

DESAIN BERDASARKAN RISET PENATAAN PERMUKIMAN KUMUH DI KELURAHAN PESISIR KECAMATAN LIMA PULUH KOTA PEKANBARU

Gihon Juang Sataro Manao¹⁾, Ratna Amanati²⁾, Pedia Aldy³⁾

¹⁾Mahasiswa Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Riau

²⁾³⁾Dosen Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Riau

Kampus Binawidya Jl. HR. Soebrantas

KM 12.5 Pekanbaru Kode Pos 28293

e-mail : gjmanao@gmail.com

ABSTRACT

Kelurahan Pesisir is one of the slums area located on the banks of the Siak River Pekanbaru. Design by research aims to find design solutions for the problems of slums with using an assessment of a region through character activities. The form of design solutions for regulation slums related to the five elements of the image of the city; i.e. paths, edges, nodes, districts, and landmarks. The five elements explain image of area obtained from local residents. The issue gained that the region is well-known as the ports of goods and shops citizens who make road traffic in the area becomes crowded. So, the design of the slum settlements to be beneficial to the community activities. That requires a walkway for the carts and pedestrians crossing roads and rivers in the area without disturbing the road traffic.

Keyword: *Research, Regulation, Settlement, Slum.*

1. PENDAHULUAN

Permukiman kumuh merupakan persoalan yang selalu muncul di setiap kota-kota besar. Persoalan permukiman kumuh selalu berkaitan dengan 3(tiga) hal, yakni migrasi, penduduk yang padat, dan kemiskinan. Menurut Yunus (2005) dalam Beddu dan Yahya (2014) sebuah kota memiliki daya tarik yang membuat penduduk pedesaan untuk mengadu hidup di kota dengan harapan memiliki masa depan yang lebih baik dan penghasilan yang lebih tinggi. Sementara pendidikan dan keterampilan yang mereka miliki kurang memadai untuk bersaing di kehidupan kota. Penduduk desa keliru dengan mengikuti pembangunan industrialisasi di kota-kota besar bisa menjadi keuntungan bagi mereka untuk bisa hidup lebih baik.

Telah ada tokoh-tokoh arsitek yang memperhatikan permasalahan permukiman kumuh dan yang paling terkenal adalah alm. Romo Mangun dan alm. Budihardjo. Kedua tokoh tersebut berbicara bahwa seluruh rakyat Indonesia seharusnya bekerja sama untuk membentuk lingkungan

yang bagus. Terutama permasalahan permukiman kumuh, masyarakat dan pemerintah jangan mengabaikan hal tersebut, melainkan memperbaikinya.

Kebijakan pemerintahan terhadap permukiman kumuh hanya dengan melakukan penggusuran dan merelokasi masyarakat permukiman. Biasanya masyarakat akan dipindahkan ke daerah yang sudah ditetapkan pemerintah atau masyarakat yang bukan berasal dari ibukota akan dipulangkan ke tempat asal. Tetap saja solusi ini kurang tepat dikarenakan masyarakat masih memiliki pedoman untuk hidup di kota, dan jumlah penduduk yang terus bertambah tetap menjadi pengaruh utama kemunculan permukiman kumuh.

Pemerintahan memiliki 3(tiga) pola penanganan untuk menyelesaikan persoalan permukiman kumuh, yaitu pemugaran, peremajaan, dan permukiman kembali. Pola-pola penanganan tersebut menjadi harapan pemerintahan untuk menciptakan kota tanpa permukiman kumuh. Namun, penanganan tersebut bisa saja tidak diterima oleh penduduk permukiman kumuh dan menjadi berita

kurang baik bagi mereka. Penduduk permukiman kumuh takut jika kawasan hunian mereka berubah tanpa menyesuaikan dengan kondisinya.

Desain berdasarkan riset bertujuan mencari dan menilai suatu aspek kawasan untuk mengetahui persoalan permukiman kumuh secara non-fisik. Penilaian tersebut dengan mengamati karakter kegiatan permukiman agar dapat mengetahui isu-isu penyebab kemunculan permukiman kumuh di suatu kawasan. Isu-isu persoalan tersebut menjadi dasar dalam penataan permukiman kumuh, dengan menemukan solusi yang sesuai dengan kebutuhan dari penduduk permukiman kumuh.

Sehingga persoalan yang perlu diketahui untuk menemukan sebuah solusi desain, yakni:

1. Bagaimana mengidentifikasi persoalan-persoalan kawasan dengan karakter-karakter kegiatan kawasan permukiman kumuh?
2. Apa solusi desain yang muncul dari persoalan-persoalan kawasan permukiman kumuh?

Berdasarkan persoalan di atas didapatkan tujuan sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi persoalan-persoalan kawasan melalui karakter-karakter kegiatan kawasan permukiman kumuh.
2. Menemukan solusi desain yang dapat bermanfaat bagi penduduk kawasan permukiman kumuh.

2. METODE PENATAAN

a. Paradigma

Pada penataan ini, menggunakan metode desain berdasarkan riset, dengan arti mendapatkan wujud desain yang dimulai dari persoalan. Dasar penataan dimulai dengan 5(lima) elemen citra kawasan oleh Lynch (1960), yaitu *paths*, *edges*, *districts*, *nodes*, dan *landmarks*. Kelima elemen tersebut menceritakan pengalaman setiap pengguna baik individu maupun kelompok saat berada dalam suatu titik tempat dengan kegiatan yang sedang berlangsung. Hal tersebut yang membuat pengguna memiliki cerita tersendiri dalam

mengenali lokasi-lokasi yang ada di kota mereka. Biasanya mereka membuat sebuah istilah ataupun singkatan dari nama yang sebenarnya untuk mengenali setiap lokasi-lokasi di kota.

Untuk mengetahui kelima elemen tersebut dengan mengamati secara langsung warga permukiman kumuh. Terdapat beberapa aplikasi yang dapat digunakan, namun pada kasus ini yang digunakan adalah Riset dan Perancangan Lingkungan (RPL). Tujuannya untuk mengetahui persoalan pada kawasan dengan kondisi fisik dan non-fisik kawasan dengan mengamati penduduk setempat. RPL menekankan bahwa perancangan adalah suatu proses belajar/*learning process* baik bagi klien maupun bagi perancang dan perencana (Haryadi dan Setiawan, 2010). Sehingga dalam sebuah perancangan harus selalu mengevaluasi proses yang terjadi, baik dari perspektif klien maupun perancang, untuk memperbaikinya di masa mendatang.

b. Strategi penataan

Strategi perancangan untuk Desain Berdasarkan Riset Penataan Permukiman Kumuh Di Kelurahan Pesisir Kecamatan Lima Puluh Kota Pekanbaru adalah:

1. Observasi *Setting* dilakukan secara visual dan verbal dengan pendekatan RPL. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mengetahui karakter-karakter perilaku yang memberikan isu-isu persoalan kawasan. Setelah mengetahui karakter-karakter kegiatan penduduk, maka tahap penataan dapat dimulai.
2. Studi Banding bertujuan untuk referensi contoh penataan kawasan permukiman kumuh dengan topik permasalahan yang sama. Studi banding yang diambil adalah penataan permukiman kumuh Kampung Kali Code, Yogyakarta, oleh Alm. Mangunwijaya.
3. Analisis eksisting, terdapat dua analisis yang dilakukan, yakni
 - a) Analisis kondisi fisik permukiman kumuh

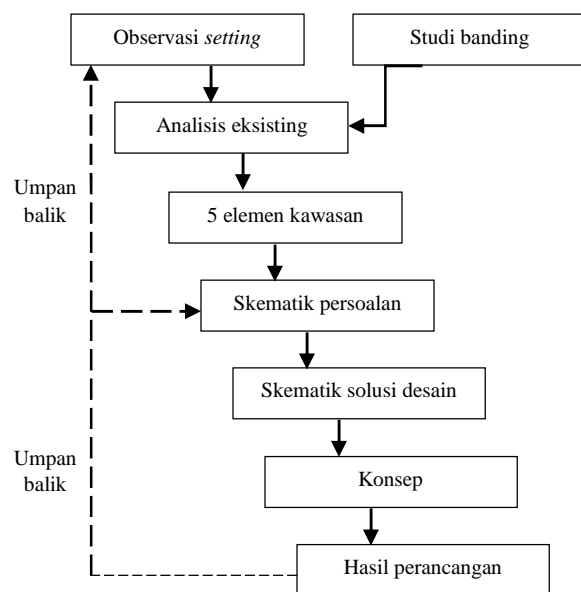
- b) Analisis kondisi nonfisik permukiman kumuh
4. Lima elemen kawasan, dengan mengamati lima citra kota dalam skala kawasan, yaitu *paths*, *edges*, *nodes*, *landmarks*, & *districts*. Lima elemen tersebut dapat memperoleh wajah dan karakter kawasan dari pendapat warga.
- a) *Paths* adalah suatu garis penghubung yang memungkinkan orang bergerak dengan mudah. *Paths* berupa jalur, jalur pejalan kaki, kanal, rel kereta api, dan yang lainnya.
- b) *Edges* adalah elemen yang berupa jalur memanjang tetapi tidak berupa *paths* yang merupakan batas antara 2 jenis fase kegiatan. *Edges* berupa dinding, pantai hutan kota, dan lain-lain.
- c) *Districts* hanya bisa dirasakan ketika orang memasukinya atau bisa dirasakan dari luar apabila memiliki kesan visual. Artinya *districts* bisa dikenali karena adanya suatu karakteristik kegiatan dalam suatu wilayah.
- d) *Nodes* merupakan simpang atau pertemuan antara beberapa jalan/lorong yang ada di kota, sehingga membentuk suatu ruang tersendiri. *Nodes* adalah titik tempat orang memiliki pilihan untuk memasuki *districts* yang berbeda. Sebuah titik konsentrasi yang membuat arah transportasi memecah, *paths* menyebar dan tempat mengumpulnya karakter fisik.
- e) *Landmarks* merupakan salah satu unsur yang turut memperkaya ruang kota. Bangunan yang memberikan citra tertentu, sehingga mudah dikenal dan diingat dan dapat juga memberikan orientasi bagi orang dan kendaraan untuk bersirkulasi.
5. Skematis persoalan, menyatukan hasil analisis eksisting kondisi fisik, non-fisik, dan lima elemen kawasan untuk menemukan persoalan-persoalan secara

arsitektural. Persoalan-persoalan tersebut akan diberikan alternatif-alternatif solusi desain.

6. Skematis solusi desain, menemukan solusi desain yang diwujudkan dari beberapa alternatif-alternatif desain yang sebelumnya ditemukan.
7. Konsep, menemukan konsep penataan yang sesuai dengan kondisi dan wajah kawasan permukiman kumuh.

c. Bagan alur penataan

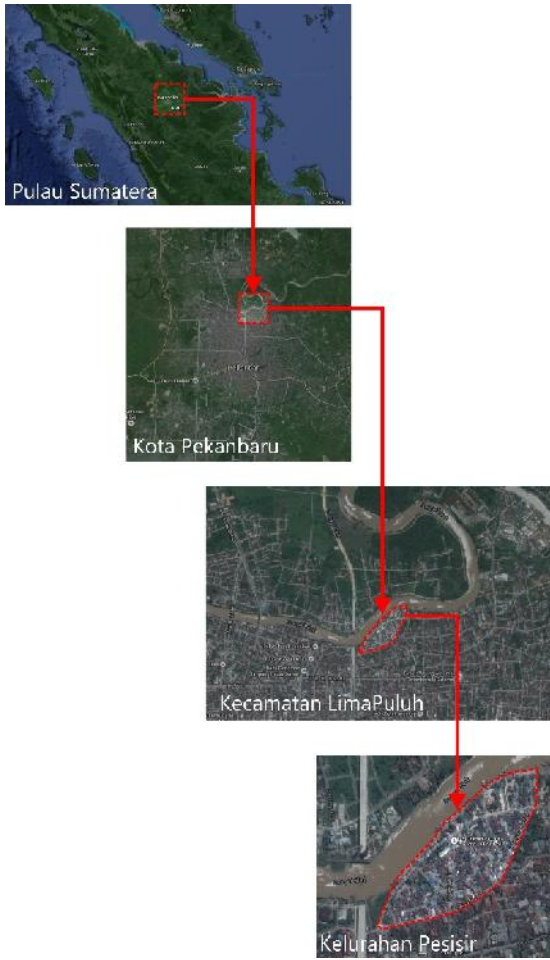
Strategi penataan yang digunakan dapat dilihat pada bagan alur perancangan berikut,



3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Lokasi penataan

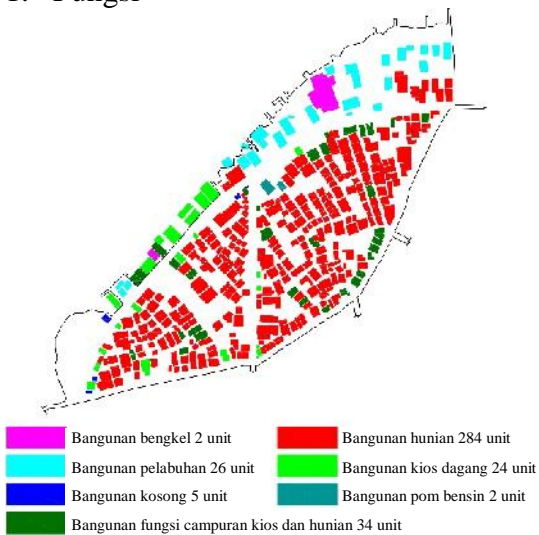
Lokasi penataan kawasan permukiman kumuh berada di Kelurahan Pesisir, Kecamatan Lima Puluh, Pekanbaru, Riau. Lokasi Kawasan permukiman tersebut diperoleh dari 'peta sebaran permukiman kumuh Kota Pekanbaru', Dinas Perumahan, Permukiman, dan Cipta Karya. Koordinat lokasi penataan adalah 0°32'22.1"N 101°26'59.8"E



Gambar 1. Lokasi penataan 0°32'22.1"N 101°26'59.8"E

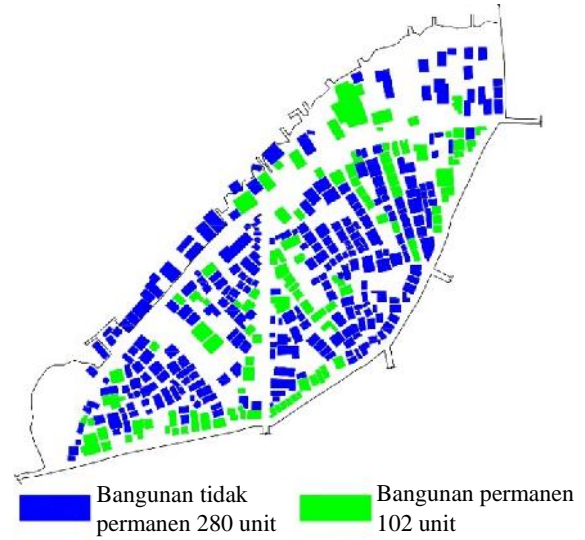
b. Empat unsur kawasan

1. Fungsi



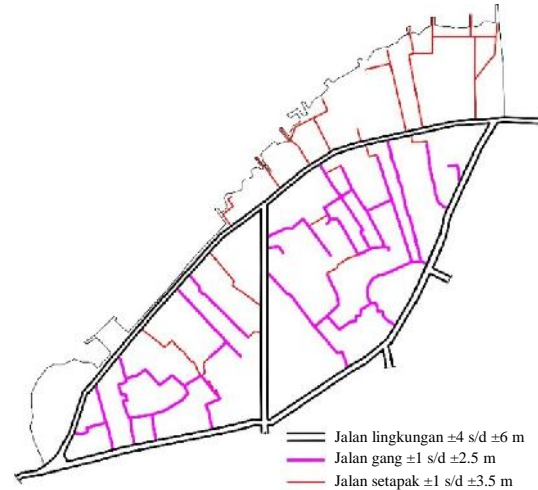
Gambar 2. Peta fungsi-fungsi bangunan kawasan

2. Massa



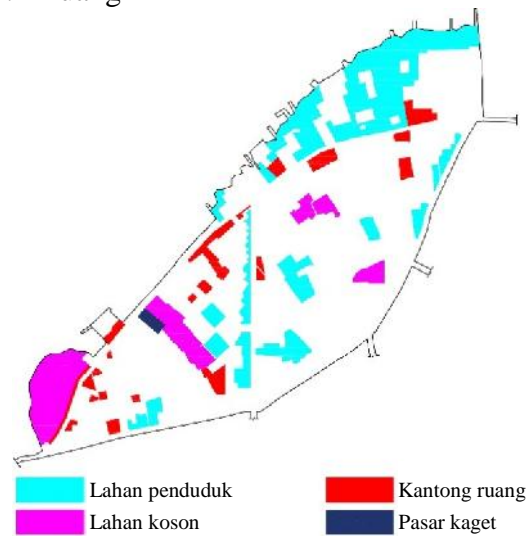
Gambar 3. Peta massa-massa bangunan kawasan

3. Jalan



Gambar 4. Peta jaringan jalan kawasan

4. Ruang



Gambar 5. Peta sebaran ruang pada kawasan

c. Lima elemen kawasan

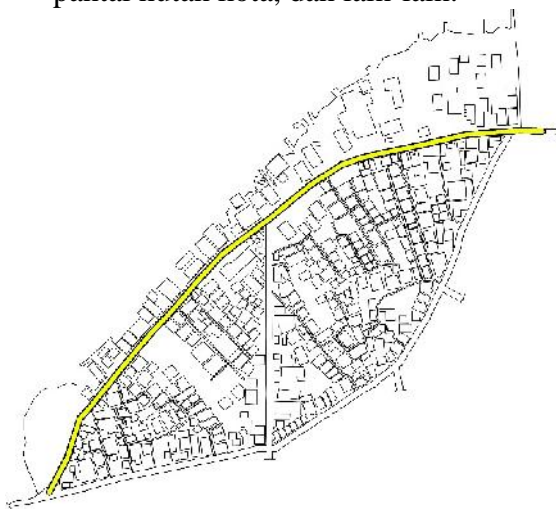
Lima elemen citra kota menurut Lynch (1960); yakni *paths*, *nodes*, *districts*, *edges*, dan *landmarks*; menceritakan wajah ataupun karakter sebuah kota yang dikenali melalui penggunaannya secara konsisten dan terprediksi.

1. *Paths* adalah suatu garis penghubung yang memungkinkan orang bergerak dengan mudah. *Paths* berupa jalur, jalur pejalan kaki, kanal, rel kereta api, dan yang lainnya.



Gambar 6. Peta elemen *paths* pada kawasan

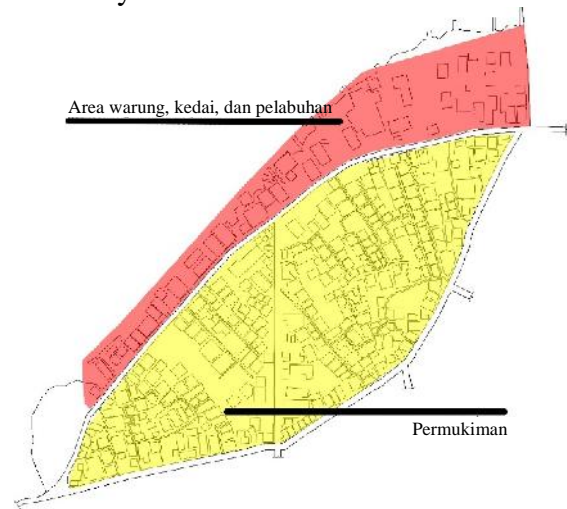
2. *Edges* adalah elemen yang berupa jalur memanjang tetapi tidak berupa *paths* yang merupakan batas antara 2 jenis fase kegiatan. *Edges* berupa dinding, pantai hutan kota, dan lain-lain.



Gambar 7. Peta elemen *edges* pada kawasan

3. *Districts* hanya bisa dirasakan ketika orang memasukinya, atau bisa

dirasakan dari luar apabila memiliki kesan visual. Artinya *districts* bisa dikenali karena adanya suatu karakteristik kegiatan dalam suatu wilayah.



Gambar 8. Peta elemen *districts* pada kawasan

4. *Nodes* adalah berupa titik dimana orang memiliki pilihan untuk memasuki *districts* yang berbeda. Sebuah titik konsentrasi dimana transportasi memecah, *paths* menyebar dan tempat mengumpulnya karakter fisik.



Gambar 9. Peta elemen *nodes* pada kawasan

5. *Landmarks* merupakan citra suatu kota dimana memberikan suatu kesan terhadap kota tersebut. Namun, pada kawasan permukiman tidak ditemukan *landmarks* kawasan.

d. Skematik persoalan

1. Skema pertama

Di kawasan permukiman terdapat banyak ruang khusus dari pelabuhan barang yang difungsikan sebagai *loading dock*. Namun, terdapat 1 (satu) pelabuhan yang tidak memiliki ruang yang luas untuk wilayah *loading dock*. Sehingga, pelabuhan tersebut cenderung memarkir truk mereka di tepi jalan. Jumlah truk yang parkir untuk bongkar muat barang adalah 2 unit. Dimensi jalan hanya selebar ± 5 m dan menggunakan sistem dua jalur kendaraan. Terdapat tiga bangunan yang berfungsi sebagai pelabuhan barang. Di samping 3 bangunan tersebut merupakan rumah tinggal pengelola pelabuhan. Pelabuhan barang tersebut tidak seperti pelabuhan barang lainnya yang ada di kawasan. Pelabuhan tersebut tidak memiliki ruang yang luas untuk *loading dock* mereka. Sehingga, tepi jalan sering dijadikan tempat *loading dock* mereka. Kondisi tersebut membuat pengguna jalan lainnya tidak nyaman dan menimbulkan macet.

2. Skema kedua

Di jalan Tanjung Batu terdapat banyak kios dagang dan makan yang dibangun di tepian sungai dengan sistem rumah panggung. Kios-kios tersebut setiap hari selalu ramai didatangi pengunjung. Pengunjung yang datang baik dengan mobil maupun dengan motor, selalu parkir di kedua sisi tepi jalan. Akibatnya, jalan tersebut menjadi macet karena lebar jalan menjadi sempit untuk dilewati kendaraan dari dua arah jalur yang berbeda. Selain itu, ditemukan juga penduduk yang membuat lapak dagang sampai ke tepian jalan bahkan mencapai badan jalan.

Kendaraan mobil sering parkir di tepi jalan, dengan jumlah kendaraan yang parkir diperkirakan 7 - 10 mobil. Kendaraan motor sering parkir di tepi jalan, dengan jumlah kendaraan yang parkir diperkirakan 7 - 14 motor. Padahal dimensi jalan hanya selebar ± 4 m dan menggunakan sistem dua jalur kendaraan.

e. Skematik solusi desain

Kawasan permukiman kumuh di Kelurahan Pesisir Kecamatan Lima Puluh memiliki 2 (dua) karakter kegiatan yang paling mudah dijumpai. Karakter kegiatan tersebut berkaitan dengan pelabuhan-pelabuhan dan warung-warung jualan. Namun, karakter kegiatan kawasan yang lebih dikenal oleh masyarakat adalah pelabuhan. Sehingga, 'wajah' kawasan permukiman ini diistilahkan dengan 'pelabuhan rakyat'.

Terdapat 2 (dua) persoalan utama kawasan yang diperoleh dari uraian skematik persoalan sebelumnya, yakni:

1. *Loading dock* pelabuhan setempat yang ditempatkan di tepi jalan, sehingga mengganggu sirkulasi lalu lintas kendaraan di jalan Tanjung Batu.
2. Warung, kedai, dan pedagang kaki lima dengan kegiatan di tepian jalan yang mengganggu sirkulasi lalu lintas kendaraan. Serta mengundang kendaraan lain untuk parkir tepian jalan.

Sehingga, diperoleh 4 (empat) ide solusi desain yang diperlukan, yakni:

1. Parkir umum kawasan
2. Jembatan dan trotoar pedestrian
3. Jembatan trotoar gerobak
4. *Loading dock* pelabuhan

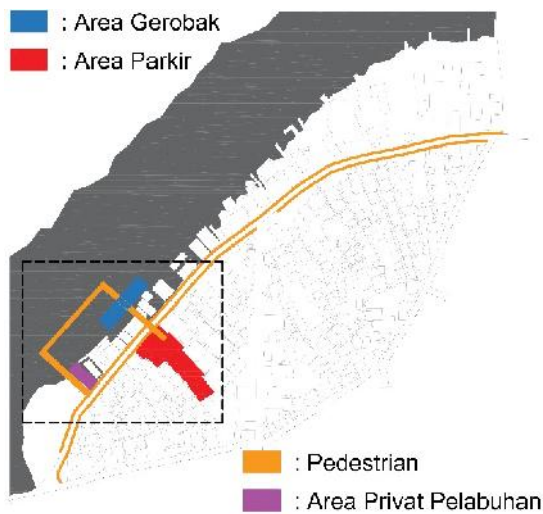
f. Konsep penataan

Grand concept dari penataan ini menggunakan pertimbangan dari 5 (lima) elemen kawasan. Lima elemen tersebut berupa *paths, edges, nodes, districts*, dan *landmarks*. Lima elemen tersebut juga berdampingan dengan persoalan-persoalan kawasan yang ada di kawasan. Dari seluruh elemen tersebut, maka ditemukan konsep perancangan, yakni '*Self-Sufficiency*'.

Self-Sufficiency yang bisa diartikan juga dengan swasembada. Kesulitan masyarakat membentuk ruang baru untuk mewadahi kegiatan rutinitas dan perekonomian, tanpa ada pengetahuan dan arahan membuat mereka merusak kondisi lingkungan. Sehingga diperlukan ruang-ruang khusus

yang ditujukan untuk mereka agar dapat membuat wadah kegiatan ekonomi dan rutinitas. Sehingga mereka mendapatkan wadah kegiatan mereka sendiri tanpa ada merusak kondisi dan orientasi tapak.

Empat solusi desain pada uraian sebelumnya bertujuan mengurangi potensi kemacetan. Namun, tetap mempertahankan kepadatan dari kegiatan kawasan permukiman. Sehingga, kegiatan pedagang kaki lima di kawasan tetap berlangsung dan tidak mengganggu arus lalu lintas kendaraan.



Gambar 10. Strategi penataan

Untuk trotoar pedestrian ditandai dengan warna jingga. Gerobak jualan ditandai dengan warna biru. Gerobak jualan dapat melewati jalur pedestrian dan area parkir yang ditandai dengan warna merah. *Loading dock* pelabuhan ditandai dengan warna ungu.

g. Hasil desain



Gambar 11. Block Plan trotoar gerobak dan pedestrian



Gambar 12. Perspektif trotoar pedestrian



Gambar 13 Perspektif jembatan penyebrangan



Gambar 14. Perspektif trotoar gerobak



Gambar 15. Perspektif trotoar gerobak

4. KESIMPULAN DAN SARAN

a. Kesimpulan

Kondisi permukiman yang kumuh pada dasarnya diakibatkan karena tidak lengkapnya perencanaan suatu kota. Ditambah lagi latar belakang kemunculan permukiman kumuh karena sistem migrasi

ke kota besar yang tidak teratur. Kemunculan pendatang di kota besar membuat pihak Pemko, kemungkinan belum siap mewadahi pertambahan jumlah penduduk. Keadaan tersebut membuat pendatang mencoba mencari gaya hidup yang baru di kota besar. Namun sesuai dengan tinjauan sebelumnya, bahwa banyak dari mereka yang tidak berhasil mengikuti arus perkembangan kota serta gaya hidupnya. Sehingga bagi mereka yang berhasil memiliki dua pilihan, yakni bertahan atau pergi/pulang. Pendatang yang bertahan menjadi faktor tumbuhnya permukiman kumuh.

b. Saran

Persoalan permukiman kumuh seharusnya menjadi tanggung jawab semua masyarakat kota Pekanbaru, bahkan Indonesia. Penduduk setempat bisa membentuk perkumpulan mereka untuk dapat bekerja sama dalam membentuk lingkungan yang bagus. Selain itu, mereka bisa bekerja sama untuk membuat usaha bersama dan dapat menikmati hasilnya bersama-sama. Untuk mewujudkan ide tersebut penduduk setempat perlu arahan atau pedoman dari Pemerintahan Kota. Dengan begitu penduduk tidak melakukan kesalahan yang sama jika ingin mengembangkan lingkungan hunian mereka. Sehingga, perlu komunikasi yang jelas antara penduduk setempat dengan Pemerintahan Kota Pekanbaru.

5. DAFTAR PUSTAKA

Ariyanto, Riki. (2015). Waduh! Ada 19 Kawasan Kumuh Tersebar di Pekanbaru.<http://bertuahpos.com/berita/waduh-ada-19-kawasan-kumuh-tersebar-di-pekanbaru.html>, diakses pada 28 Februari 2016, Pkl. 20.55.

Beddu, Syarif., dan Yahya, M. (2014). Studi Kasus : Kelurahan Gusung, Kec. Ujung Tanah Kota Makassar. Penataan Permukiman Kumuh Perkotaan Berbasis Penataan Bangunan dan Lingkungan. Pendahuluan, Hal. 1.

Budihardjo, Eko. (2002). *Arsitektur dan Kota di Indonesia*. Bandung: Alumni.

Gusnadi, Ipral. (2013). *Kependudukan. Masalah Permukiman Kumuh Di Kecamatan Lima Puluh Pekanbaru Riau. Permukiman Kumuh*, Hal. 9 – 11.

Haryadi, & Setiawan, B. (2010). *Arsitektur Lingkungan dan Perilaku*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Nugraha, Indra. (2014). *Masalah Kependudukan yang Terjadi di Indonesia*.<http://indrango.blogspot.co.id/2014/10/masalah-kependudukan-yang-terjadi-di.html>, diakses pada 8 Maret 2016, Pkl. 21.24 WIB.

Radi, Abbad Al. (1992). *The Aga Khan Award for architecture: Kampong Kali Cho-de*. Yogyakarta. Indonesia: IDA.

Republik Indonesia. (2011). *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2011 Tentang Perumahan dan Kawasan Permukiman*. No. 1, 97 – 102. Sekretariat Negara. Jakarta.