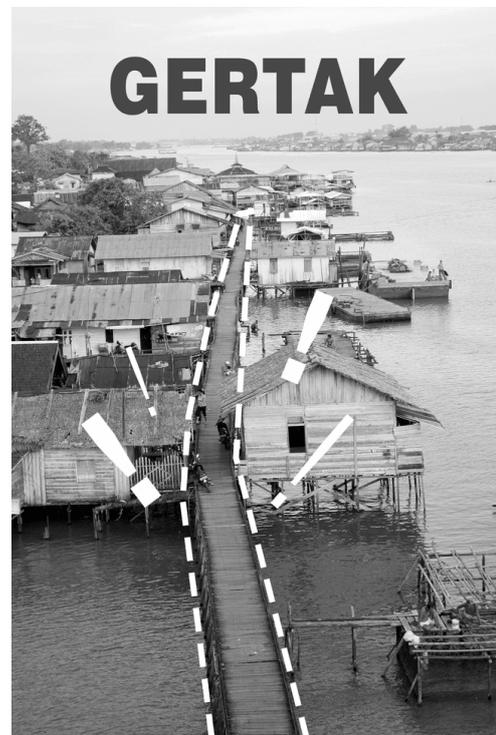
Abstrak— *Gertak* adalah bentuk arsitektur yang lahir dari jati diri Kota Pontianak. *Gertak* kembali menghidupkan budaya masyarakat yang sudah mulai tergerus jaman. Namun faktanya *Gertak* yang sekarang tidak dapat mengakomodasi perubahan dan penambahan pengguna serta aktivitas sosial ekonomi yang berlangsung. Sehingga diperlukan rancangan redesain yang kontekstual. Redesain yang dilakukan dalam rancangan ini mengacu pada metode segmentasi dan narasi. Adaptasi sebagai konsep dasar redesain didasari aspek- aspek kontekstual. Segmentasi yang dilakukan adalah dengan pemetaan zonasi aktivitas. Kemudian untuk narasi yang dilakukan adalah dengan penambahan layer dan skenario. Setiap layer dikelompokkan ke dalam 3 zonasi ruang yakni ruang Inti A, B dan Transisi. Agar identitas *Gertak* tidak hilang, karakteristik bentuk, sifat dan program yang lama tetap dipertahankan. Sirkulasi dan pergerakan pengunjung juga menyesuaikan pola dan aktivitas dibawahnya. Kemudian melalui metode segmentasi dan narasi diharapkan dapat mewujudkan bentuk arsitektur yang lebih kontekstual.

Kata Kunci— Adaptasi, Kontekstual, Layer, Skenario, Zonasi.

I. PENDAHULUAN

GERTAK adalah bentuk arsitektur yang lahir dari jati diri Kota Pontianak, dapat dilihat pada Gambar 1. Tidak heran *Gertak* seakan sudah menjadi satu bagian dengan kehidupan masyarakat pesisir Sungai Kapuas. *Gertak* kembali menghidupkan budaya masyarakat yang sudah mulai tergerus jaman. Selain itu roda perekonomian juga ikut bergerak dengan menarik orang- orang untuk datang. *Gertak* akhirnya tidak hanya menjadi tempat untuk sekedar berkumpul tetapi juga menjadi media pengingat masyarakat akan budaya Kotanya, perubahan *Gertak* dapat dilihat pada Gambar 2. Semakin banyaknya pengunjung yang datang membuka peluang- peluang usaha baru bagi masyarakat sekitar yang mayoritas berada di tingkat ekonomi menengah kebawah. Sebagian besar masyarakat pesisir ini bekerja sebagai buruh kasar, pedagang, dan tidak sedikit pengangguran [1]. Dampak dari adanya *Gertak* ini menjadi hal positif yang perlu ditingkatkan, tidak hanya sekedar menghadirkan dan membuka peluang dari beragamnya potensi yang ada, tetapi juga bagaimana akhirnya setiap peluang dan hal positif tadi khusus pada sektor ekonomi dapat di pertahankan serta semakin di kembangkan.

Sungai Kapuas menjadi titik pertumbuhan awal Kota Pontianak yang kita kenal sekarang, dapat dilihat pada Gambar 3. Di masa lalu akses utama yang menjadi kunci penghubung dari berbagai macam aktivitas di wilayah pesisir ini disebut dengan *Gertak* oleh masyarakat setempat, bentuknya seperti jembatan yang membentang sepanjang



Gambar 1. *Gertak*

pesisir sungai. Pada jaman dulu *Gertak* digunakan masyarakat setempat sebagai jalur transportasi roda dua dan pejalan kaki yang menghubungkan dari rumah ke rumah tidak sedikit juga yang menggunakan *Gertak* ini sebagai area untuk sekedar berkumpul atau bersantai. Material yang dulu digunakan untuk membangun *Gertak* ini terbuat dari kayu dengan lebar jalur hanya sekitar 1.5 sampai 2 meter. Namun sekarang *Gertak* yang dikenal adalah bentuk arsitektur yang lahir dari jati diri Kota Pontianak, dapat dilihat pada Gambar 4. Aktivitas masyarakat tidak pernah terpisahkan dengan air semakin menambah nilai pandang akan *Gertak* di tengah masyarakat pesisir Sungai Kapuas. Fungsi *Gertak* sudah tidak hanya lagi sebagai aksesibilitas masyarakat tetapi juga sebagai wadah aktivitas masyarakat baik sosial maupun ekonomi. Material yang digunakan untuk pembuatan *Gertak* ini juga sudah lebih permanen, terbuat dari beton ditambah dengan railing sebagai pembatas tepian *Gertak* ke bibir sungai.

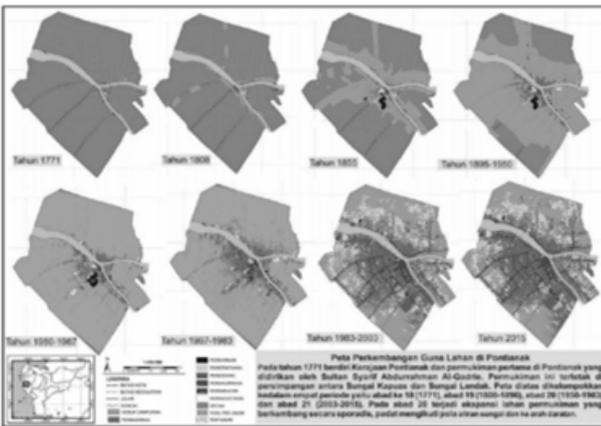
Faktanya dilapangan menyebutkan bahwa perkembangan pemukiman di daerah pesisir tidak mampu mengimbangi pertumbuhan kota yang semakin cepat dan menuntut kepekaan yang tinggi terhadap lingkungan ekologis [2]. Daerah pesisir Sungai Kapuas seolah- olah tertinggal, dimakan zaman. Padahal daerah ini merupakan pusat



Dulu Sekarang
 Gambar 2. *Gertak* dulu dan sekarang.



Dulu Sekarang
 Gambar 4. Aktivitas pengguna pada *Gertak* dulu dan sekarang.



Gambar 3. Peta perkembangan tata guna lahan Kota Pontianak



Gambar 5. Lapak para pedagang PKL di sepanjang *Gertak*

pertumbuhan Kota Pontianak, yang menjadi titik mula berbagai macam aktivitas dan sejarah yang lahir. perubahan dan bertambahnya aktivitas sosial ekonomi di area *Gertak* ini belum terlalu diperhatikan. Perubahan aktivitas yang terjadi seperti berpindahnya tempat berjualan masyarakat yang tadinya di air menjadi di darat menyebabkan ledakan pengguna di area kering. Semakin bertambahnya aktivitas juga menyebabkan kawasan *Gertak* ini semakin sempit. Banyak pedagang yang membuka lapak dagangan liar di daerah yang tidak semestinya seperti di jalur sirkulasi punjung, di daerah taman, tempat duduk pengunjung dan lebih parahnya lagi sampai membuka lapak dagang di luar pagar pembatas yang hanya bertumpu di bagian tepi dari railing pembatas *Gertak*, tentu ini sangat berbahaya, permasalahan dapat dilihat pada Gambar 5 dan 6. Hal ini berimbas pada menurunnya tingkat kenyamanan dan keamanan pengguna, sehingga tingkat ketahanan ekonominya menjadi rentan.

Redesain *Gertak* yang sekarang menjadi salah satu bentuk solusi dan cara agar dapat menciptakan ketahanan ini. Redesain yang dilakukan pada rancangan tidak serta merta mengubah secara total bentuk maupun fungsi yang ada di *gertak* yang sekarang, justru yang dilakukan adalah menambahkan layer baru sebagai bentuk dari implementasi konteks aktivitas dan pengguna *Gertak* sekarang. Redesain yang dilakukan tetap mempertahankan identitas *Gertak* yang lama. Dengan penerapan metode desain segmentasi dan narasi diharapkan respon nya bisa lebih kontekstual. Kemudian *Gertak* juga tetap berfungsi sebagai ruang publik,

karakter bangunan tetap terbuka, aktivitas sosial dan ekonomi masyarakat tetap menjadi program utama dalam bangunan, masih berfungsi sebagai aksesibilitas masyarakat pesisir, dan terakhir tetap menggunakan sistem panggung pada bagian struktur. Berikut adalah bentuk dari ilustrasi implementasi konsep sementara sebagai langkah awal dalam desain.

II. METODE DESAIN

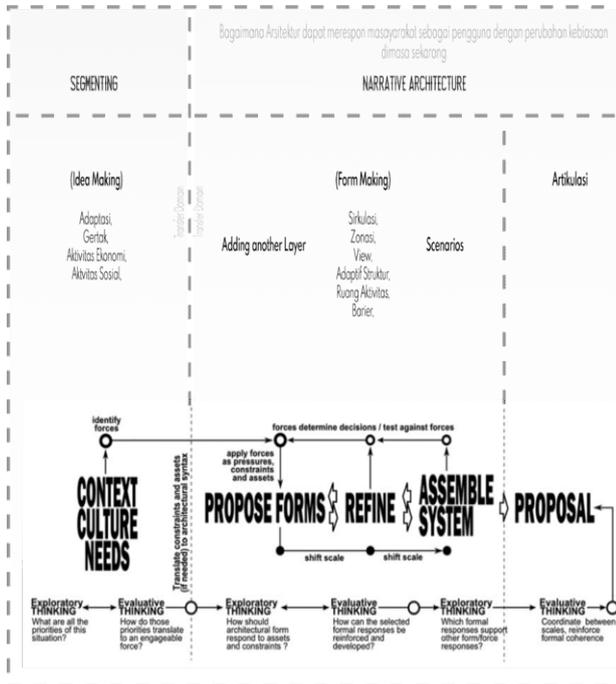
Dalam metode rancang, kerangka berpikir yang digunakan adalah *Forcebased* karena konsep desain mengacu pada konteks tapak yang menggunakan aspek non- formal sebagai penentu desain, yang diambil dari buku *Revealing Architecture Design* oleh Philip D Plowright [3]. Metode rancang terbagi menjadi dua bagian. Metode pertama adalah metode segmenting yang diambil dalam ilmu ekonomi. Metode ini digunakan untuk menggali data- data pendukung ide pokok dalam tahap awal desain. Kemudian metode yang kedua adalah Arsitektur Narasi. Metode narasi dipilih sebagai bentuk dari redesain *Gertak* yang menggunakan konsep penambahan layer baru dan skenario baru pada *Gertak*. Setiap bentuk aktivitas yang terjadi sekarang akan menjadi narasi di dalam desain *Gertak* yang baru, rangkaian metode dapat dilihat pada Gambar 7.

A. Metode Segmentasi

Metode segmentasi akan digunakan ke dalam proses pengambilan dan analisis data yang bisa juga digunakan untuk menganalisa *force* dan data di tapak. Sedikit mengambil teori ekonomi dimana didalamnya terdapat



Gambar 6. Lapak para pedagang PKL di sepanjang Gertak.



Gambar 5. Lapak para pedagang PKL di sepanjang Gertak

strategi segmentasi dalam konsep pemasaran. *Segmenting* atau segmentasi pasar merupakan suatu proses untuk membagi- bagi atau proses pengelompokan ke dalam kotak-kotak yang lebih homogen [4]. Pendekatan segmentasi ini dapat menjadi hal yang menarik untuk mengarahkan respon arsitektur akan penyediaan fasilitas dan wadah aktivitas yang tepat, guna menunjang berputarnya roda perekonomian. Dalam responnya, Arsitektur dapat dibagi menjadi beberapa segmen untuk merespon kebutuhan dan fasilitas berdasarkan zonasi yang ada dalam konteks.

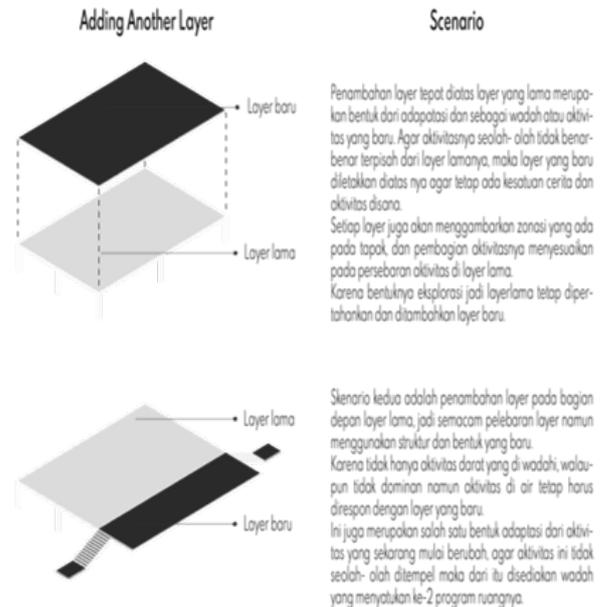
B. Metode Narasi

Karena berbicara soal redesain maka Arsitektur naratif menjadi metode yang sangat tepat, karena ada dua konsep yang coba diterapkan ke dalam rancangan yakni konsep menambahkan layer dan skenario baru sebagai bentuk dari desain ulangnya, bisa di lihat pada Gambar diagram nomor 8 dan 9. Metode narasi sering digunakan dalam kehidupan sehari- hari. Segala komunikasi lebih banyak menggunakan metode ini dimana di dalamnya terdapat unsur dalam mendeskripsikan sesuatu dengan alur cerita atau peristiwa dari waktu ke waktu sehingga menjadi sebuah narasi [5]. Tidak sedikit media yang menggunakan metode narasi dalam mengamati dan menganalisis rancangan arsitektural. Sebuah tulisan dari hasil penelitian juga akan menggunakan metode ini, ketika cara penulisannya adalah dengan menguraikan suatu fakta yang kemudian dianalisis sehingga menghasilkan sebuah fakta baru, hal ini tentunya merupakan sebuah alur cerita yang menjadi sebuah narasi [6].

NARASI DALAM DESIGN PRACTICE



Gambar 6. Lapak para pedagang PKL di sepanjang Gertak.



Gambar 5. Lapak para pedagang PKL di sepanjang Gertak

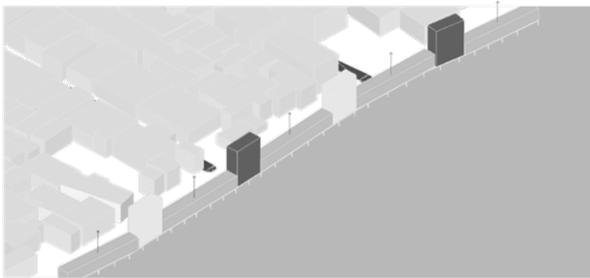
Metode ini akan diterapkan ke dalam konsep desain yang kemudian dibagi menjadi dua bagian, yang keduanya membahas bagaimana narasi berada dalam arsitektur. Yang pertama membahas *Structuring*, ini biasanya menjadi narasi yang digunakan para arsitek untuk proses perancangannya sendiri, narasi coba dihadirkan dalam bentuk skenario yang disusun berdasarkan pengamatan dan analisa, bisa di tapak atau pun berdasarkan permasalahan rancangannya. Kemudian *Framing*, menggunakan narasi lebih untuk mengekspresikan dan menyampaikan kepada pengguna apa yang ingin disampaikan. Dan dipilih dua penerapan narasi di dalam arsitektur yakni penambahan layer lain dan skenario.

Beberapa desainer menambahkan seluruh cerita fiksi baru ke dalam desain. Hal ini bisa berasal dari konteksnya atau dari pengalaman pribadi perancang ketika berada di dalam tapak. Biasanya, hal itu dilakukan untuk memberikan lapisan, suasana, atau hiasan ekstra pada sebuah bangunan, yang juga membangkitkan pengalaman dari pengamat. Menambahkan lapisan lain dapat dilihat sebagai strukturasi dan sebagai bingkai, karena desainer menggunakan lapisan baru atau cerita untuk desain yang dapat menyebabkan keputusan desain. Jika cerita yang terlihat dalam hasil desain itu juga dilihat sebagai framing, karena pengguna dipandu menuju cerita tertentu atau melalui perspektif tertentu oleh desain [7].

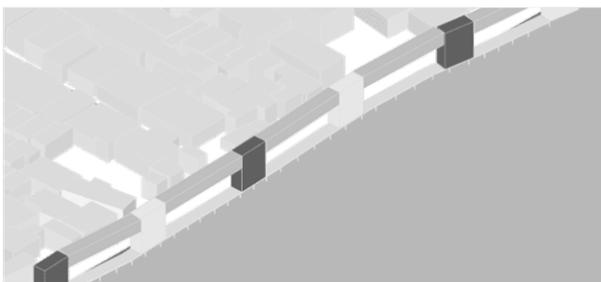
Kemudian ada skenario, ini adalah cara narasi untuk membayangkan sebuah bangunan, dengan menciptakan cerita yang realistis tentang penggunaan. Metode ini tidak memiliki batas atau implikasi terhadap bagaimana bangunan



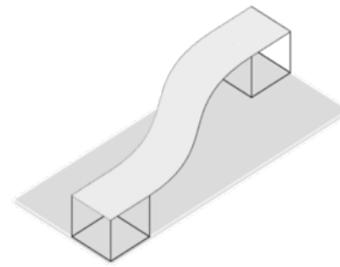
Gambar 14. Eksplorasi massa scene 1.



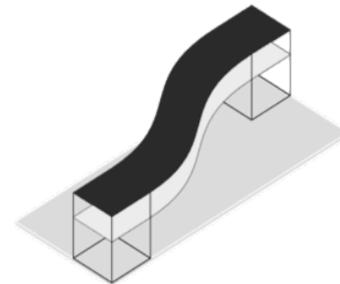
Gambar 15. Eksplorasi massa scene 2.



Gambar 16. Eksplorasi massa scene 3.



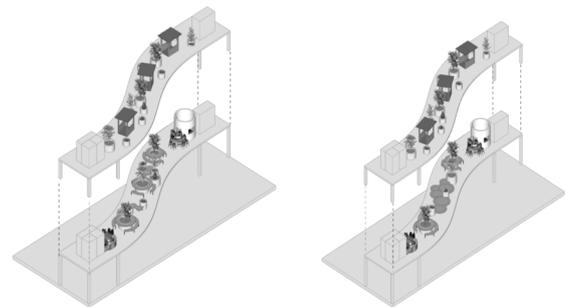
KATEGORI A



KATEGORI B



Gambar 17. Konsep Angka.



Gambar 18. Modul bangunan tipe 1 (kiri) dan tipe 2 (kanan).

Intensitas pengunjung ataupun pedagang juga coba direkam agar arsitektur yang merespon tepat sasaran. Dari gambar diatas kita dapat melihat bagaimana kepadatan pengunjung mengalami intensitas yang cukup tinggi di akhir pekan, yang mana didominasi orang yang ingin berekreasi atau sekedar bersantai menghabiskan waktu akhir pekannya. Kemudian didata juga siapa saja dan dari kalangan mana saja yang menjadi pengguna *Gertak* ini.

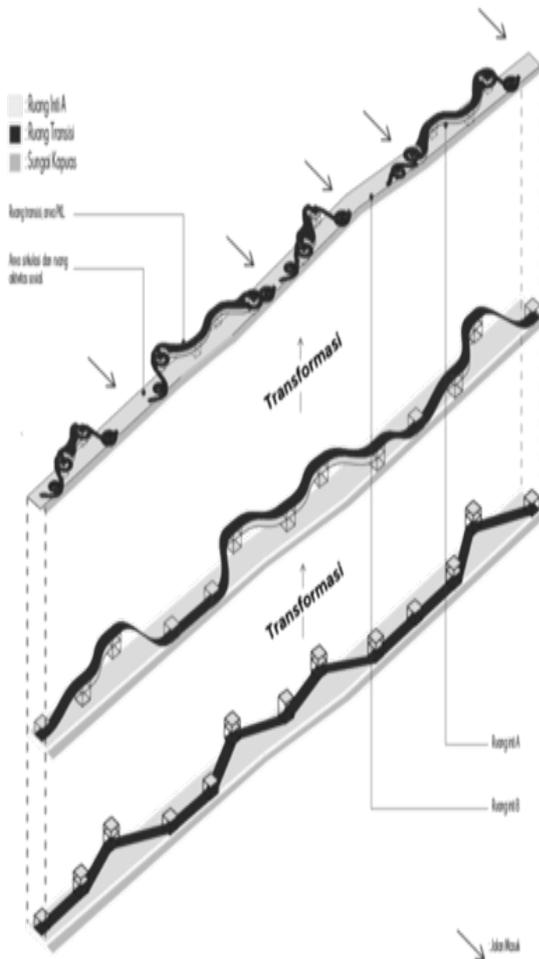
Setelah mendata intensitas dan siapa pengguna pada area *Gertak*, dilakukan juga pendataan aktivitas di sepanjang area *Gertak*. Apa saja aktivitasnya dan terjadi di jam berapa saja selama 24 jam. Kemudian setiap aktivitas dihubungkan satu sama lain sesuai dengan keterikatan timbal baliknya. Kemudian dilihat juga bagaimana hubungan setiap aktivitas di area *Gertak*, apakah memiliki hubungan yang cukup dekat atau jauh secara persebaran. Data ini akan digunakan sebagai penentu fasilitas apa saja yang tepat di setiap areanya, sesuai dengan aktivitas yang berlangsung. Semua analisis diatas dapat dilihat pada Gambar 12. Setiap aktivitas yang di data kemudian di bagi menjadi beberapa segmen sesuai dengan jenis dan area persebaran serta intensitas kepadatan aktivitasnya. Dengan begitu respon arsitekturnya akan bisa lebih spesifik sesuai dengan zonasi dari setiap segmennya.

Data inilah yang nantinya akan di proses untuk penentuan program, sirkulasi, persebaran modul dan penentuan bentuk dari gagasan redesain *Gertak*nya. Eksplorasi yang dilakukan mengacu pada metode penambahan layer dan skenario yang disusun sedemikian rupa sebagai bentuk cerita baru hasil dari

adaptasi kebiasaan masyarakat yang berubah dalam hal beraktivitas di *Gertak*. Layer yang ditambahkan merupakan bentuk dari redesainnya. Setiap layer dikelompokkan ke dalam 3 zonasi ruang yang dapat dilihat pada Gambar 13. Ruang Inti A yang lebih berfokus pada aktivitas ekonominya, ruang Inti B pada aktivitas sosialnya, dan ruang Transisi yang menghubungkan dua ruang Inti. Ruang inti A menghasilkan bentuk konsep modul bangunan inti. Sedangkan ruang Inti B dan Transisi menghasilkan bentuk plaza- plaza. Hasilnya akan sangat terlihat pada penerapan di dalam tapak atau *Gertak* yang lama. Dapat dilihat pada gambar bentuk penambahan layer yang baru memberikan cerita yang baru pula. Bagaimana setiap segmen menggambarkan aktivitas yang cukup padat dan beragam. Setiap skenario aktivitas dapat terlihat pada beberapa gambar aksonometri plaza- plaza dan modul bangunan.

Kemudian pada bagian eksplorasi agar identitas *Gertak* tidak hilang, karakteristik bentuk, sifat dan program yang lama tetap dipertahankan. Berikut adalah bentuk yang dihasilkan dari eksplorasi zonasi dari setiap ruang inti dan transisi yang menghasilkan ruang bangunannya.

1. Setiap area ruang inti A dan B coba ditekan dan diarahkan pelebaran ruangnya secara vertikal, namun tetap pada area persebaran yang lama hanya saja orientasi persebarannya yang berubah. Eksplorasi ini dapat dilihat pada Gambar 14.
2. Agar Layer lama tidak terlalu banyak mewadahi banyak aktivitas, layer baru sebagai ruang transisi ini di naikan



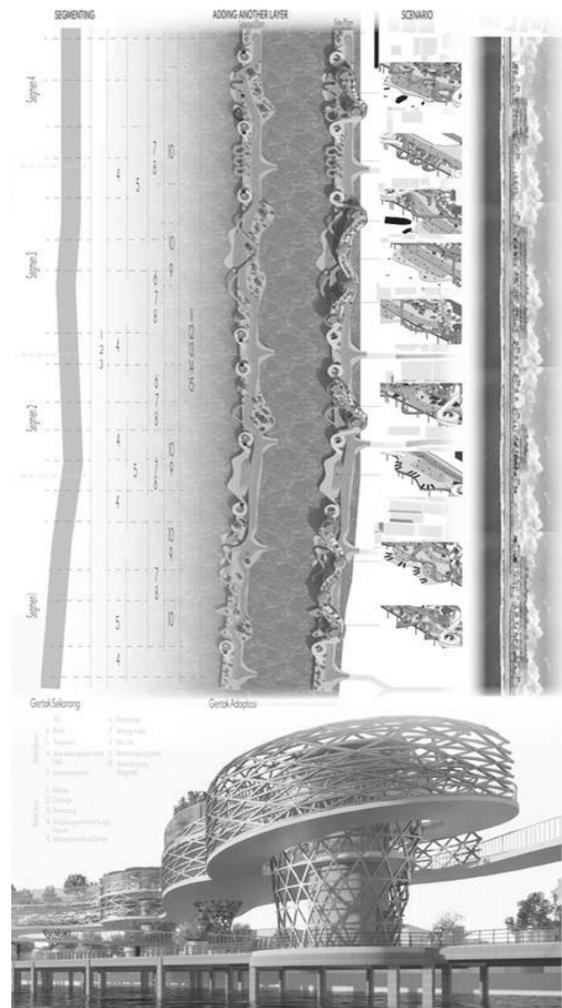
Gambar 19. Transformasi bentuk masa rancangan *Gertak*.

selain karena ingin tetap seolah olah menghadirkan dan menyatukan aktivitas yang baru ke yang lama, ini juga bentuk adaptasi penyediaan wadah untuk aktivitas yang semakin bertambah banyak, dan agar view ke sungai jadi semakin bebas. Eksplorasi ini dapat dilihat pada Gambar 15.

3. Ruang inti A, B dan ruang Transisi coba disejajarkan sebagai bentuk adaptasi dan penambahan layer aktivitas baru. Layer yang lama tetap berfungsi sebagaimana fungsi dan identitas dari *Gertak* sebelumnya. Eksplorasi ini dapat dilihat pada Gambar 16.

Lokasi tapak tetap pada area *Gertak* lama, karena memiliki konsep perancangan kembali sebagai bentuk dari adaptasi *Gertak* yang lama terhadap perkembangan dan perubahan kebiasaan penggunaannya. *Gertak* yang lama nantinya akan di desain ulang dengan penambahan layer- layer baru di atasnya. Area ini merupakan area basah karena langsung berada di atas Sungai Kapuas dan tepat di depan rumah- rumah warga.

Yang membedakan tiap masanya adalah pada kondisi tiap zonasinya, panah merah ini merupakan jalan yang bisa diakses untuk masuk ke tiap modul. Jadi tiap ruang yang ada didalam baik orientasi dan arah sirkulasi vertikalnya menyesuaikan dengan kondisi ini. Ada tiga tipe pada ruang inti A dan satu tipe pada ruang inti B. Karena ruang inti B menghubungkan area air dan darat jadi posisinya selalu berada di bagian tepi Sungai Kapuas.



Gambar 20. Integrasi penerapan metode segmentasi dan narasi pada rancangan layout, siteplan, plaza dan tampak desain *Gertak* yang baru

Untuk masuk ke ruang inti A, sebagian besar akan bergerak dari bawah ke atas dengan arah sirkulasi masuknya menyesuaikan dari letak counter preparation. Untuk ruang inti B sebagian besar akan bergerak dari atas ke bawah karena pengunjung yang mau menuju ruang inti selanjutnya harus melewati ruang inti B ini terlebih dahulu, yang mana ruang aktivitasnya ada di bagian bawah.

Konsep merespon permasalahan desain padatnya PKL yang memenuhi *Gertak*. Kemudian para pelaku usaha ini di angkat ke layer baru dengan elevasi lebih tinggi, diagram konsep ini dapat dilihat pada Gambar 17. Sehingga dibuat sebuah pola untuk mengatur persebaran PKL, sesuai dengan zonasinya. Jadi tidak ada PKL yang benar- benar di pindah ke tempat baru. Elevasi dibagi menjadi dua, yang berwarna kuning adalah PKL dengan kategori A (cafe dan tempat makan), sedangkan yang berwarna merah adalah PKL kategori B diluar kategori di atas. Visualisasi konsep ini di bagi menjadi dua tipe seperti Gambar 18. Di lantai dasar yang berwarna abu- abu juga merupakan area yang bisa dimanfaatkan untuk membuka usaha seperti rekreasi penyewaan sepeda dan lain- lain. Area plaza tepian seperti amfiteater apung juga bisa dimanfaatkan untuk rekreasi air dan transportasi menyebrang seperti penyewaan perahu dan kapal angkut. Jenis dagangan yang akomodasi menyesuaikan dengan dagangan yang dijual masyarakat sekitar dan memang berada pada tingkat ekonomi menengah kebawah. Beberapa

integrasi dan transformasi setiap konsep digambarkan pada Gambar 19.

IV. KESIMPULAN

Redesain yang dilakukan dalam rancangan ini mengacu pada adaptasi pengguna dan aktivitas pada Gertak yang sekarang. Adaptasi ini didasari aspek-aspek kontekstual yang didapat dengan menggunakan metode segmentasi dan narasi. Penerapan metode segmentasi mencakup pemetaan zonasi aktivitas sosial dan ekonomi yang direkam selama 24 jam di sepanjang Gertak. Kemudian di hubungkan satu sama lain sesuai dengan keterkaitan atau keterhubungan aktivitasnya. Eksplorasi selanjutnya mengacu pada metode narasi dengan menambahkan layer dan skenario baru yang disusun sedemikian rupa sebagai bentuk cerita baru hasil dari adaptasi kebiasaan masyarakat yang berubah dalam hal beraktivitas di Gertak. Layer yang ditambahkan merupakan bentuk dari redesainnya. Setiap layer dikelompokkan ke dalam 3 zonasi ruang yakni ruang Inti A, B dan Transisi. Ruang Inti A yang lebih berfokus pada aktivitas ekonominya, ruang Inti B pada aktivitas sosialnya, dan ruang Transisi yang menghubungkan dua ruang Inti. Ruang inti A menghasilkan bentuk konsep modul bangunan inti. Sedangkan ruang Inti B dan Transisi menghasilkan bentuk plaza- plaza. Pada bagian eksplorasi agar identitas Gertak tidak hilang, karakteristik bentuk, sifat dan program yang lama tetap dipertahankan. Sirkulasi dan pergerakan pengunjung juga menyesuaikan dari arah serta letak dari ramp. Selain itu pola dan sirkulasi di bawahnya juga menjadi penentu pola dari setiap modul bangunan. Setiap lantai pada modul bangunan dapat di fungsikan sebagai area yang mengakomodasi aktivitas ekonomi dan bagian badan bawah difungsikan sebagai area aktivitas sosial. Ditel penjelasan bisa dilihat pada Gambar 20.

Penerapan metode ini tentu tidak hanya akan berakhir pada proses rancangan ini saja, konsep dan analisisnya juga dapat diterapkan ke dalam bentuk rancangan yang beragam. Penerapan metode ini akan sangat efektif dengan penggalan fakta dan merasakan langsung pengalaman yang ada pada konteks rancangan. Sehingga adaptasi dan proses redesign yang dilakukan dapat benar- benar tepat sasaran dan menghasilkan layer serta skenario yang sesuai dengan penggunaannya. Dan akhirnya melalui metode segmentasi dan narasi diharapkan dapat mewujudkan bentuk arsitektur yang lebih kontekstual.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Ramadhan, J. A. Dewantara, E. Efriani, Y. O. Olendo, and M. F. Bafadal, "Waterfront sebagai modal sosial ekonomi masyarakat di Tepian Sungai Kapuas," *ETNOREFLIKA: Jurnal Sosial dan Budaya*, vol. 9, no. 3, pp. 213–225, Dec. 2020, doi: 10.33772/etnoreflika.v9i3.877.
- [2] E. Nurhidayati and T. R. Fariz, "Korelasi karakteristik fisik rumah dan tingkat kerentanan sosio-ekonomi di Tepian Sungai Kapuas Pontianak," *Jurnal Wilayah dan Lingkungan*, vol. 9, no. 1, pp. 50–62, Apr. 2021, doi: 10.14710/jwl.9.1.50-62.
- [3] P. D. Plowright, *Revealing Architectural Design Methods, Frameworks and Tools*. Newyork: Routledge, 2014.
- [4] H. Wijaya and H. Sirine, "Strategi segmenting, targeting, positioning serta strategi harga pada Perusahaan Kecap Blekok di Cilacap," *AJIE-Asian Journal of Innovation and Entrepreneurship*, vol. 01, no. 03, pp. 2477–3824, 2016, [Online]. Available: <http://rajapresentasi.com>
- [5] Y.-F. Tuan, "Language and the Making of Place: A Narrative-Descriptive Approach," *Annals of the Association of American Geographers*, vol. 81, no. 4, pp. 684–696, 1991, doi: 10.1111/j.1467-8306.1991.tb01715.x.
- [6] A. W. Purwantiasning, "Bahasa naratif dalam komunikasi Arsitektur," *Bahasa Naratif dalam Komunikasi Arsitektur*, vol. 20, no. 1, p. 8, 2021, doi: <https://doi.org/10.24853/nalars.20.1.21-28>.
- [7] F. E. Tissink, "Narrative-driven Design Roles of Narratives for Designing the Built Environment," Sep. 2016.