

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Eksplorasi Ruang

Ruang memiliki berbagai arti dan fungsi yang berbeda sesuai dengan kebutuhan pengguna pada saat menentukan fungsi ruang, perlu mengetahui aktivitas apa saja yang akan terjadi pada ruang tersebut. Eksplorasi ruang memudahkan pengguna dalam menentukan ruang seperti apa yang bisa di bentuk, maka penulis menggunakan beberapa teori yang sesuai dengan permasalahan yang ada pada penelitian ini yaitu *The Language of Architecture* karya *Andrea Simitch* dan *Val Warke* pada buku ini memudahkan penulis dalam mengamati suatu ruang dari sudut pandang pengguna juga dari buku *Space and Place* karya *Yi-Fu Tuan*. Pada teori place-making memudahkan penulis untuk mengidentifikasi penggunaan ruang sesuai dengan kebutuhan masyarakat, pernyataan place-making terdapat di jurnal 'Place-making' Ruang Interaksi Kampung Kota oleh *Stirena Rossy Tamariska* yang mengutip teori *Lefebvre: Conceptual Triad of Social Space Production* dan juga melalui jurnal yang ditulis oleh *Sayyid Habibullah* yang mengutip teori *Noberg-Schulz* mengenai place-making yang ditelusuri melalui *Genius Loci*.

A. Teori Pemahaman Ruang

Pada buku *The Language of Architecture*, ruang arsitektural sebagai perantara dalam suatu pengamatan di lewati pandangan kita sebelum bertumpu pada objek, permukaan, dan orang lain. Ruang juga menampakkan keseluruhan aktivitas manusia, yang berisikan hal-hal fisik dan non fisik lalu di tampilkan melalui persepsi, pemahaman, dan ingatan. Akan tetapi konsep suatu ruang terbentuk tidak hanya dibangun melalui persepsi saja, tetapi ruang dapat terbentuk berdasarkan pengetahuan, pengalaman, dan teknik mengamati. Pada

pemahaman ruang dibagi menjadi dua dalam buku *The Language of Architecture* yaitu (Andrea Simitch & Val Warke, 2014),

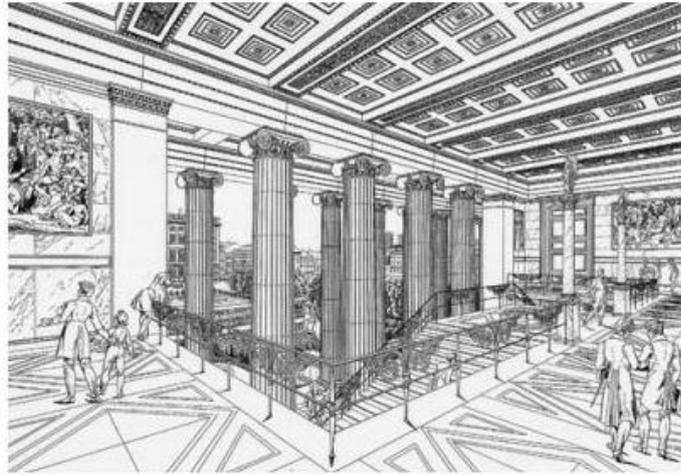
Spatial Zone

Hal terpenting dalam pembentukan ruang yaitu definisi dari konsep ruangnya. Jika di perumpamakan, ruang seperti akuarium, akuarium sebagai bentuk fisik ruang dan air merupakan suatu bentuk yang menyesuaikan lingkungannya. Maka untuk memahami zona spasial perlu adanya suatu batasan. Adanya kemungkinan beberapa zona spasial tumpang tindih secara bersamaan, Pada kasus seperti pasir yang berada di dalam akuarium, dapat diselesaikan dengan persepsi memahami sekaligus batasan-batasan yang ada di dalam ruang tersebut (akuarium). Pembatasan pergerakan di dalam ruang merupakan suatu hal yang merupakan suatu hal yang perlu di perhatikan dalam melihat persepsi suatu ruang, batasan pergerakan ini juga merupakan aspek pengalaman spasial yang tidak dapat terpisahkan oleh komponen ruang. Salah satu metode dalam memahami persepsi kedalaman suatu ruang yaitu dengan menambahkan irama-irama di dalamnya, seperti menambahkan elemen terumbu karang dan beberapa aksesoris kebutuhan akuarium. Metode ini sangat efektif pada pemahaman pengalaman zona spasial.

Spatial Illusion

Pada perspektif linear dapat menciptakan pemahaman ruang ilusi pada suatu desain arsitektur yang sebenarnya, untuk menggambarkan ilusi yang efektif dibutuhkan dalam pemahaman penglihatannya yaitu, dengan melihat objek, permukaan, ke dalam volume. Spasial dimensi ini dapat dibangun dengan cara menggabungkan memori pada suatu ruang yang pernah di rasakan sehingga memicu pengalaman ruang yang lebih efektif. Perkembangan dalam zona ilusi selanjutnya yaitu panorama, pada panorama ini membawa orang-orang yang melihat permukaan datar ini memiliki

banyak titik hilang pengalaman ruang ini membawa orang-orang yang melihat gambaran ilusi ini sampai 360° (derajat).



Karl Friedrich Schinkel was highly skilled in the constructions of panoramas and illusionistic stage set designs, and, as historian Kurt Forster has demonstrated, applied this knowledge to his architectural designs for Berlin. For Schinkel, the

mobility of the viewer around and through an urban space with frequent opportunities for retrospection is an important aspect of spatial organization. His famous 1831 rendering of the main staircase of his Altes Museum shows figures ascending from

below, then strolling through the upper vestibule, which provides a vantage point as in a panorama: elevated above the plaza, with columns framing fragmented views of an urban panorama of an ideal Berlin that vies for attention with the works on exhibit.

Gambar 2. 1 Urban panorama of an ideal Berlin on exhibit
Sumber: (*The Language of Architecture*, 2014)

Ketika ruang terbentuk karena adanya pengetahuan, pengalaman, dan pemahaman akan keadaan. *Place-making* memudahkan masyarakat dalam proses pembentukan ruang bersama, Dalam proses ini, beberapa faktor penting terlibat dalam menciptakan ruang bersama, yaitu proses perencanaan, desain, manajemen, dan pemrograman untuk membentuk ruang. Menurut Yi-Fu Tuan, “Arsitek berbicara tentang kualitas spasial tempat; mereka dapat sama-sama berbicara dengan baik tentang kualitas lokasi (tempat) ruang. Ide-ide "ruang" dan "tempat" saling membutuhkan definisi. Dari keamanan dan stabilitas tempat kami menyadari keterbukaan, kebebasan, dan ancaman ruang, dan sebaliknya"(Tuan, 2001). Penggunaan kata ruang mengartikan sesuatu yang lebih abstrak, dan juga penggunaan kata lain ruang ialah tempat. Sekiranya ruang adalah suatu pergerakan maka di dalam pergerakan

tersebut ada jeda yang mana menciptakan tempat ialah jeda. Jika suatu tempat dapat di jeda, maka setiap jeda tersebut akan memungkinkan bertransformasi menjadi suatu tempat. Dengan demikian, ruang akan bertransformasi menjadi tempat apabila ada suatu 'kehadiran' yang menggunakan dan tinggal.

Konsep ruang menurut Lefebvre (1991) dalam kutipan jurnal 'Place-making' Ruang Interaksi Sosial Kampung Kota yaitu, Ruang adalah produk sosial (Tamariska & Ekomadyo, 2017), di mana semua pihak yang berkepentingan akan terus mencari cara untuk mengelola penggunaan atau penggunaan ruang dan mereproduksi semua pengetahuan untuk mempertahankan manajemen penggunaan ruang waktu mereka.. Perwujudan spasial ruang akan mempengaruhi jiwa penghuninya, membentuk hubungan yang produktif antara ruang dan masyarakat. Ruang sosial terbentuk dari tindakan sosial, yang keduanya memberi "makna" bagi sebuah ruang sosial ide-ide dari orang-orang yang mengisi dan menjiwainya. Praktik spasial diwujudkan melalui persepsi lingkungan (*environmental*) yang dibangun melalui jaringan (*networks*) yang terkait dengan aktivitas sosial seperti bekerja, kehidupan pribadi (*private life*), dan waktu luang (*leisure*) maka hal-hal tersebut berkenaan dengan perwujudan produksi ruang sosial.

Pada jurnal Place-making karya (Tamariska & Ekomadyo, 2017) Lefebvre mendeskripsikan relasi yang bersifat dialektis antara ruang (spasial dan sosial) yang hidup, ruang yang dipersepsikan, dan ruang yang dikonsepsikan, atau apa yang disebut *Conceptual Triad of Social Space Production* (Tamariska & Ekomadyo, 2017) yaitu,

1. Ruang Sehari-hari (*Spatial Practice*)

Dalam pengertian ini, dalam suatu ruang sosial, setiap anggota masyarakat memiliki hubungan atau keterlibatan dengan setiap anggota masyarakat yang memiliki hubungan tertentu atau tergantung pada kepemilikan ruang itu sendiri. Dengan demikian

keterikatan sosial atas suatu ruang ditentukan oleh derajat kompetensi dan tingkat kinerja atas pemakaian ruang (fisik atau material). Praktik spasial ini yang dipahami sebagai 'ruang yang hidup' (*lived space*).

2. Representasi Ruang (*Representations of Space*)

Representasi ruang tergantung antara hubungan produksi dan tatanan yang bertujuan memaksakan suatu pola hubungan atas dasar 'pemakaian' suatu ruang. Representasi ruang ini berkenaan dengan pengetahuan, tanda-tanda, atau kode-kode, bahkan konteks ini bersifat 'frontal' karena representasi ruang yang dihasilkan 'beragam' Produksi yang muncul dari konsepsi orang dan atau beberapa orang atau orang pada umumnya; 'ruang' (*conceived space*). Ruang ini biasanya menampung para ilmuwan, perencana tata ruang, insinyur sosial, teknisi, peneliti, komunitas perkotaan dan lain-lain seperti seniman. Bahkan dalam konsep ruang, mereka memiliki banyak definisi dan makna yang berbeda tergantung pada pengetahuan yang mereka miliki.

3. Ruang Representasi (*Representational Space*)

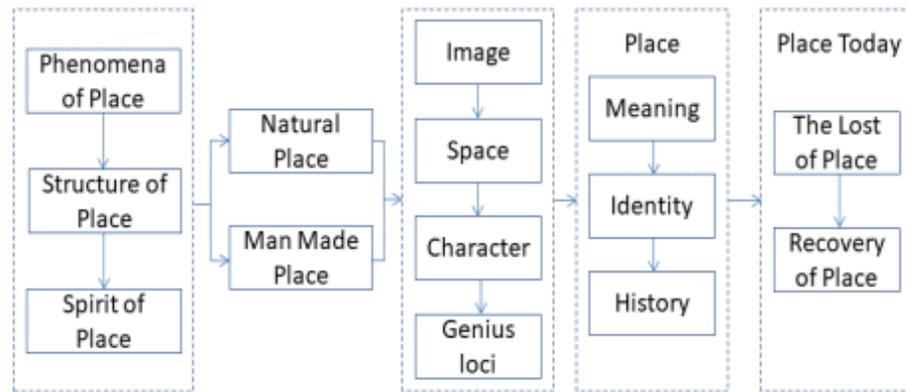
Ruang representasional mengacu pada ruang yang sebenarnya 'hidup' (*living space*) dan berhubungan langsung dengan berbagai bentuk citra simbolik yang terkait dengannya. Penghuni ruang ini berinteraksi berdasarkan pengalamannya kehidupan yang dialami oleh mereka sendiri melalui praktik dan visualisasi dalam ruang. Dalam hal ini ruang secara khusus di definisikan oleh individu, kelompok, atau suatu masyarakat; yang dipersepsikan (*perceived space*).

Ruang interaksi pada kampung kota menjadi suatu karakter utama yang akan mewujudkan ruang interaksi yang hidup. Ruang interaksi ini tidak hanya berada di dalam suatu ruang. Bisa terjadi di luar ruang, seperti pada jaringan jalan kampung kota sebagai wadah aktivitas masyarakat. Pada aktivitas yang

berada di jaringan jalan kampung kota banyak masyarakat yang membentuk ruang tidak pada tempatnya seperti, pada area jaringan jalan masyarakat sering melakukan aktivitas yang bersifat personal; tertutup dan komunal dan sering sekali dianggap sebagai aktivitas publik. Dengan demikian penerapan *place-making* pada masyarakat kampung kota memiliki beberapa bentuk penerapan seperti memperhatikan permasalahan, karakteristik dan kebutuhan sesuai dengan keadaan lingkungan masyarakat kampung kota.

B. Genius Loci

Genius Loci yang di gagas oleh *Norberg-Schulz* atau *Steven Holl* dalam jurnal bertemakan *place-making* yang di tulis oleh (Habibullah & Ekomadyo, 2021) merupakan sebuah pendekatan arsitektur yang penting dikarenakan seorang arsitek harus menciptakan sebuah ruang yang bermakna *Phenomena of Place, Structure of Place, Spirit of Place* merupakan suatu fundamental utama pada pengembangan konsep arsitektur. Pembagian setiap fundamental tersebut ada yang campur tangan manusia (*Man Made Place*) dan juga ada yang Alami (*Natural Place*). Keduanya merupakan pokok pembahasan fenomenologi arsitektur, kedua elemen tersebut dilambangkan sebagai lokasi dunia. *Natural Place* dari sudut pandang spasial, manusia membutuhkan sebuah batasan dan karena cenderung menetap, maka alam menawarkan ruang yang telah di tentukan oleh nya. Pada *Man Made Place*, jika tempat buatan manusia sama sekali terkait dengan lingkungan mereka, harus ada kesesuaian yang berarti antara kondisi alam dan morfologi pemukiman (Kessler, 2021).



Gambar 2. 2 Kerangka Teori Genius Loci
 Sumber: (Place-Making Pada Ruang Publik)

Menelusuri Genius Loci Pada Alun-Alun Kapuas Pontianak, 2021)

Keberadaan morfologi spasial pada pemukiman mungkin tampak tidak terlalu penting, akan tetapi hal ini sangat berhubungan dengan struktural sederhana yang sebagian masyarakat masih belum di pahami dan tidak di sadari akan keberadaan morfologi spasial ini. Sebenarnya, hubungan suatu pemukiman dengan struktur membentuk suatu bagian penting di fenomena arsitektur. Kita memikirkan bahwa hal tersebut asing jika di diterapkan di pemukiman, akan tetapi figur asing tersebut merupakan suatu elemen netral yang bisa hadir dipermukaan pemukiman. Elemen ini diperlakukan sebagai struktur eksternal pemukiman, yaitu memiliki hubungan langsung ke lingkungan. Struktur internal pun bekerja dan berkoordinasi dengan struktur eksternal.

Di dalam ruang kota tidak membentuk situasi umum interior di pemukiman, hal ini tersirat tidak dapat di visualisasikan dan simbolisasi pun tidak dapat dipergunakan karena hal ini menyiratkan bahwa aspek karakter menjadi sangat penting walaupun beberapa masalah spasial juga harus di jabarkan juga. Pemukiman perkotaan dibedakan oleh definisi kekuatan spasial yang membuat warga mempunyai pengalaman menjadi peran umum tempat sebagai pusat lokal atau regional.

Dengan *identity, meaning, dan history* suatu tempat ditentukan dari lokasinya, konfigurasi spasial umum, karakteristik serta artikulasi yang

mencirikan. Akan tetapi lokasi, konfigurasi, artikulasi, tidak selalu memberikan kontribusi yang sama ketika lokasinya sama-sama menarik, sedangkan komponen buatan agar tidak signifikan. Sebagian masyarakat menempatkan idenya sebagai konfigurasi dengan baik dan berkarakter. Jika semua komponen tampak mewujudkan makna eksistensi dasar, tentang tempat yang kuat berarti hal itu memiliki apa yang diinginkan terhadap alam. Sehingga hubungan tersebut dapat dipahami dan di terapkan serta di jaga (Kessler, 2021). Menurut *Norberg-Schulz* (1980) dalam jurnal Habibullah & Ekomadyo menghubungkan antara *Image, Space, dan Character* dengan nilai sejarah yang dimiliki oleh *place* tersebut (Habibullah & Ekomadyo, 2021)

a) *Image*

Citra (*Image*) yang ditemukan *Norberg-Schulz* adalah fitur unik yang menonjol di satu tempat. Keunikan (*atmosphere*) dapat diidentifikasi dan kemudian dideskripsikan dengan “rasa”, yang kemudian dapat diamati dari segi keunikan.

b) *Space*

Ruang (*Space*) yang dikemukakan yaitu bagaimana posisi ruang terhadap tempat tersebut, dan bagaimana unsur-unsur fisik membentuk tempat itu sendiri. Aspek ini kemudian dieksplorasi dengan melihat konektivitas dari elemen pembentuk ruang itu.

c) *Character*

Karakter (*Character*) yang harus dieksplor untuk diidentifikasi yaitu bagaimana eksplorasi suasana yang terbentuk melalui elemen fisik dapat menjadi pertimbangan lingkungan tempat tersebut.

d) *Genius Loci*

Genius Loci mendefinisikan pembentukan citra, ruang dan kepribadian pada suatu tempat. Genius Loci adalah jiwa atau ruh setiap tempat, berperan membentuk keunikan konteksnya sendiri.

2.1.2 Kampung Kota

Kampung-kampung yang kebanyakan berada di pinggir perkotaan bisa disebut sebagai kampung kota. Kampung kota merupakan suatu unsur-unsur yang dibutuhkan dalam membentuk permukiman di wilayah kota dengan ciri-ciri sebagai berikut (Surtiani, 2006):

- i. Penduduknya masih membawa sifat dan perilaku kehidupan pedesaan yang terjalin dalam ikatan kekeluargaan yang erat.
- ii. Kondisi fisik bangunan dan lingkungan kurang baik dan tidak beraturan.
- iii. Kerapatan bangunan dan penduduk tinggi.
- iv. Sarana pelayanan dasar serba kurang, seperti air bersih, saluran air limbah dan air hujan, pembuangan sampah dan lainnya.

Permukiman perkotaan dapat diidentifikasi dari jenis kegiatan yang dilakukan oleh penghuninya. Jenis kegiatan yang menonjol di perkotaan seringkali beragam, seperti: komersial, perkantoran, pelayanan dan pusat pemerintahan (Raharjo, 2017). Tidak seragamnya identitas tiap kampung kota, menjadikan kampung kota beragam. Ada kampung yang akan menjadi kota, ada juga kampung yang mengisi ruang kota yang terbengkalai (Ramdhon, 2021).

2.1.3 Planning in The Face of Conflict

Kota yang baik perlu didukung oleh visi hasil akhir dan harus diinformasikan oleh teori, dalam demokrasi perencanaan tidak pernah dicapai tanpa konflik. *John Forester*, seorang profesor perencanaan kota dan regional di *Cornell University*, turun ke parit dengan berlatih perencana kota dan lain-lain yang terlibat dalam pembangunan kota untuk mempelajari seperti apa praktik perencanaan kota dalam menghadapi konflik. *Forester* menemukan bahwa perencana kota perlu membantu pengembang dan penduduk lingkungan melalui kompleksitas proses perencanaan. Perencana kota yang sukses harus benar, untuk

norma-norma profesional dan berpegang teguh pada visi mereka sendiri tentang pembangunan kota berkualitas tinggi. Orang-orang yang ingin menjadi efektif dalam menerjemahkan rencana kota ke dalam tindakan perlu mengharapkan oposisi dan tidak boleh terkejut atau lelah dengan apa yang sering tampak sebagai proses yang tak ada habisnya dan membuat frustrasi. Mereka perlu menyadari kekuatan mereka sendiri dan keterbatasannya. Mereka harus memahami kepentingan aktor lain dalam proses pembangunan kota dan membentuk aliansi.

Perencana kota dapat secara sadar mengikuti salah satu dari sejumlah strategi untuk menjaga proyek tetap di jalurnya dan mencapai kesuksesan - sebagai penegak aturan, negosiator dan mediator, orang-orang sumber daya, atau diplomat antar-jemput. Dalam menghadapi konflik penggunaan lahan lokal, bagaimana perencana dapat menengahi antara pihak-pihak yang bertikai dan pada saat yang sama bernegosiasi sebagai pihak yang berkepentingan itu sendiri? strategi perencana untuk menangani konflik yang muncul dalam proses lokal banding zonasi, persetujuan subdivisi, aplikasi izin khusus, dan tinjauan desain. Perencana lokal sering memiliki tugas yang kompleks dan kontradiktif. Pejabat politik, mandat hukum, visi profesional. semua pada saat yang sama. Negosiasi dan mediasi tampaknya bertentangan dalam dua cara mendasar. kepentingan negosiator dalam subjek mengancam independensi dan dugaan netralitas peran mediasi. Meskipun peran negosiasi dapat memungkinkan perencana untuk melindungi kepentingan yang kurang kuat, peran mediasi mengancam untuk melemahkan kemungkinan ini dan dengan demikian meninggalkan ketidaksetaraan kekuasaan yang ada utuh. (Forester, 1987)

Bukti yang dilaporkan ini, bersifat kualitatif, dan argumen yang mengikuti tidak mencari generalisasi tetapi masuk akal yang kuat di berbagai pengaturan perencanaan. Pengembang swasta

biasanya mengusulkan proyek. Dewan kota berwenang, memiliki otoritas pengambilan keputusan untuk memberikan varians, izin khusus, atau persetujuan desain. Penduduk yang terkena dampak sering memiliki suara (tetapi kadang-kadang sedikit pengaruh) dalam audiensi publik formal sebelum dewan ini. Staf perencanaan melapor ke dewan ini dengan analisis proposal tertentu. Lapornya positif. Pertama, perencana harus membantu pengembang dan penduduk lingkungan untuk menavigasi proses peninjauan yang berpotensi kompleks; kejelasan dan prediktabilitas adalah barang berharga. Kedua, perencana harus peduli dengan waktu. Ketika seorang pengembang atau penduduk lingkungan diberitahu tentang suatu masalah mungkin bahkan lebih penting daripada masalah itu sendiri. Ketiga, perencana biasanya perlu berurusan dengan konflik antara pengembang proyek dan penduduk lingkungan yang terkena dampak yang biasanya menyangkut beberapa masalah sekaligus. Keempat, berapa banyak perencana dapat dilakukan dalam menghadapi konflik tersebut tidak hanya tergantung pada tanggung jawab formal mereka, tetapi juga pada inisiatif informal mereka. (Forester, 1987)

2.1.4 Desain Partisipatif

Pengimplenetasian ruang publik perlu menggunakan beberapa pendekatan, pendekatan yang biasanya dilakukan oleh pemerintah yaitu pendekatan *top-down* dimana keinginan untuk melakukan sesuatu ditentukan oleh aktor yang memiliki ruang tersebut dan berfokus kepada stabilitas, pertumbuhan dan kesetaraan. (Permanasari et al., 2018) Pada buku yang ditulis oleh (Permanasari et al., 2018) yang mengutip buku dari Simmel mengenai buku *Sociology: Inquiries into the Construction of Social Forms. (translated by Blasi, A & Jacobs, A. 2009* Pendekatan dari bawah lalu mewujudkan sebagai program yang dibentuk ke atas (*bottom up approach*) membutuhkan 4 hal yang saling mendukung

yaitu rencana, momentum, pelaksanaan dan penyesuaian rencana serta menciptakan dukungan masyarakat.

Desain partisipatif menekankan pada keterlibatan masyarakat dalam perancangan rumah atau bangunan yang akan mereka gunakan sebagai tempat beraktivitas (Hamdan & Sumartinah, 2020). Tidak hanya itu, penerapan desain partisipatif sangatlah efektif digunakan oleh berbagai macam bidang lainnya. Hal ini memudahkan dalam mengatasi permasalahan yang dimiliki. Dalam jurnal *Investigasi Desain Arsitektur yang Tidak Terkondisi Berbasis Metode Partisipatif*, penulis mengutip tulisan dari buku *Architecture in Everyday Life. New Literary History* yaitu pendekatan desain arsitektur partisipatif berpotensi bekerja selaras dengan perubahan yang terjadi di masyarakat, karena masyarakat merupakan aktor utama dalam proses desain, yang dapat bergerak bebas dalam konteks adaptasi (Asqhor et al., 2021).

2.2 Penelitian Terdahulu

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No.	Judul	Nama Peneliti/Tahun	Metode Penelitian	Tujuan Penelitian	Hasil Penelitian
1.	'Place-Making' Ruang Interaksi Sosial Kampung Kota'	Stirena Rossy Tamariska, Agus S. Ekomadyo	Kajian ini bersifat semi dasar dan kualitatif dalam rangka menggali fenomena spasial yang terjadi di kampung kota. Metode	Kajian ini mengkaji bagaimana masyarakat kelurahan masih berjuang untuk mencapai nilai budaya berkumpul. Di tengah keterbatasan	<ul style="list-style-type: none"> Dalam penelitian ini, perwakilan ruang interaksi warga Kampung Tubagu

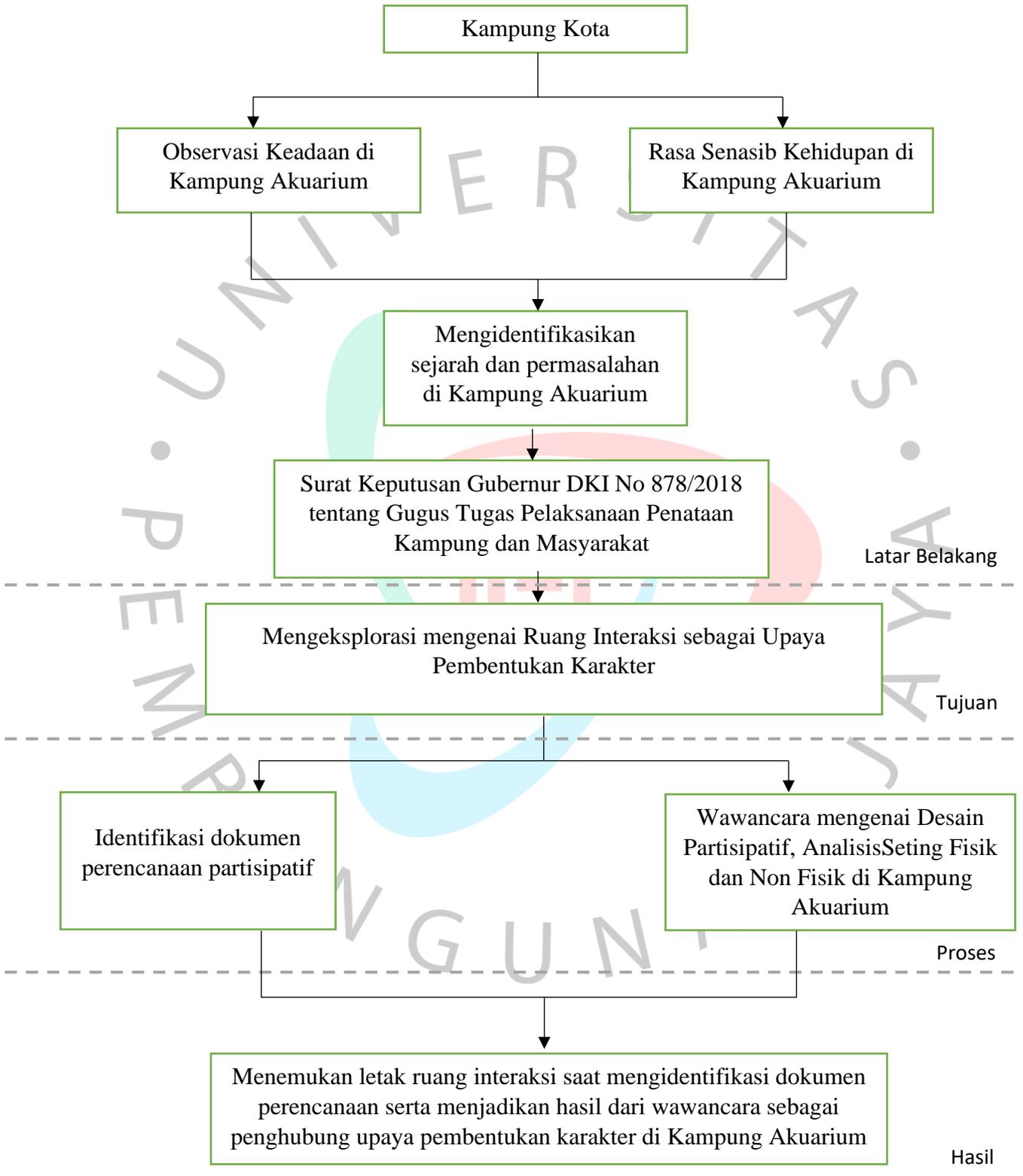
			<p>utama pengumpulan data adalah melalui observasi langsung di lokasi dengan alat bantu perekaman berupa foto, video, rekaman audio dan catatan. Analisis data dilakukan melalui proses yang mengidentifikasi tempat, pelaku dan waktu interaksi sosial di kampung kota</p>	<p>medan yang mereka miliki, mereka dipaksa untuk memikirkan bagaimana menghadirkan ruang yang dapat menampung aktivitas sosial mereka.</p>	<p>s Ismail Bawah adalah ruang duduk di warung bubuk, halaman kost, ruang duduk di warung, teras komunal dan tempat berjemur.</p> <p>• • Melalui <i>Place-making</i>, memindahkan komunitas ke kota dan kota ke negara</p>
--	--	--	---	---	--

					<p>memungkinkan mereka untuk mendefinisikan kembali seperti apa masa depan mereka. Tujuannya adalah untuk membangun fondasi kehidupan dan masyarakat saat ini agar lebih inklusif.</p>
2.	Genius Loci: Towards a Phenomenology	Christian Norberg Schulz/1979	Menggunakan hubungan Image, Space, Character, Genius Loci	Mencari identity, meaning dan history dari sebuah kota, agar penerapan paham	Hasil dari penerapan penelitian ini yaitu membebaskan setiap individu

	gy of Architec ture		dalam mewujudkan makna eksistensi dasar	Morfologi Spasial dapat di terapkan oleh masyarakat	dari abstraksi dan keterasingan, dan membawa kita kembali ke hal-hal yang harus di pahami. Teori tidak cukup untuk mencapai tujuan ini, tetapi kita harus mengandalkan indra dan imajinasi. Oleh karena itu “Pendidikan melalui Seni” lebih dibutuhkan daripada sebelumnya agar memberi kita identitas dan mungkin kita dapat berpartisipasi secara kreatif dan berkontribusi
--	---------------------------	--	---	--	--

					pada sejarahnya.
3.	Planning in the face of conflict	John Forester	Pada kajian ini bersifat kualitatif dan argument yang mengikuti tidak mencari generalisasi tetapi masuk akal yang kuat di berbagai pengaturan perencanaan.	Tahapan perencanaan dalam pembangunan kota	Penulis menemukan bahwa perencanaan kota perlu membantu pengembang dan penduduk lingkungan melalui kompleksitas proses perencanaan.

2.3 Kerangka Pemikiran



Gambar 2. 3 Bagan Kerangka Berpikir

2.4 Sintesis

Pada bagian teori pemahaman ruang pada buku *The Language of Architecture* karya Andrea Simitch dan Val Warke mengartikan ruang arsitektural sebagai perantara dalam suatu pengamatan di lewati pandangan kita sebelum bertumpu pada objek, permukaan, dan orang lain. Ruang juga menampakkan keseluruhan aktivitas manusia, yang berisikan hal-hal fisik dan non fisik lalu di tampilkan melalui persepsi, pemahaman, dan ingatan (Andrea Simitch & Val Warke, 2014). Teori ini menjadi dasar utama dalam menganalisis suatu ruang dengan cara memahami persepsi kedalaman suatu ruang, metode ini sangat efektif pada pemahaman pengalaman zona spasial. Pada perspektif linear juga dapat menciptakan ruang ilusi pada suatu desain arsitektur yang sebenarnya, untuk menggambarkan ilusi yang efektif dibutuhkan dalam pemahaman penglihatannya yaitu, dengan melihat objek, permukaan, ke dalam volume.

Place-Making menciptakan kondisi yang menguntungkan bagi masyarakat dalam proses pembentukan ruang bersama. Dalam proses ini, ada beberapa hal penting yang terlibat dalam menciptakan ruang bersama, yaitu proses perencanaan, perancangan, pengelolaan dan pemrograman untuk membentuk ruang tersebut. *Lefebvre* menggambarkan hubungan dialektis antara ruang hidup (*living space dan social space*), ruang kognitif dan ruang konseptual, atau disebut *Conceptual Triad of Spatial Production*. (Tamariska & Ekomadyo, 2017) yaitu:

1. Ruang Sehari-hari (*Spatial Practice*)
2. Representasi Ruang (*Representations of Space*)
3. Ruang Representasi (*Representational Space*)

Conceptual Triad of Spatial Production merupakan sebuah cara untuk mengklasifikasikan ruang sesuai aktivitas yang terjadi dari hal ini penulis mengetahui bahwa teori ini sebagai pondasi dari penelitian ini. Pembentukan ruang interaksi dapat terjadi dari klasifikasi ruang kebutuhan masyarakat.

Pada teori Place-making di gagas oleh Norberg-Schulz atau Steven Holl merupakan sebuah pendekatan arsitektur yang esensial dikarenakan seorang arsitek harus menciptakan sebuah ruang yang bermakna. *Phenomena of Place, Structure of Place, Spirit of Place* merupakan suatu fundamental utama pada pengembangan konsep arsitektur Norberg-Schulz (1980) menghubungkan antara *Image, Space, dan Character* dengan nilai sejarah yang dimiliki oleh *place* tersebut (Habibullah & Ekomadyo, 2021). Hal ini juga menjadi teori pendamping mendekati dengan yang dimiliki oleh Lefebvre, bahwasanya teori Noberg-Schulz ini ialah proses dalam pencarian tipologi baru

Kampung Kota

Permukiman perkotaan dapat diidentifikasi dari jenis kegiatan yang dilakukan oleh penghuninya. Jenis kegiatan yang menonjol di perkotaan seringkali beragam, seperti: komersial, perkantoran, pelayanan dan pusat pemerintahan (Raharjo, 2017). Tidak seragamnya identitas tiap kampung kota, menjadikan kampung kota beragam. Ada kampung yang akan menjadi kota, ada juga kampung yang mengisi ruang kota yang terbengkalai (Ramdhon, 2021)

Planning in The Face of Conflict

John Forester, seorang profesor perencanaan kota dan regional di Cornell University, turun ke parit dengan berlatih perencana kota dan lain-lain yang terlibat dalam pembangunan kota untuk mempelajari seperti apa praktik perencanaan kota dalam menghadapi konflik. Forester menemukan bahwa perencana kota perlu membantu pengembang dan penduduk lingkungan melalui kompleksitas proses perencanaan. Perencana kota yang sukses harus benar untuk norma-norma profesional dan berpegang teguh pada visi mereka sendiri tentang pembangunan kota berkualitas tinggi. Orang-orang yang ingin menjadi efektif dalam menerjemahkan rencana kota ke dalam tindakan perlu mengharapkan oposisi dan tidak boleh terkejut atau lelah dengan apa yang sering tampak sebagai proses yang tak ada habisnya dan membuat frustrasi. Mereka perlu menyadari kekuatan mereka sendiri dan keterbatasannya. Mereka harus memahami

kepentingan aktor lain dalam proses pembangunan kota dan membentuk aliansi.

Perencana kota dapat secara sadar mengikuti salah satu dari sejumlah strategi untuk menjaga proyek tetap di jalurnya dan mencapai kesuksesan - sebagai penegak aturan, negosiator dan mediator, orang-orang sumber daya, atau diplomat antar-jemput. Dalam menghadapi konflik penggunaan lahan lokal, bagaimana perencana dapat menengahi antara pihak-pihak yang bertikai dan pada saat yang sama bernegosiasi sebagai pihak yang berkepentingan itu sendiri? strategi perencana untuk menangani konflik yang muncul dalam proses lokal banding zonasi, persetujuan subdivisi, aplikasi izin khusus, dan tinjauan desain

Desain Partisipatif

Pengimplenetasian ruang publik perlu menggunakan beberapa pendekatan, pendekatan yang biasanya dilakukan oleh pemerintah yaitu pendekatan *top-down* dimana keinginan untuk melakukan sesuatu ditentukan oleh aktor yang memiliki ruang tersebut dan berfokus kepada stabilitas, pertumbuhan dan kesetaraan. (Permanasari et al., 2018) Pada buku yang ditulis oleh (Permanasari et al., 2018) yang mengutip buku dari Simmel mengenai buku *Sociology: Inquiries into the Construction of Social Forms. (translated by Blasi, A & Jacobs, A. 2009* Pendekatan bottom-up dan implementasinya sebagai pendekatan bottom-up memerlukan empat hal yang saling mendukung, yaitu perencanaan, motivasi, pelaksanaan dan penyesuaian rencana, serta membangun dukungan, dukungan masyarakat.

Desain partisipatif menekankan pada keterlibatan masyarakat dalam perancangan rumah atau bangunan yang akan mereka gunakan sebagai tempat beraktivitas (Hamdan & Sumartinah, 2020). Tidak hanya itu, penerapan desain partisipatif sangatlah efektif digunakan oleh berbagai macam bidang lainnya. Hal ini memudahkan dalam mengatasi permasalahan yang dimiliki.