

STUDI EKSPLORASI RUANG INTERAKSI SEBAGAI PEMBENTUKAN KARAKTER KAMPUNG KOTA (STUDI KASUS: KAMPUNG AKUARIUM)

Studi Kasus: Kampung Akuarium

Nadya Angraeni¹⁾, Dwi Siswi Hariyani²⁾

¹⁾Universitas Pembangunan Jaya
Nadya.angraeni@student.upj.ac.id

²⁾Universitas Pembangunan Jaya
Dwi.siswi@upj.ac.id

ABSTRACT

The results of the data on research conducted by the community service activity of the Indonesian Architecture Student Scientific Work Meeting in 2017 explained that Kampung Kota Jakarta has potential that can be developed independently by the community in each of its city villages. This interaction space is an important element for people's lives and has the potential to be an aspect that can be utilized for the development of urban areas. In addition, the space for interaction with the community in it can arouse a sense of community solidarity and increase activities in each urban village. Through the existence of the interaction space contained in the aquarium village, it becomes a basis for analysis in the formation of character contained in the Aquarium Village. Space exploration is very diverse, the application of the Concept Triad of Social Space Production in urban villages answers all the problems of space needs felt by the community and can be used as a shaper of the character of a city village.

Keywords: Interaction Space, Urban Village, Participatory Design.

ABSTRAK

Hasil data pada penelitian yang dilakukan oleh kegiatan pengabdian masyarakat Temu Karya Ilmiah Mahasiswa Arsitektur Indonesia Pada Tahun 2017 memaparkan bahwa Kampung Kota Jakarta memiliki potensi yang dapat dikembangkan secara mandiri oleh masyarakat pada setiap kampung kotanya Ruang interaksi ini menjadi elemen penting bagi kehidupan masyarakat dan berpotensi sebagai aspek yang dapat dimanfaatkan untuk pengembangan kawasan kota. Selain itu ruang interaksi dengan komunitas masyarakat yang ada di dalamnya dapat membangkitkan rasa solidaritas masyarakat dan meningkatkan aktivitas pada tiap kampung kota tersebut. Melalui keberadaan ruang interaksi yang terdapat di kampung akuarium menjadi suatu dasar analisa dalam pembentukan karakter yang terdapat di Kampung Akuarium. Eksplorasi ruang sangatlah beragam, penerapan Concept Triad of Social Space Production pada kampung kota menjawab segala permasalahan kebutuhan ruang yang dirasakan oleh masyarakat dan dapat dijadikan sebagai pembentuk karakter dari suatu kampung kota.

Kata Kunci: Ruang Interaksi, Kampung Kota, Desain Partisipatif

PENDAHULUAN

Kampung akuarium dahulunya merupakan kawasan penelitian fauna laut yang sekarang merupakan pemukiman warga. Catatan sejarah pernah mencatat bahwa dulunya kawasan ini merupakan Visscherij Station (Stasiun Perikanan). Penggagas kawasan penelitian ini merupakan Dr. J.C. Koningsberger seorang kepala laboratorium Zoologi pertanian di Kebun Raya Bogor. Bangunan di kawasan penelitian ini dahulunya merupakan bangunan semipermanent. Kawasan ini berkembang pesat selama 15 tahun dan memiliki perluasan Kawasan adapun perubahan nama menjadi Laboratorium voor het Onderzoekdeer Zee yang di singkat LOZ, selanjutnya kawasan ini juga berubah menjadi sebuah lembaga yang disebut dengan Lembaga Penyelidikan Laut (LPL) di bawah naungan Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI) (Fernando Randy/Historia.id, 2020).

Penelitian ini dilakukan untuk menjadi gagasan utama dalam pembuatan kampung susun di Jakarta. Seperti yang diketahui oleh masyarakat luas, revitalisasi di Kampung Akuarium menggunakan pemberdayaan perencanaan partisipatif dengan mendekati kebutuhan masyarakat kampung lalu mengikutsertakan dalam proses perencanaan kembali. Tak hanya itu, sebelum merencanakan kembali, dibutuhkan pemetaan sebagai alat dalam proses perencanaan. Selain itu, dijadikannya ruang interaksi sebagai *community archival* bagi masyarakat sehingga perencanaan partisipatif ini dapat berjalan dengan semestinya (Studies, 2020).

Hasil laporan pengamatan yang dilakukan oleh kegiatan pengabdian masyarakat Temu Karya Ilmiah Mahasiswa Arsitektur Indonesia Pada Tahun 2017 memaparkan bahwa 16 Kampung Kota Jakarta memiliki potensi yang dapat dikembangkan secara mandiri oleh masyarakat pada setiap kampung kotanya. Menurut Esher, Jaringan Rakyat Miskin Kota (JRMK) menaungi 22 kampung kota yang berpotensi mengembangkan perkampungannya, diantaranya ialah kampung akuarium (Esher, 2022).

Kawasan Kampung Akuarium juga memiliki karakter yang terbentuk secara alami, yaitu karakter fisik yang terjadi oleh adanya Pelabuhan Sunda Kelapa dari hal tersebut keunikannya yaitu menjadikan Pelabuhan Sunda Kelapa tanpa disadari menjadi suatu kondisi seting fisik bagi Kampung Akuarium. Pembentuk karakter alami ini menarik untuk diamati lebih lanjut sebagai dasar penelitian pembentukan karakter kampung. Karakter fisik ini juga mempengaruhi masyarakat di Kampung Akuarium dalam berinteraksi sehingga kondisi ini menjadi kombinasi yang baik dalam menciptakan elemen ruang interaksi yang bervariasi.

Pada pembentukan ruang interaksi ini memiliki beberapa perhatian dalam pembentukan ruang interaksi, dimana antara pihak fasilitator dan masyarakat membuat beberapa simulasi desain partisipatif yang berisikan keinginan masyarakat dalam konteks proses perencanaan kampung. Simulasi desain ini bertujuan untuk memperhatikan kebutuhan pengguna di kampung, yang juga kampung ini dekat dengan cagar budaya dan tempat wisata. Hal ini sangat di perhatikan dan di pertimbangkan keselamatan, kenyamanan dan keunikan rumah tinggal warga. Pada hasil ini masyarakat membuat desain yang dimana selasar dibuat tidak hanya lurus tapi di bentuk zig-zag dengan lebar selasar kurang lebih 3-5 meter. Jadi rumah-rumah dan disetiap rumah memiliki titik temu atau tempat berkumpul (Studies, 2020).

Pola pemukiman pada Kampung Akuarium dulunya memiliki bentuk pola yang belum sesuai dengan perencanaan pemerintah. Hal ini dikarenakan bentuk eksisting bangunan disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat (organik). Dalam keadaan eksisting ini, bentuk bangunan yang ada di kampung-kampung ini terdiri bentuk deret. Pada bentuk susun, bentuk bangunannya sudah di revitalisasi dan sudah ada masa pemeliharaannya seperti, Kampung Akuarium. Sehingga Kampung kota di Jakarta bisa membawa karakter baru sebagai kampung kota yang mampu beradaptasi dengan baik melalui ruang interaksi. Pemberdayaan perencanaan yang diselenggarakan fasilitator ini menjadi suatu proses analisis untuk membentuk suatu karakter melalui perwujudan ruang interaksi bagi warga dengan berkolaborasi dalam perencanaan desain partisipatif sehingga hal ini dapat membentuk karakter tersendiri dari Kampung Akuarium. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui aplikasi konsep dalam menangani permasalahan di Kampung Akuarium dengan menggunakan eksplorasi ruang interaktif yang digunakan sebagai acuan dalam menganalisis pembentukan karakter Kampung Akuarium maupun kampung kota lainnya.

METODE

Pada penelitian ini, penulis menggunakan studi eksplorasi ruang interaksi yang dilakukan oleh masyarakat dalam klasifikasi ruang yang mereka butuhkan untuk menunjang kehidupan masyarakat Kampung Akuarium. Penelitian ini mengenai bagaimana ruang interaksi pada masyarakat dapat terbentuk dengan efektif serta menjadi sebuah acuan untuk terwujudnya pembentukan karakter di Kampung Kota dengan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif. Dengan adanya hal ini, menjadikan masyarakat menyadari bahwa kebutuhan ruang dalam beberapa aspek perlu diperhatikan. Pada klasifikasi ruang ini, masyarakat menjadikan hal tersebut sebagai dasar permasalahan sekaligus solusi dalam mengeksplor ruang interaksi yang mereka butuhkan. Tak hanya diklasifikasikan, masyarakat membangun karakter melalui suasana, elemen fisik, dan aktivitas hal ini menunjukkan implementasi dari kajian literatur *place-making* yang digunakan pada jurnal "*Place-making pada Ruang Publik: Menelusuri Genius Loci pada Alun-alun Kapuas Pontianak*" sang penulis mengutip dari Noberg-Schulz, Noberg-Schulz mengungkapkan bahwa dengan menghubungkan *Image*, *Space* dan *Character* sebagai alat untuk membentuk elemen ruang, dapat di lakukan analisis pada suasana, elemen fisik, dan aktivitas dan menunjukkan implementasi kajian literatur *place-making* yang digunakan pada jurnal '*Place-making*' Ruang Interaksi Sosial Kampung Kota yaitu, Ruang adalah produk sosial sang penulis mengutip dari teori 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). Dalam penyelesaian permasalahan ruang ini, penulis menggunakan metode kualitatif untuk mewujudkan teori yang di dapatkan oleh

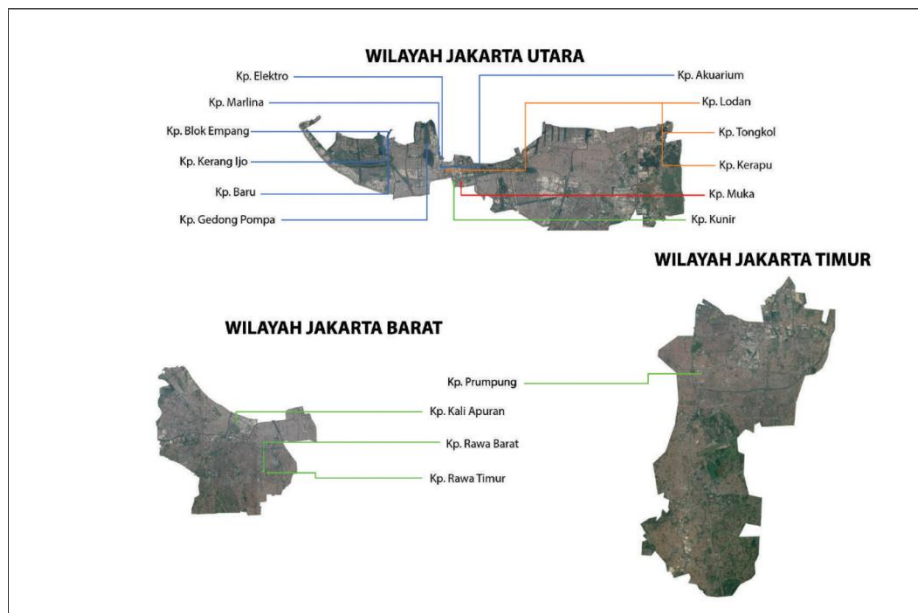
penulis, penulis melakukan wawancara, dokumen perancangan dan observasi secara daring untuk mendapatkan data-data yang diperlukan.

HASIL DAN DISKUSI

Di perkotaan tersirat adanya “kelebihan penduduk” dan “kemiskinan”, dan keduanya mengatakan bahwa kampung merupakan bagian integral dari kota. Sebagai bagian integral dari suatu kawasan perkotaan, kampung kota merupakan salah satu komponen yang membentuk struktur perkotaan. Bentuk organik dari sebuah kawasan pemukiman di kota (terbentuk tanpa perencanaan atau dikembangkan sebelum pelaksanaan rencana, perencanaan tetapi dengan nilai budaya) (Gambar 1,2).



Gambar 1. Wilayah Kampung Kota DKI Jakarta
Sumber: (Profil 16 Kampung Kota DKI Jakarta, 2017)

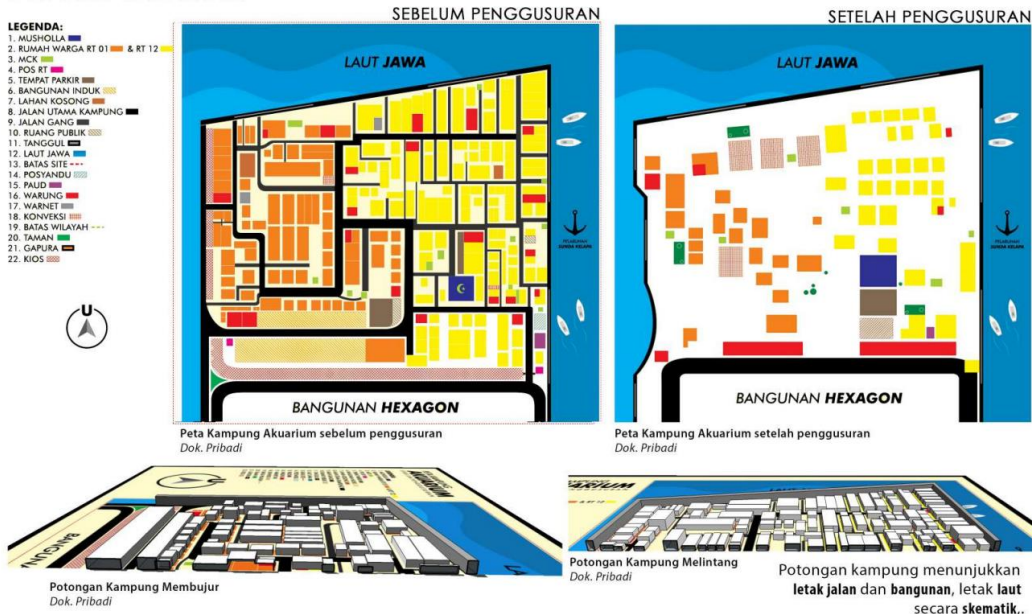


Gambar 2. Zoning Wilayah Kampung Kota
Sumber: (Profil 16 Kampung Kota DKI Jakarta, 2017)

Tabel 1. Tabel Data Sekunder
Sumber: (Profil 16 Kampung Kota DKI Jakarta, 2017)

Data Sekunder	
Jumlah Penduduk	
Jumlah KK sebelum tergusur	386 KK
Jumlah KK setelah tergusur	170 KK
Jumlah Jiwa	+/- 700 Jiwa
Jumlah Bangunan	
Sebelum di Gusur	241
Setelah di Gusur	74
Batasan Wilayah	
Utara	Teluk Jakarta dan Laut Jawa
Selatan	Pasar Hexagon, Menara Syahbandar, dan Museum Bahari
Barat	Kampung Luar Batang
Timur	Pelabuhan Sunda Kelapa
Luas Wilayah	+/- 1,87 Hektar

PETA KAMPUNG AKUARIUM



Gambar 3. Peta Kawasan Kampung Akuarium
 Sumber: (Profil 16 Kampung Kota DKI Jakarta, 2017)

Berdasarkan data dasar yang di dapatkan, Kampung Akuarium merupakan kawasan pemukiman dengan kepadatan penduduk sebelum di gusur ialah 386 KK, dan setelah digusur masyarakat yang tetap ada 170 KK (Tabel 1). Hal ini bisa di lihat pada struktur jalanan Kampung Akuarium sebelum di gusur, jalanan yang digunakan oleh masyarakat terbentuk karena adanya hunian. Dengan bentuk

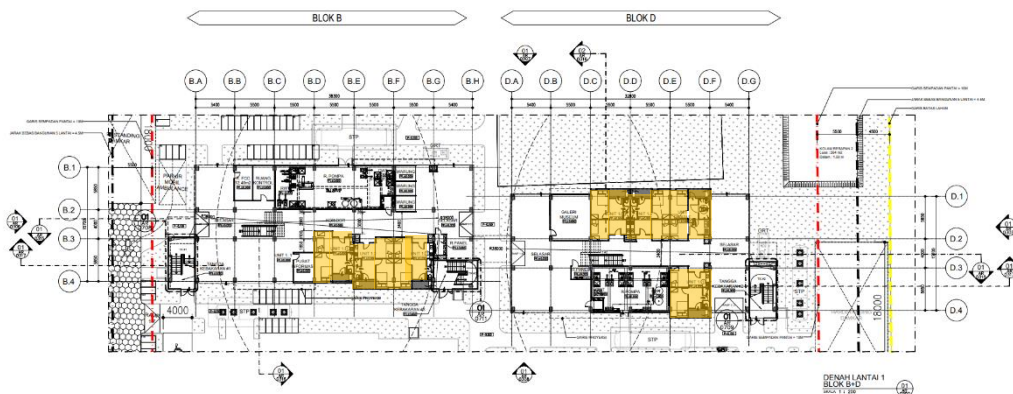
pemukiman yang organik, maka jalanan pada Kampung Akuarium ini merupakan tempat terjadinya interaksi antar masyarakat (Gambar 3). Pada revitalisasi Kampung Susun Akuarium ini terdapat beberapa pihak yang membantu masyarakat dalam penanganan hal ini. Walaupun hal ini merupakan proyek utama dari Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Pemukiman. Pelaku dalam revitalisasi ini membutuhkan pendampingan serta konsultan untuk menjalani proyek ini.

Tabel 2. Tabel Struktur Organisasi Revitalisasi Kampung Akuarium
Sumber: Penulis, 2022



Hal ini terjadi untuk memudahkan Dinas PRKP dalam menangani permasalahan ini. RUJAK Center for Urban Studies merupakan pihak pendampingan dalam membantu masyarakat untuk membuat solusi desain yang efisien metode ini menggunakan metode desain partisipatif. Setelah itu, pihak PT Arkonin yang merupakan Konsultan Arsitek bertugas untuk mengulas, membuat gambar perancangan, serta melakukan proses legalitas desain perancangan Kampung Susun Akuarium (Tabel 2).

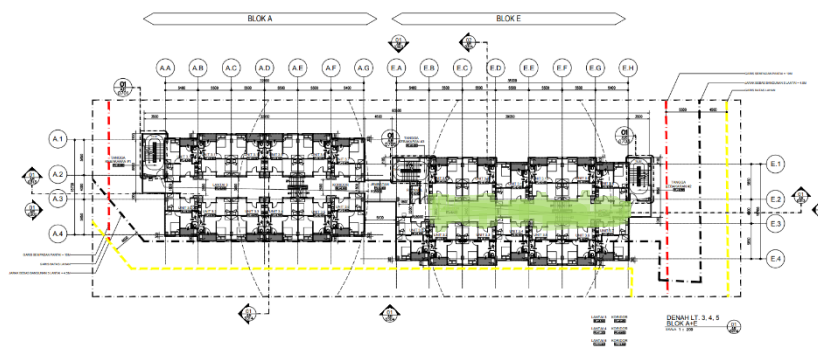
Kampung susun ini mempunyai konsep *Vertical Living* dengan pendekatan *neighbourhood*, hal ini dipergunakan agar masyarakat yang tinggal di unit, tidak merasakan seperti tinggal di rusunawa. Berikut merupakan penerapan hasil analisis yang dilakukan oleh penulis dalam implementasi ruang yang ada pada perancangan Kampung Susun Akuarium yang baru.



Gambar 4. Ruang sehari-hari pada Blk B dan Blok D lantai 1
Sumber: Arkonin, 2020



Gambar 5. Siteplan Representasi Kebutuhan Ruang
Sumber: Arkonin, 2020



Gambar 6. Void Denah Lantai 3,4,5 Blok A+E
Sumber: Arkonin, 2020



Gambar 7. Ruang Interaksi pada Gambar Potongan 01 Blok A+E
Sumber: Arkonin, 2020

Hal ini tergabung dalam *Concept Triad of Social Space Production*, pada perancangan desain Kampung Akuarium terlihat sekali pemahaman ini dipergunakan untuk menjawab kebutuhan masyarakat yang ada di kawasan Kampung Akuarium (Tamariska & Ekomadyo, 2017).

A) Ruang Sehari-hari (*Spatial Practice*)

Dalam desain perancangan Kampung Akuarium, masyarakat menggunakan sistem sewa yang dimana masyarakat mendapatkan 1 ruang yang berisikan 1 kamar tidur, 1 dapur, 1 ruang tamu yang bisa dipergunakan menjadi kamar tidur tambahan, dan 1 kamar mandi seperti tipologi rumah mode kontrakan. (Gambar 4)

B) Representasi Ruang (*Representations of Space*)

Pada kasus ini representasi sebuah ruang diperuntukan kebutuhan masyarakat seperti kebutuhan koperasi, perpustakaan, warung, pusat informasi, galeri museum, ruang pengurus RT/RW, *mezzanine*, klinik, gudang peralatan, dan balai warga. (Gambar 5)

C) Ruang representasi (*Representational Space*)

Ruang representasi secara langsung terkait dengan berbagai jenis gambar simbolik yang terkait. Di Kampung Akuarium terdapat selasar, dan area cuci jemur di ujung selasar dipergunakan untuk mempertahankan citra *neighbourhood* agar masyarakat masih bisa berinteraksi dengan yang lain sembari memperhatikan anak-anak mereka. Banyaknya jumlah lantai yang ada 5 lantai. Hal ini untuk mempertahankan interaksi antar lantai melalui void yang ada dan penerapan *split level* pada tiap lantai dipertahankan dalam konsep *neighbourhood at vertical living* ini. Pada bagian selasar merupakan area Ruang Interaksi yang di gunakan oleh masyarakat dalam kehidupan sehari-hari (Gambar 6,7)

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Ketika mengeksplor suatu ruang memiliki batasan-batasan tertentu untuk mematangkan tujuan apa yang akan dieksplorasi, ada beragam pemanfaatan ruang yang dimana ruang tidak hanya memiliki bentuk. Adanya perspektif memudahkan user untuk merasakan ruang tersebut. Menurut penulis, ruang memiliki bentuk fisik dan non fisik. Dengan dua pembagian tersebut menjadikan acuan kita dalam mengeksplor suatu ruang. Saat pembentukan ruang bersama (*Place-making*) berpartisipasi dalam proses desain, manajemen, dan perencanaan pemrograman untuk pembentukan ruang tersebut. Pada Kampung Susun Akuarium menggunakan *Concept Triad of Social Space Production* untuk menjawab permasalahan kebutuhan ruang. Penghuni Kampung butuh Ruang sehari-hari untuk melakukan aktivitas privat, lalu membutuhkan ruang semi privat yang bisa disebut sebagai representasi ruang yang digunakan bersama dengan masyarakat lainnya, kemudian juga ada ruang publik yang di mana hal ini berbentuk non fisik. Masyarakat bisa membentuk ruang interaksi secara non fisik di dalam bangunan ini, seperti di selasar/koridor, antar lantai dan di dekat tangga darurat. Hal ini bisa dijadikan analisis dasar dalam pembentukan karakter dari Kampung Akuarium, yang mana disetiap tempat memiliki kekuatan dari *image, space dan character* sebagai bentuk penghubungan yang dapat di terapkan oleh kampung kota lainnya.

Adanya hasil desain partisipatif yang dilakukan oleh pendamping memudahkan masyarakat dan pemilik lahan untuk mengeksplorasi ruang agar kawasan terbentuk memiliki karakter yang kuat dan tidak dipandang sebelah mata. Dalam proses konstruksi, para arkeolog menemukan bangunan cagar budaya yang terpendam di dalam tanah hal ini dikarenakan tanah di Kawasan Kampung Akuarium merupakan tanah aluvial. Dengan adanya potensi positif ini, menjadikan Kampung Akuarium memiliki karakter baru sebagai Kampung Wisata Bahari. Untuk menjawab pertanyaan bagaimana ruang interaksi dapat membentuk karakter kampung kota? Dengan menggunakan metode desain partisipatif lalu perlu adanya planning antar pihak untuk menentukan bagian-bagian tugas apa yang perlu diselesaikan bersama. Hal ini merupakan suatu kunci di mana dapat menjadi tolak ukur yang sukses sebagai tipologi Kampung Susun yang baru bisa digunakan melalui metode tersebut. Dalam bidang arsitektur, Kampung Susun dengan lebar selasar 2 meter dengan konsep *Vertical Living* bisa menjadi kunci utama dalam pembentukan karakter baru Kampung Kota.

REFERENSI

- Profil 16 Kampung Kota DKI Jakarta, Temu Karya Ilmiah Mahasiswa Arsitektur Indonesia Ke-33 ____ (2017).
- Fernando Randy/Historia.id. (2020). *Kampung Akuarium, Cagar Budaya dan Kehidupan Baru - Historia*. <https://historia.id/galeri/articles/kampung-akuarium-cagar-budaya-dan-kehidupan-baru->

- Studies, R. C. F. U. (2020). *Sejarah Komunitas, Pemetaan Kultural, dan Implikasinya terhadap Perancangan Kampung Akuarium [International Field School 2020: Hari 3] - Rujak*. <https://rujak.org/sejarah-komunitas-pemetaan-kultural-dan-implikasinya-terhadap-perancangan-kampung-akuarium-international-field-school-2020-hari-3/>
- Tamariska, S. R., & Ekomadyo, A. S. (2017). 'Place-Making' Ruang Interaksi Sosial Kampung Kota'. *Jurnal Koridor*, 8(2), 172–183. <https://doi.org/10.32734/koridor.v8i2.1345>
- Esher. (2022, 03 10). Profil Jaringan Rakyat Miskin Kota (JRMK). (N. Angraeni, Interviewer)
- Zacharias, K. (2022, May 12). Proyek Kampung Susun Akuarium. (N. Angraeni, Interviewer)