

Meningkatkan Eksistensi Kampung melalui Arsitektur sebagai Tantangan Modernisasi Kota Surabaya

Aji Kurnia Sudarmawan, Sri Nastiti Nugrahani Ekasiwi, dan Kirami Bararatin

Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111 Indonesia

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

Abstrak—Surabaya, banyak aspek yang dapat menggambarkan seperti apa Surabaya itu. Tidak hanya sebagai kota Pahlawan yang digambarkan dengan monumen Tugu Pahlawan (Gambar 1). Surabaya sejak dulu selalu berkembang dengan budaya dan masyarakatnya. Kota Metropolitan, mungkin julukan tersebut yang dipandang masyarakat luas sekarang. Maka ada sebuah pertanyaan besar apabila kita semata-mata menyatakan kota metropolitan sebagai identitas Surabaya di luar lingkup besaran skala kota. Identitas kota pada hakekatnya adalah citra mental yang terbentuk dari ritme natural tempat dan ruang tertentu yang mencerminkan waktu serta ditumbuhkan dari dalam secara mengakar oleh aktivitas sosial, ekonomi, dan budaya, serta mengacu pada makna individualitas yang mencerminkan perbedaan dengan objek lain serta pengenalannya sebagai entitas tersendiri. Citra mental Surabaya itu sendiri terdapat pada sebuah tempat yaitu “kampung” (Gambar 2). Kampung adalah bagian dari kota yang sekilas memberikan makna ruang yang menggambarkan identitas melalui berbagai entitas yang berbeda-beda. Perlu penyelesaian secara mikro untuk menggambarkan entitas yang berbeda-beda tersebut. Sebuah ruang yang menggambarkan sejarah dan interaksi sosial secara luas dan semestinya. Konsep kampung yang dikemas sebagai galeri sebagai objek wisata merupakan solusi untuk meningkatkan eksistensi kampung.

Kata Kunci— arsitektur perilaku, identitas, kampung, perkembangan kota.

I. PENDAHULUAN

PERKEMBANGAN Kota Surabaya — Pesatnya perkembangan perekonomian kota Surabaya memengaruhi banyak aspek. Aspek yang paling terkena pengaruh adalah masyarakat kota Surabaya. Semakin berkembang perekonomian kota, semakin modern cara berpikir dan perilaku masyarakat kota itu sendiri. Sehingga fungsi ruang kota akan mengikuti perkembangan masyarakatnya, dengan kata lain Surabaya akan menjadi kota “modern” (Gambar 3). Jika Surabaya akan menjadi kota modern, lantas bagaimana dengan sejarah/kelokalan Surabaya?

A. Kampung sebagai Identitas Kota Surabaya

Identitas kota pada hakekatnya adalah citra mental yang terbentuk dari ritme natural tempat dan ruang tertentu yang mencerminkan waktu serta ditumbuhkan dari dalam secara mengakar oleh aktivitas sosial, ekonomi, dan budaya, serta

mengacu pada makna individualitas yang mencerminkan perbedaan dengan objek lain serta pengenalannya sebagai entitas tersendiri [1].

B. Isu

Perkembangan kota Surabaya yang semakin modern akan berdampak pada kampung, di mana kampung yang merupakan salah satu sejarah/kelokalan kota, seakan menjadi ‘anak tiri’ dari kota, dibiarkan berkembang sendiri tanpa pendampingan, atau justru mengalami pemusnahan karena digantikan struktur kota yang lebih modern. Sejalan dengan pembiaran ini, warga menjadi terlatih mandiri dan kreatif dalam pemanfaatan ruang-ruang yang semakin terbatas. Pembentukan ruang-ruang privat dan publik di kampung-kampung tidak pernah berlangsung secara formal dan by design, ruang-ruang publik terbentuk secara informal dan alamiah sesuai kebutuhan yang muncul saat itu. (Gambar 4).

Kondisi di atas menciptakan “perbedaan perkembangan kota dengan kampung kota, sehingga kota lupa dengan karakter kampung sebagai salah satu identitasnya.”

C. Konteks

Permasalahan-permasalahan terkait isu yang mengangkat identitas kampung akan dikaji dari segi arsitektur dengan pendekatan perilaku sosial dan karakteristik yang ada di kampung.

“Arsitektur memiliki peran penting dalam membentuk wajah publik: sebuah ruang dimana kita dapat berasosiasi dengan keasingan. Maka dari itu, bentuk dan makna sangatlah berperan dalam konstruksi identitas kota [2].” (Gambar 5).

Arsitektur yang diciptakan bertujuan untuk meningkatkan eksistensi kampung sebagai jawaban atas tantangan terhadap perkembangan kota, sehingga kota tidak lupa dengan kampung (salah satu identitas kota).

D. Lokasi

Lokasi yang dipilih adalah kawasan segiempat Tunjungan yaitu salah satu kawasan permukiman tertua di kawasan pusat di Surabaya. Segiempat Tunjungan adalah sebutan untuk kawasan yang dibatasi jalan Blauran, jalan Praban, jalan Embong Malang, dan jalan Tunjungan di pusat kota Surabaya. Kondisi segiempat Tunjungan saat ini secara fisik berupa permukiman penduduk bernama Kebangsren,

Ketandan, dan Blauran. Lokasi ini memiliki beberapa potensi, yaitu berada pada lokasi yang strategis, yaitu di pusat kota dan



Gambar 3. Pusat Perbelanjaan Modern



Gambar 4. Kegiatan Masyarakat Kampung



Gambar 5. Arsitektur Rumah Joglo sebagai Identitas daerah Jawa Tengah

menjadi pusat kegiatan ekonomi di Surabaya, sehingga sarana dan prasarana permukiman terpenuhi. Selain itu kawasan ini juga memiliki nilai historis yang tinggi.

II. METODE PERANCANGAN

A. Design Process and Practice - Richard Buchanan (1997)[3]

1) Vision and Strategy –

Tahap ini merupakan tahap penentuan tujuan yang akan dicapai dan strategi yang akan digunakan. Tujuan dari permasalahan isu yang diangkat adalah menciptakan ruang aktivitas masyarakat kampung kota sebagai titik acuan berinteraksi di dalam permukiman yang padat. Ruang aktivitas ini akan mengangkat eksistensi kampung sebagai jawaban atas perkembangan kota.

2) Brief –

Tahap ini merupakan tahap meringkas/menyimpulkan dari tahap sebelumnya, yaitu dengan menganalisis fungsi-fungsi apa yang akan diterapkan sesuai dengan tujuan. Untuk menentukan fungsi-fungsi yang dibutuhkan, pada tahap ini akan menyertakan pendekatan metode, yaitu *Human Behavior Approach* (Pendekatan Tingkah Laku Manusia) dan *Site Analysis* (Analisis Lahan).

Objek yang dianalisis dari pendekatan perilaku adalah, masyarakat lokal (masyarakat kawasan segiempat tunjungan) dan masyarakat umum Surabaya. Perilaku masyarakat lokal dapat dilihat dari karakteristik kegiatan mereka, yaitu 90% dari seluruh kepala keluarga bekerja dibidang perdagangan/bisnis mandiri, terdapat komunitas-komunitas seperti komunitas catur, futsal, PKK, dan sebagainya (Gambar 7). Sedangkan masyarakat umum kota sedang menggemari beberapa kegiatan, seperti berkunjung ke galeri, fotografi, kuliner, kumpul di taman, dan sebagainya (Gambar 8).

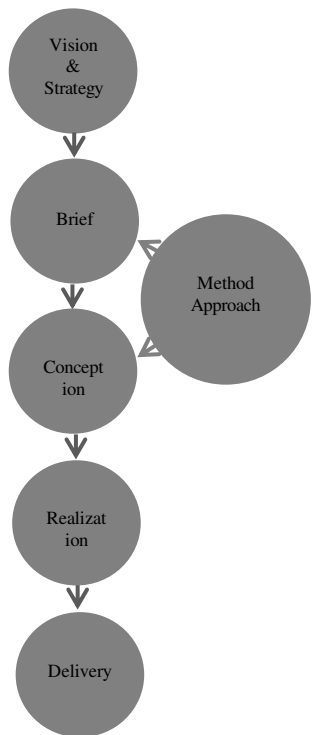
Perilaku dari kedua objek di atas dikomparasikan untuk mendapatkan program/fungsi yang sesuai dengan pendekatan yang diambil. Program yang sesuai adalah komersial, edukasi, dan rekreasi. Program komersial terdiri dari pasar rakyat dan gang event kampung (memberikan hasil produksi local). Program edukasi memberikan fungsi galeri (kelokalan kampung) dan ruang baca. Program rekreasi memberikan fungsi taman kumpul dan ruang komunitas.

3) Conception –

Tahap ini merupakan tahap untuk menentukan konsep-konsep desain yang sesuai dengan semua hal yang terkait. Konsep yang diangkat adalah Fleksibel, Terkenang, dan Terikat. Konsep fleksibel untuk menangani masalah sirkulasi pada lahan. Konsep terkenang untuk membeikan pengalaman ruang kepada pengunjung, sehingga pengunjung dapat terkenang terhadap kampung. Konsep terikat sebagai jawaban atas konsekuensi terhadap konteks lahan yang merupakan kampung padat.

4) Realization and Delivery –

Pada tahap ini akan diberlakukan proses produksi gambar dan *prototype*, dimana produk desain akan dievaluasi, apakah semua aspek desain sudah tepat atau kurang tepat. Jika dirasa ada yang kurang tepat, maka perlu melakukan riset ulang.



Gambar 6. Diagram Design Process and Practice - Richard Buchanan (1997)



Gambar 7. Salah satu kegiatan/komunitas warga lokal kawasan segiempat Tunjungan



Gambar 8. Salah satu kegiatan masyarakat umum kota (eksibishi dan fotografi)

III. KONSEP RANCANGAN

A. Fleksibel (Sirkulasi)

Lahan berada di tengah perkampungan, akan sulit masuk objek dengan satu *entrance*. Oleh karena itu, objek didesain dengan banyak akses untuk masuk ke dalam objek. Penetapan *entrance* berdasarkan jalur pejalan kaki untuk masuk area perkampungan. Titik pertemuan jalur pejalan kaki dan area objek desain akan menjadi *entrance*, seperti diperlihatkan pada (Gambar 9).

B. Terkenang (Pengalaman Ruang)

Konsep *terkenang* akan memberi pengalaman ruang dengan menggunakan 3 variabel, yaitu *Transparansi*, *Skala Ruang*, dan *Level Lantai*. Setiap variabel tersebut diklasifikasikan kembali ke dalam beberapa (Gambar 10). Semua tipe dari tiga variabel akan digabung/disatukan yang akan diaplikasikan ke dalam objek bangunan, sehingga akan menciptakan suasana ruang yang berbeda-beda (Gambar 11)..

Suasana ruang yang mengaplikasikan konsep ruang *terikat* memberikan kesan tertentu yang berbeda-beda, sehingga pengunjung dapat terkenang mengenai kampung kawasan segiempat tunjungan. (Gambar 12).

C. Terikat (Konteks Lahan)

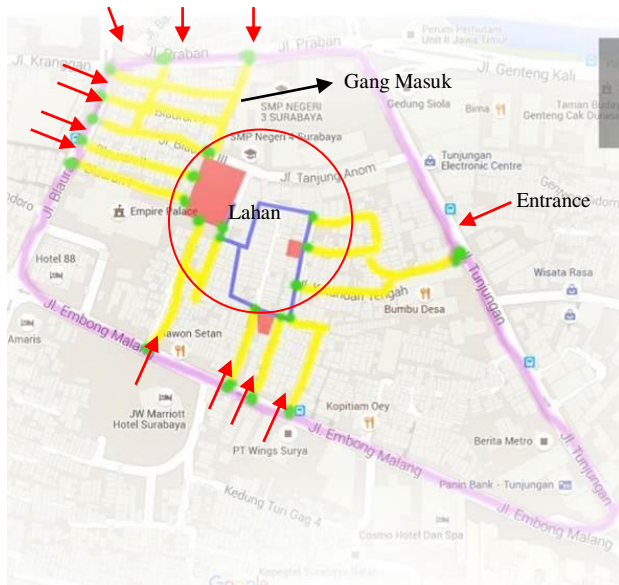
Mengkomposisikan zona/fungsi ruang yang sesuai dengan konteks lahan (kampung), dan menjadikan objek terikat dengan kampung (Gambar 13).

Selain penataan fungsi, konsep terikat juga mengambil dari segi karakteristik bangunan rumah pada kampung, sehingga objek rancang menyatu dengan kampung (Gambar 14).

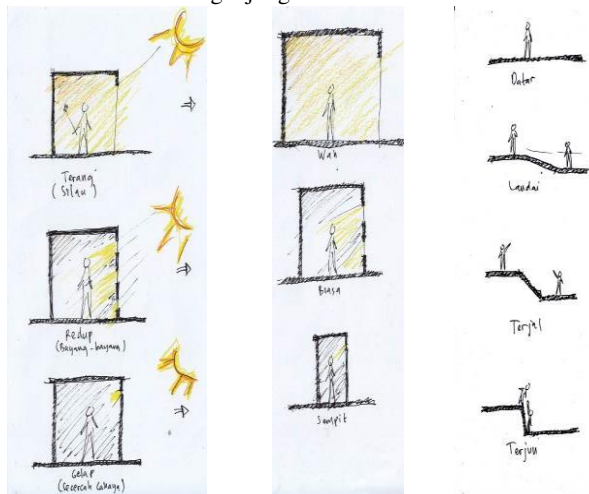
IV. KESIMPULAN/RINGKASAN

Jika meninjau kembali mengenai perkembangan sebuah kota yang berdampak pada masyarakatnya, kita tidak bisa memandang bahwa hal tersebut itu adalah sebuah masalah. Memang peelu sebuah kota mengikuti perkembangan global di dalam segala hal. Namun, akan menjadi sebuah perdebatan apabila sebuah kota terlalu mengikuti perkembangan yang akan menghilangkan salah satu identitasnya. Jika dilihat dari bidang arsitektur, sebuah contoh apabila kota terlalu “modern”, bagaimana dengan sejarah/salah satu identitasnya? Apakah akan melebur?

Kota Suabaya sedang mengalami kondisi tersebut. Di dalam tugas akhir ini, menjelaskan bagaimana menanggapi kondisi tersebut dengan kritik melalui arsitektur. Mengembalikan eksistensi kampung menjadi tujuan utama dalam menantang perkembangan kota, karena kampung dan segala karakteristik yang ada di dalamnya merupakan identitas lokal yang sangat kuat. Hal ini menjadi jawaban bahwa sejarah/identitas kota harus tetap di lestarikan mekipun mengikuti perkembangan yang ada. Konsep kampung yang dikemas sebagai galeri sebagai objek wisata merupakan solusi untuk meningkatkan eksistensi kampung.



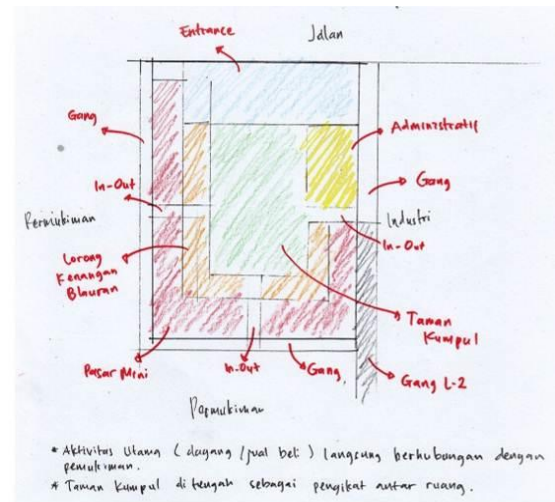
Gambar 9. Sirkulasi Pengunjung



Gambar 10. Variabel Konsep Terkenang



Gambar 12. Suasana Ruang (Konsep Terkenang)



Gambar 13. Konsep Terikat



Gambar 11. Suasana Ruang Bangunan



Gambar 14. Konsep Bentuk Bangunan

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih sebanyak-banyaknya saya haturkan kepada seluruh warga kawasan segiempat Tunjungan, yaitu warga kampung Blauran, warga kampung Ketandan, dan warga kampung Kebangsren, yang telah bekerjasama dalam pengerjaan Tugas Akhir ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kusumawijaya, Marco. 2006. Kota Rumah Kita. Jakarta . Penerbit : Borneo.
- [2] Scruton, Roger. 1994. Modern Philosophy ; An Introduction and Suevey. Bloomington. Penerbit : Pimlico.
- [3] Buchanan, Richard. 1997. Education and Professional Practice in Design