

## MEREDEFINISI KAMPUNG: PARADIGMA BARU PERENCANAAN KOTA DALAM MEWUJUDKAN KOTA YANG LEBIH BAIK

Maria Iqnasia Karen<sup>1)</sup>, Dewi Ratnaningrum<sup>2)</sup>, Maria Veronica Gandha<sup>3)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, iqnasiakaren@gmail.com

<sup>2), 3)</sup> Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, mariag@ft.untar.ac.id

Masuk: 22-01-2021, revisi: 21-02-2021, diterima untuk diterbitkan: 26-03-2021

### Abstrak

Pertumbuhan pesat populasi perkotaan pada lahan yang terbatas mendorong kota tumbuh secara vertikal. Pembangunan secara vertikal jelas sangat membantu mengurangi masalah keterbatasan lahan dan kepadatan, namun model hunian vertikal yang ada malah menciptakan lanskap perkotaan dengan bentuk massa yang formal dan kaku. Hal ini berdampak pada hilangnya interaksi sosial dan kebersamaan penghuninya. Tujuan dari penulisan ini adalah mengusulkan tipologi baru hunian vertikal sebagai solusi bermukim pada permukiman padat di kampung kota melalui sebuah strategi *redevelopment* atau penataan ulang kawasan berdasarkan karakteristik dan bentuk interaksi warga pada kampung kota di Tambora, Jakarta Barat. Dalam beberapa hal, kampung kota telah mempresentasikan konsep baru pembangunan kota yaitu *compact city* baik dari sisi kepadatan penduduk, efisiensi lahan dengan pola guna lahan campuran, sistem sosial yang kompleks dan dinamis, dan lain-lain yang menjamin keberlanjutan kampung kota itu sendiri dan menciptakan kondisi kota yang *livable*. Selain itu, pada kampung kota terjalin ikatan kekeluargaan yang erat dan warga memiliki "*sense of belonging*" yang kuat terhadap tempat hidupnya tersebut. Kampung kota dapat menjadi awal dimulainya paradigma baru perencanaan kota dalam mewujudkan kota yang lebih baik. Pemahaman mengenai kampung kota itu sendiri mengacu pada dua metode desain yaitu persepsi ruang dan lokalitas.

**Kata kunci:** hunian vertikal; interaksi sosial; kampung kota

### Abstract

*The rapid growth of the urban population on limited land pushes the city to grow vertically. Vertical development is clearly very helpful in overcoming the problem of high density, yet the existing module for vertical existence has produced an urban landscape of formal and monotonous that pushes the population to become socially disconnected. This paper aims to propose a new typology of a vertical dwelling in densely populated settlements in Urban Kampung through a strategy of redevelopment, based on the form of community interaction and characteristics of urban village known as Kampung, in Tambora, West Jakarta. At some point, urban village has presented a new concept of urban development which is compact city, in terms of density, land efficiency with mixed land use pattern, and complex-dynamic social systems, that ensure the sustainability of the kampung and creates a livable community. Furthermore, within the framework of the "urban village", interaction between inhabitants relatively intense, and people feel a strong "sense of belonging" to their home. Urban Kampung can be the start of a new paradigm of urban planning towards a better city. The understanding of the Kampung itself refers to two methods of design, perception of space and locality.*

**Keywords:** vertical dwelling; social interaction; urban kampung

## 1. PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Jakarta merupakan salah satu kota metropolitan dengan pertumbuhan terpesat di dunia. Sebagai pusat perekonomian, bisnis, keuangan, industri perdagangan, bahkan sebagai pusat kegiatan politik, sosial, budaya, dan seni, membuat Jakarta menjadi magnet bagi para migran pencari kerja untuk meninggalkan daerahnya dan menetap di Jakarta. Migrasi penduduk ke Jakarta yang terus berkembang memperkuat masalah keterbatasan lahan formal. Ketersediaan akomodasi tidak seimbang dengan jumlah migran yang tinggal di kawasan perkotaan, dan lahan-lahan atau rumah yang ada pun harganya sangat tinggi. Akhirnya penduduk perkotaan dari ekonomi kelas bawah harus hidup di permukiman informal padat penduduk dengan pertumbuhan yang cepat, yang disebut kampung kota. Keberadaannya sering muncul di area-area kosong di perkotaan seperti bantaran sungai, bantaran rel kereta api dan tempat lain baik secara legal maupun ilegal.

Permukiman padat pada kampung kota identik dengan kondisi kumuh yang tidak hanya memperburuk citra kota dan wajah kota namun juga menimbulkan masalah kemanusiaan, sosial dan lingkungan, seperti tingkat kesehatan masyarakat miskin yang semakin rendah, sumber pencemaran, sumber penularan penyakit, perilaku sosial yang menyimpang, dan sebagainya. Munculnya virus korona (COVID-19) juga menjadi tantangan bagi kawasan padat penduduk dengan kurangnya infrastruktur sanitasi. *Social distancing* dan *physical distancing* mungkin sulit untuk diterapkan karena kepadatan dan tata letak hunian yang berdempetan. Selain itu, karena terbatasnya ruang hunian, kebanyakan penduduk harus tinggal berdesak-desakan bersama keluarga dalam ruang hunian yang sangat kecil, yang dapat mempengaruhi fisik dan psikologis penghuninya.

Namun dibalik semua masalah yang ada, kampung kota menyimpan budaya dan karakteristik permukiman khas Indonesia seperti: bentuk ruang bermukim yang dibangun secara swadaya atau mandiri; tatanan fisik kawasan cenderung tidak tertata dengan baik dan tidak teratur; tidak ada aturan formal atau perbedaan yang jelas antara ruang privat dan non-privat; banyak aktivitas dan interaksi pada ruang-ruang sosial informal seperti MCK, warung, dan gang-gang yang terjadi secara alamiah dan terus-menerus seperti aktivitas tegur sapa, mengobrol, jual beli, dan lain-lain. Fenomena-fenomena inilah yang membuat kampung kota menjadi lebih hidup. Lokalitas yang terkandung pada tatanan kampung memberikan warna bagi perkembangan kota di tengah modernisasi. Eksistensi kota tidak terlepas dari keberadaan kampung-kampungnya, begitupun sebaliknya. Sehingga diharapkan keberadaan kampung kota tidak dihilangkan tetapi justru dapat menjadi bagian dari kehidupan bermukim yang dianggap sebagai budaya tradisional di Indonesia.

### Rumusan Permasalahan

Sampai saat ini pemerintah telah berupaya mengatasi masalah kepadatan tersebut. Salah satu solusi yang ditawarkan adalah dengan dibuatkannya rumah susun. Pada konsep rumah susun, pembangunan secara vertikal jelas sangat membantu mengurangi masalah keterbatasan lahan, namun apabila dilihat dari konsep berhuni pada kampung, dinilai kurang memadai karena kebersamaan dan interaksi warga tidak dapat ditemui seperti ketika mereka tinggal di kampung. Banyak warga meninggalkan rumah susun karena merasa tidak cocok dan lebih memilih untuk tinggal di kampung walaupun kondisinya lebih buruk/kumuh. Hal ini dikarenakan dalam rumah susun yang diakomodir hanyalah kuantitas ruang yang dapat dihuni, sedangkan kampung bukanlah sekedar tempat tinggal, terdapat sosial-budaya di dalamnya.

*“Yang terpenting bukan pada fisiknya, vertikal atau horizontal hanya pilihan, tapi bangunan tersebut dibangun untuk siapa. Kita harus menyediakan tempat yang sesuai dengan kebutuhan*

*penghuni, karena tidak sekedar memindahkan orang, tapi juga memindahkan kehidupan yang sarat nilai dan persepsi,”* Eko Prawoto pada acara ‘*Jakarta Vertikal Kampung*’ di Erasmus Huis, Kedutaan Besar Belanda, Jakarta. Karakter perilaku kampung menjadi nilai yang tidak dapat ditinggalkan. Hal ini yang kemudian menjadi titik masalah dalam sebuah pembangunan rumah susun, kebutuhan akan nilai dan karakter dari sebuah kampung tidak hadir bersamaan dengan perpindahan warganya. Perancangan harus memperhatikan beberapa aspek tersebut, sehingga dapat tercipta sebuah tata lingkungan binaan yang harmonis dengan kondisi sebelumnya.

### Tujuan

Dapat dilihat bahwa kampung kota merupakan salah satu peradaban permukiman di kota-kota di Indonesia. Dalam kondisi kampung kota yang sudah semakin padat dan kurang layak, perlu dilakukan penataan ulang kawasan. Tujuan dari penulisan ini adalah mengusulkan tipologi baru hunian vertikal sebagai solusi bermukim pada permukiman padat di kampung kota melalui sebuah strategi *redevelopment* atau penataan ulang kawasan tanpa menghilangkan nilai-nilai dan karakter kampung tersebut, dengan memperhatikan dan mengakomodasi sosial, budaya, gaya hidup, perilaku, interaksi, dan aktivitas masyarakat kampung kota yang berada di Kecamatan Tambora, Jakarta Barat. Alasan pemilihan lokasi tersebut karena Tambora merupakan kampung dengan kepadatan penduduk dan tingkat kekumuhan yang tinggi.

Proyek ini bertujuan untuk memberikan akses terhadap perumahan dan pelayanan dasar yang lebih layak dan dapat meningkatkan kualitas hidup masyarakat kampung kota, serta dapat menjaga dan mempertahankan budaya kampung kota sebagai tatanan permukiman tradisional Indonesia. Hasil dari proyek ini diharapkan dapat menjadi solusi dalam perancangan hunian vertikal, baik untuk saat ini maupun di masa depan guna mewujudkan komunitas dan lingkungan binaan yang sehat dan berkelanjutan.

### **Sustainable Development Goals**

*Sustainable Development Goals (SDGs)* merupakan suatu rencana aksi global yang disepakati oleh para pemimpin dunia, termasuk Indonesia, guna mengakhiri kemiskinan, mengurangi kesenjangan dan melindungi lingkungan. SDGs berisi 17 Tujuan dan 169 Target yang diharapkan dapat dicapai pada tahun 2030.

Proyek ini mengacu pada *Sustainable Development Goals* atau tujuan pembangunan berkelanjutan poin ke 11 yaitu membangun kota dan permukiman inklusif, aman, tahan lama, dan berkelanjutan.

## 2. KAJIAN LITERATUR

### **Primitive Future**

Sou Fujimoto menulis sebuah buku yang berjudul *Primitive Future*. *Primitive-future* merupakan sebuah frasa atau gabungan kata yang kontradiktif. Di satu sisi berarti sesuatu yang terlampaui dan di sisi lain menunjukkan sesuatu untuk masa depan. Primitif memiliki arti dan pemahaman yang lebih dalam dibanding sekedar melihatnya sebagai sesuatu yang telah terlampaui dan terdahulu, kata tersebut memakai suatu hal yang mendasar dan yang paling esensial terkandung di dalamnya.

Fujimoto mulai mengenalkan ide tentang *Nest* (Sarang) dan *Cave* (Gua). Sarang adalah sebuah tempat yang sejak awal dipersiapkan sebagai hunian manusia. Sedangkan Gua adalah sebuah tempat yang walau bisa dihuni tapi bukan dengan sengaja dipersiapkan untuk itu. Ruang-ruang di dalam gua tidak langsung terdefinisi namun menawarkan peluang yang bebas untuk

didefinisikan. Fujimoto menggagas bahwa arsitektur harus kembali seperti gua yaitu menawarkan ruang-ruang yang ambigu, berpeluang untuk digunakan tetapi tetap menjadi bagian dan ‘menghargai’ sekitar. Hal ini menciptakan fleksibilitas, bahwa penamaan ruang dilakukan setelah ruang tersebut digunakan, bahkan ruang yang sama dapat diartikan atau memiliki pemaknaan berbeda oleh pengguna yang lain.

Beberapa prinsip teori *Primitive Future* dalam buku Sou Fujimoto adalah *Nest or Cave, Notes Without Staves-The New Geometry, Separation and Connection, City as house-House as city, In a Tree-like Space, Nebulous, Gürü, Garden (forest like), Before House and City and Forest, dan Before matter and space*. Dari prinsip-prinsip tersebut terdapat beberapa metode yang digunakan oleh Sou Fujimoto yaitu:

#### ***In Between Situation***

Sou Fujimoto mencoba menciptakan sebuah gradasi tentang *inside-outside* sehingga tercipta sebuah korelasi antara ruang dalam dan ruang luar. Sou Fujimoto mencoba menciptakan *openness* dan *protectness*. Bagi Sou Fujimoto Jepang memiliki istilah *Engawa* yang mendekati istilah ambang atau *emptiness*. Suatu ambang ini tidaklah menjadi luar dan dalam bagi tempat dimana kita berpijak. Ambang yang tidak di luar dan tidak pula di dalam. Hal ini diinterpretasikan kembali oleh Sou Fujimoto dalam karya-karyanya. Konsep akan *primitive future* kemudian dimatangkan dengan cara memperlakukannya sebagai luar-dalam, tidak terbatas dan dimana manusia merasakan keduanya dan tidak menyadari perasaan berbeda antara luar dan dalam. Arsitektur dapat menciptakan interior sekaligus eksterior yang seimbang. Saat penciptaan interior, saat itu pula eksterior terbentuk. Ketertarikannya untuk meleburkan interior dan eksterior secara bersamaan membuat suatu konsep yang diistilahkannya sebagai ‘*in between*’.

#### ***Layering***

Metode yang digunakan oleh Sou Fujimoto yaitu dengan menghilangkan batas ruang, contohnya dengan mengganti material yang lebih memungkinkan transparansi hadir dan membawa ambiguitas yang dapat dialami oleh manusia sebagai penikmat. Selain itu Fujimoto menggunakan istilah “*box in box in box*”, langkah tersebut menciptakan suatu komposisi yang memiliki hubungan tiap-tiap elemen yang diartikan sebagai *inside-outside* dan *in between*. Jadi seseorang dapat berada di dua makna tempat secara bersamaan.

#### ***Artificial***

*Artificial* berarti meniru atau menciptakan keadaan yang berasal dari alam atau natural ke dalam konteks kekinian. Sou Fujimoto menginterpretasikan konsep *primitive future* dengan konteks kekinian melalui warna, material, dan bentuk. Fujimoto menghilangkan kesan struktur masif kemudian menggantinya dengan elemen atau modul dalam satu kesatuan yang dapat berfungsi sebagai *furniture*, seperti tangga, kolom, dan plat lantai.

#### ***Randomness***

Menciptakan beragam area secara bersamaan namun berkorelasi seperti reruntuhan, hutan, dan permukiman pada satu waktu serta rute yang bermacam-macam. Tujuannya adalah mendapatkan hasil secara acak sehingga memunculkan kesan alam atau natural ke dalam karyanya.

### **Ruang Sosial**

Dalam penataan spasial pada ruang hunian kampung kota yang tumbuh secara organik, proses pembentukannya tidak terbentuk melalui standar-standar geometris kebutuhan pengembangan kota, tetapi lebih kepada menjawab kebutuhan spontan warganya, yang tentunya jauh dari pendekatan geometris ruang. Dalam pandangan sosialis, Levebvre (1991)

memahami manusia sebagai makhluk sosial yang mampu memproduksi kehidupannya, dan dengan kesadaran sendiri membentuk dunianya sendiri (konsepsi ruang sosial). Hal inilah yang kemudian melahirkan konsepsi ruang baik secara nyata maupun abstrak dengan manusia sebagai subjek pembentuknya.

Hal ini tentunya menjadi ambigu, ketika aktivitas yang terjadi pada ruang dipahami terbagi antara domain publik dan domain privat. Madanipour (2003) memberikan gambaran, betapa persepsi terhadap aktivitas, mampu membentuk ruang yang mungkin dianggap bukan pada tempatnya. Dia menggambarkan, betapa aktivitas mulai dari yang bersifat personal, interpersonal, dan komunal (bersama), dapat muncul pada ruang-ruang yang dianggap publik.

Terkait dengan hal tersebut, Levebvre (1991) dalam pemahaman yang diberikannya tentang ruang sosial memberi gambaran mendasar bahwa ruang sosial muncul dalam praktik-praktik sosial, yang direpresentasikan dengan aktivitas dan interaksi. Praktik spasial akan terpaut dengan keberadaan material lingkungan dan aktivitas sosial yang ada di dalamnya. Ruang dapat dianalogikan dengan dimensi yang merepresentasikan hubungan linier antar unsur sehingga memunculkan pemahaman koneksitas antar unsur kegiatan.

### **Berkelanjutan**

Sebuah riset mengenai 'Deskripsi Kebutuhan akan Tempat Tinggal yang Layak, Terjangkau, dan Berkelanjutan' oleh Dr. Shadiya Mohamed Saleh Baqutaya dimana berkelanjutan diartikan bahwa masyarakat ingin terus tinggal dengan komunitas yang sama di tempat yang sama untuk sekarang dan di masa depan. *"people/neighbors continuing to want to live in the same community, both now and in the future"* (Long and Hutchins, 2003).

Munculnya pandemi merubah gaya hidup dan perilaku manusia sebagai respon atas kondisi yang terjadi. Perilaku manusia dipahami sebagai pembentuk arsitektur tapi juga arsitektur dapat membentuk perilaku manusia. *"we shape our buildings, then they shape us"* (Winston Churchill, 1943). Dengan adanya pandemi akan membuat komunitas lebih *resilient* terhadap kejadian tak terduga di kemudian hari.

### **Peraturan Pemerintah**

Menurut Peraturan Gubernur Provinsi Daerah Khusus Ibukota Jakarta Nomor 48 Tahun 2012 tentang Tata Cara Penilaian dan Penetapan Nilai Fasilitas Sosial/Fasilitas Umum, fasilitas sosial yang selanjutnya disebut fasos adalah fasilitas yang dibutuhkan masyarakat dalam lingkungan pemukiman yang sesuai dengan standar yang ditetapkan yang meliputi antara lain fasilitas pendidikan, kesehatan, pendukung lalu lintas, pemerintahan, peribadatan, rekreasi, kebudayaan, olahraga, lapangan terbuka, taman kota atau pemakaman umum milik Pemerintah Daerah dan jaringan utilitas lainnya.

## **3. METODE**

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode dokumentasi untuk menggali data. Berbagai informasi yang diperoleh melalui studi literatur dan studi preseden atau studi banding, menjadi bahan analisis secara kritis untuk mendeskripsikan tatanan spasial dan bentuk interaksi sosial pada kampung kota. Analisis data dilakukan secara induktif yang dikaitkan dengan kajian literatur untuk dapat dieksplorasi ke dalam usulan model hunian vertikal sebagai alternatif solusi penataan kawasan padat perkotaan.

Sebagai fokus penelitian, dipilih kampung kota yang terletak di Kelurahan Jembatan Besi, Kecamatan Tambora, Jakarta Barat. Bagian kampung kota yang dipilih menjadi objek studi

adalah area RW 5 dan RW 6. Dasar pemilihan lokasi tersebut dikarenakan Kel. Jembatan Besi merupakan wilayah dengan kepadatan dan tingkat kekumuhan yang tinggi. Kelurahan ini juga menjadi salah satu sasaran program penataan kawasan kampung kumuh tahun 2020 oleh Suku Dinas Perumahan Jakarta Barat.

#### **Pendekatan Desain**

Membicarakan Persepsi dan Arsitektur, menjadi bagian penting dari arsitek dalam menghasilkan karyanya, dimana karya tersebut diberi 'peluang' untuk dipersepsikan oleh penggunanya, seperti persepsi ruang kampung kota dalam perspektif privat-publik, nyata-abstrak, dan konsepsi ruang sosial dengan manusia sebagai subjek pembentuknya. Analisis terhadap persepsi tatanan fisik kampung kota kemudian diinterpretasikan ke dalam model hunian vertikal.

Melihat kampung kota yang dianggap sebagai tatanan permukiman tradisional Indonesia, seharusnya perancangan tidak lepas dari adanya pengaruh budaya lokal. Perancangan tetap memperhatikan keaslian dan ketradisian kampung kota, yang tentunya perlu ada keseimbangan antara global dan lokalitas

#### **4. DISKUSI DAN HASIL**

##### **Kampung Kota**

Tidak seperti hunian vertikal urban seperti apartemen atau flat, pada kampung tidak ada aturan formal atau perbedaan yang jelas antara ruang privat dan non-privat. Perumahan dibangun secara swadaya tanpa suatu metode desain tertentu. Batas antar hunian dan batas antara interior-eksterior dan luar-dalam menjadi ambigu dan samar. Di kampung kota, gang terhubung langsung dengan teras rumah. Dalam hal ini area privat bergeser ke semi-publik dan bahkan ruang publik. Sangat normal bagi penduduk untuk memanfaatkan ruang di luar rumah mereka untuk mencuci baju, menyimpan barang, memasak, menyiapkan makanan, dan memelihara unggas, yang dimana sebenarnya merupakan area jalan umum. Gang disini juga berarti ruang sosial tempat penduduk bersosialisasi. Interaksi yang terjadi di gang lebih sering terjadi secara spontan atau secara alamiah.

Dalam lingkungan kampung, interaksi sosial dapat terjadi di mana saja, baik di ruang-ruang formal maupun ruang informal. Namun realitanya, ruang-ruang informal selalu mendominasi kegiatan interaksi warga. Banyak kantong-kantong ruang sosial informal yang dimiliki secara komunal. Salah satunya adalah sarana umum seperti MCK misalnya. Bukan hanya sebagai bentuk fisik untuk memenuhi kebutuhan mandi, cuci, kakus saja, tetapi dijadikan pula sebagai tempat sosialisasi masyarakat setempat, ibu-ibu rumah tangga pada pagi hari ketika mencuci ataupun bapak-bapak pada sore hari menjelang maghrib. Selain itu, warung menjadi titik penting sebagai tempat untuk bersosialisasi, baik sekedar interaksi jual-beli ataupun sebagai tempat-tempat "nongkrong" warga.

Aktivitas-aktivitas tersebut merupakan bentuk interaksi sosial tanpa perencanaan yang cenderung terjadi terus-menerus dan alamiah di dalam kampung. Melalui aktivitas tersebut, ikatan sosial antar warga menjadi kuat dan terbentuk. Ruang-ruang yang memungkinkan manusia berinteraksi menjadi sangat penting. Namun keberadaan ruang-ruang tersebut terbatas karena pola permukiman kampung yang tidak terencana. Maka itu, dalam perancangan perlu menyediakan keragaman ruang-ruang tersebut agar dapat direpson oleh kegiatan penghuninya. Manusia akan merespon setiap tawaran. Ini adalah bentuk kreativitas alami manusia.

Dari fenomena-fenomena dalam tatanan kampung kota, terlihat beberapa kesamaan dan korelasi terhadap prinsip-prinsip pada teori *Primitive Future* oleh Sou Fujimoto dan konsepsi



ruang sosial oleh Levebvre, yang nantinya akan dipakai sebagai pedoman dalam proses perancangan. Hal ini menjadi menarik ketika kampung kota yang identik dengan “kumuh” dan sering dipandang sebagai masalah bagi kota yang tidak diinginkan keberadaannya, dapat menjadi solusi dan paradigma baru dalam perencanaan kota di masa depan.

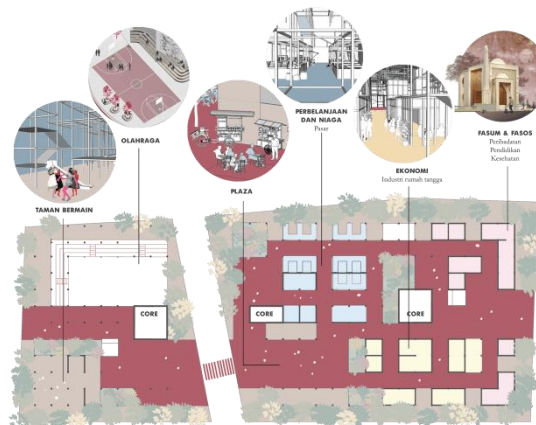
### Konsep Perancangan Model Hunian

Pada dasarnya konsep model hunian vertikal ini merupakan gambaran dari tatanan kampung kota beserta dengan kehidupan di dalamnya. Secara umum konsep zonasi pada rancangan model hunian vertikal dibagi menjadi zona 1 (merupakan area bersama, berada pada ketinggian  $\pm 0.00$ ), zona 2 (merupakan area hunian yang sifatnya masih dapat terakses publik, berada pada ketinggian  $+9.00$  -  $+18.00$ ), dan zona 3 (*urban farming* dan *rainwater harvesting*).



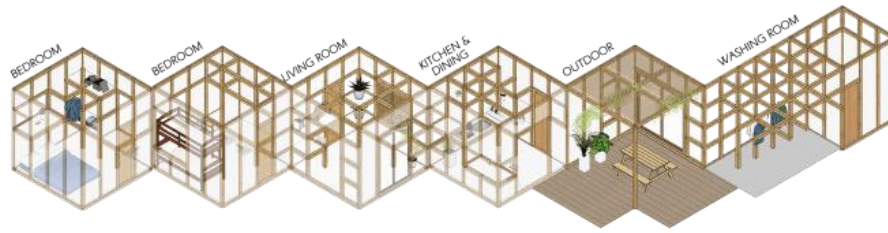
Gambar 1. Konsep zonasi pada area hunian  
Sumber: Penulis, 2020

Pada zona 1 terdapat fasilitas-fasilitas sosial meliputi fasilitas pendidikan berupa rumah baca, fasilitas kesehatan berupa posyandu, pelayanan umum, peribadatan, perekonomian berupa industri rumah tangga, perbelanjaan dan niaga berupa pasar, taman bermain, olahraga, dan lapangan terbuka. Ketersediaan fasilitas sosial ini mengacu pada peraturan pemerintah yang disesuaikan dengan cakupan dan kebutuhan area yang diakomodasi.



Gambar 2. Zona 1  
Sumber: Penulis, 2020

Zona 2 merupakan area hunian warga. Terdapat beberapa unit hunian dengan tipe yang berbeda-beda menyesuaikan kebutuhan penghuni yang akan diwadahi. Ruang-ruang pada setiap unit terbentuk dari modul berukuran  $3 \times 3 \text{ m}^2$ , mengacu pada standar minimum ketentuan umum untuk Rumah Sederhana Sehat dengan kebutuhan  $9 \text{ m}^2$  per orang. Modul tersebut akan difungsikan menjadi ruang-ruang seperti ruang tidur, ruang makan, ruang tamu, dan seterusnya, dengan satu modul untuk satu fungsi ruang.

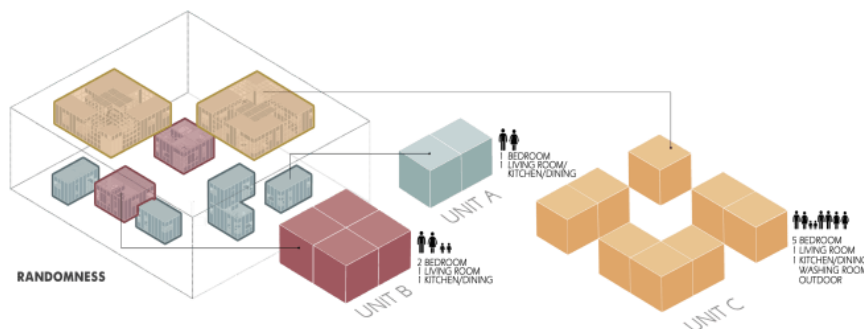


Gambar 3. Variasi modul ruang  
Sumber: Penulis, 2020



Gambar 4. Interior modul  
Sumber: Penulis, 2020

Terdapat 3 tipe hunian, Tipe A terdiri dari 2 modul dengan total luas unit 18 m<sup>2</sup>, Tipe B terdiri dari 4 modul dengan total luas unit 36 m<sup>2</sup>, Tipe C terdiri dari 8 modul dengan total luas unit 144 m<sup>2</sup>. Unit disusun acak untuk mempresentasikan tatanan kampung yang tumbuh secara organik dan identik dengan “kesemrawutan”nya, memunculkan kesan alam ke dalam desain.

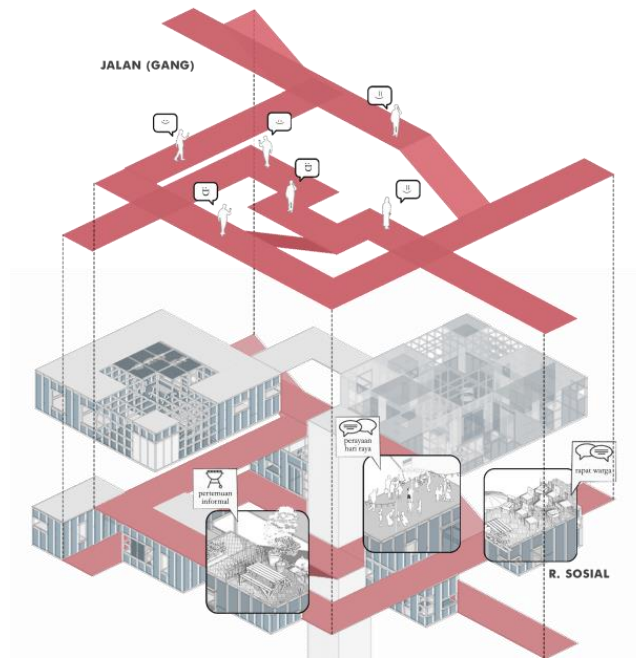


Gambar 5. Tipe-tipe unit  
Sumber: Penulis, 2020

Untuk mengakomodasi interaksi warga pada area hunian, terdapat ruang-ruang sosial pada tempat yang dianggap “publik” yang tersedia di tempat tinggal mereka, seperti bidang atap hunian. Ruang ini berfungsi sebagai wadah berbagai aktivitas sosial yang dapat menumbuhkan rasa kebersamaan atau *sense of community* seperti rapat warga, pesta hajatan, perayaan hari raya, atau pertemuan informal lainnya. Tentunya juga dengan ruang-ruang hijau sebagai ruang komunal, dimana ruang-ruang hijau tersebut juga menjadi solusi minimnya ruang terbuka hijau di daerah perkotaan.

Selain bidang atap hunian, gang yang berfungsi sebagai sirkulasi penghubung antar unit hunian, juga berfungsi sebagai ruang sosial karena interaksi dan aktivitas sosial seperti anak-anak bermain, anak muda nongkrong, atau ibu-ibu bergosip sering terjadi pada gang, dimana menurut Levevre ruang sosial terbentuk melalui praktik-praktik sosial, yang direpresentasikan dengan aktivitas dan interaksi. Penataan ruang hunian dan sirkulasi dimaksudkan untuk meningkatkan terjadinya kontak visual dan interaksi antar penghuni.





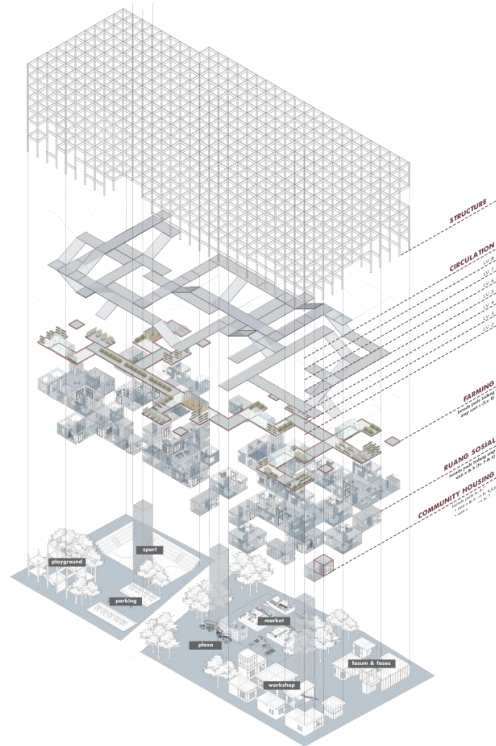
Gambar 6. Ruang sosial  
Sumber: Penulis, 2020

Kemudian pada zona 3 terdapat area untuk bercocok tanam dan menampung air hujan. Program aktivitas pada zona ini sebagai respon dan antisipasi terhadap kejadian tak terduga di masa depan. Desain harus mampu meminimalisir *shock effect* dan *physical stresses* yang terjadi akibat kejadian tak terduga tersebut. *Urban farming* menjadi salah satu kegiatan utama sebagai pemenuhan kebutuhan pangan untuk komunitas. Pendekatan teknologi diperlukan dalam beberapa kebutuhan seperti mengolah air hujan dan membantu produksi pangan. Dengan adanya teknologi inovatif pada saat ini dan di masa depan, seharusnya tidak sulit untuk mewujudkannya.



Gambar 7. Zona 3  
Sumber: Penulis, 2020

sebuah kampung yang dirancang lebih compact, lebih hijau, dan berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas hidup penghuninya dan komunitas secara keseluruhan. Hunian vertikal ini bagaikan sebuah kota bagi warganya, tempat mereka hidup, bekerja, dan berinteraksi. Tempat dimana segala kebutuhannya dapat terpenuhi, menjadikannya sebuah komunitas yang mandiri. Hunian ini menjadi semacam kolase mini sebuah kota dengan nilai-nilai dan lokalitas kampung, sebuah kota kampung.

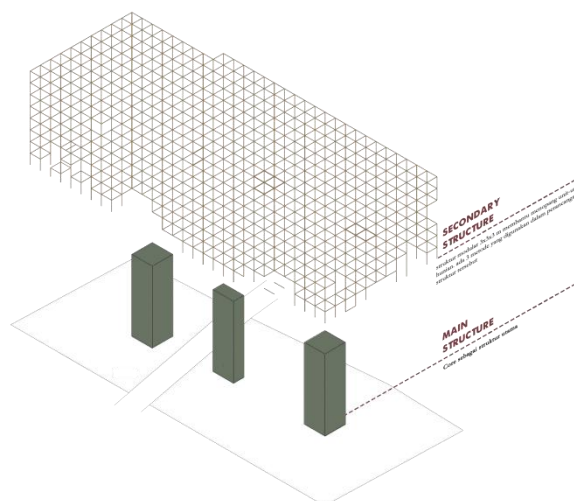


Gambar 8. *Exploded axonometri*

Sumber: Penulis, 2020

### Konsep Struktur

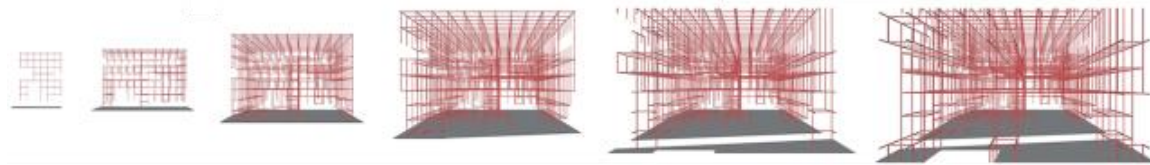
Struktur terdiri dari struktur utama berupa *core* yang terletak di 3 titik dengan jarak yang disesuaikan dengan standar aman radius pencapaian ke tangga kebakaran menurut SNI, dan struktur pendukung berupa struktur modular dengan jarak 3x3x3m berfungsi untuk membantu menopang unit-unit hunian. Struktur disini tidak hanya berfungsi sebagai penahan beban bangunan, tetapi juga berfungsi sebagai bagian dari konsep rancangan untuk menciptakan kesan *in between* sebagaimana juga terlihat dalam tatahan kampung. Konsep ini ingin melebur dan menyeimbangkan 2 hal yang kontradiksi, yaitu publik-privat, eksterior-interior, dan luar-dalam.



Gambar 9. Struktur

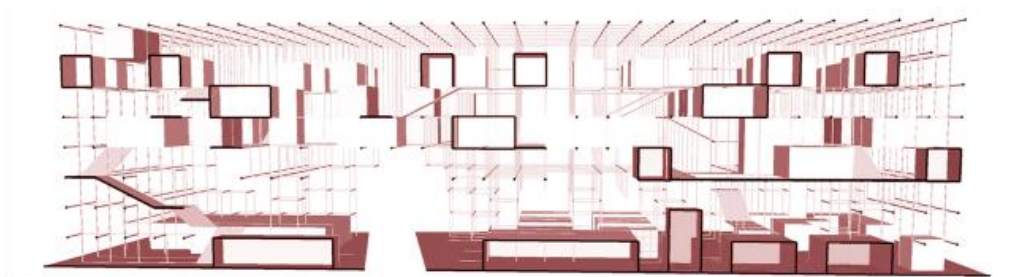
Sumber: Penulis, 2020

Terdapat 3 metode desain dalam penerapannya, yang pertama adalah gradasi. Ruang dengan kedalaman, dimana semakin ke dalam merasa semakin aman. Gradasi ini menghilangkan atau memblurkan batas ruang.



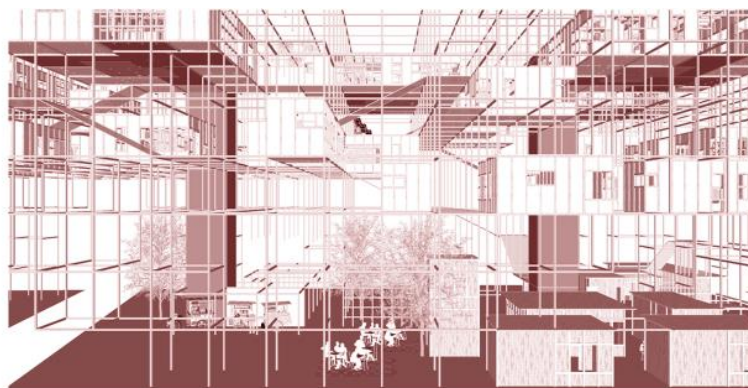
Gambar 10. Gradasi  
Sumber: Penulis, 2020

Metode yang kedua adalah *layering*. Hal ini menciptakan keambiguan antar situasi di dalam dan di luar. Penghuni dapat merasakan matahari, hembusan angin, rintik-rintik hujan, seperti berada di luar tetapi sebenarnya bagian dari di dalam. Struktur menciptakan kesan 'berada di dalam' dan memberi kesan terlindungi seolah berada di bawah naungan. Hal ini yang dikatakan Fujimoto dengan istilah '*box in box in box*', menciptakan suatu situasi *inside-outside* atau *in between*.



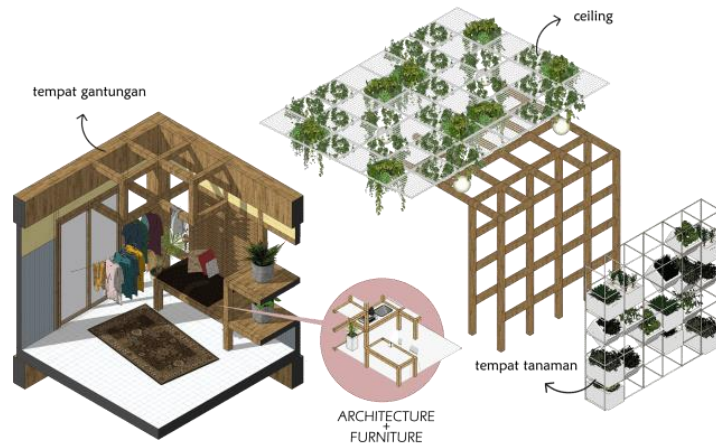
Gambar 11. *Layering*  
Sumber: Penulis, 2020

Kemudian yang ketiga adalah transparansi. Struktur atau kerangka digunakan sebagai batas ruang imajiner, yang pada satu sisi menciptakan kesan privat tetapi tidak menutup visibilitas dari dalam ke luar maupun dari luar ke dalam.



Gambar 12. Transparansi  
Sumber: Penulis, 2020

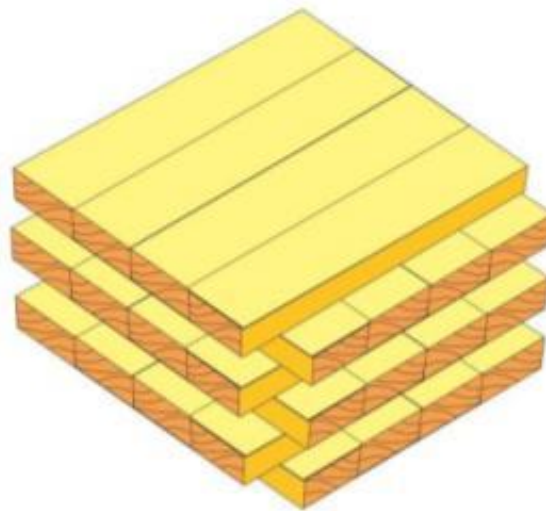
Struktur juga dapat berfungsi sebagai perabot seperti meja, kursi, lemari, tempat menjemur baju atau menggantung sangkar burung, dan lain-lain. Manusia akan merespon sesuai dengan keinginan dan kreativitasnya.



Gambar 13. Struktur sebagai perabot  
Sumber: Penulis, 2020

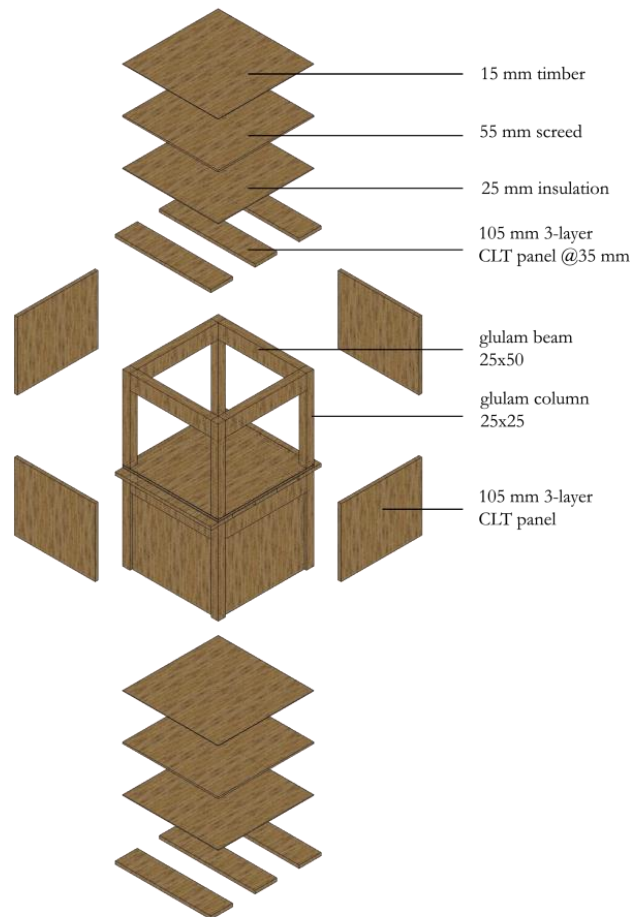
### Material

Material utama bangunan menggunakan kayu yang berupa papan laminasi yang disusun saling silang satu sama lain, yang dikenal sebagai *Cross Laminated Timber* (CLT) [12]. Penempatan kayu secara bersilangan ini bertujuan untuk meningkatkan kekuatan, kekerasan, kestabilan, dan sifat mekanis (Evans, 2013). CLT mempunyai keunggulan sifat dapat dipakai kembali, mudah didesain dan dibentuk, isolator yang baik, energi efisien, tahan api, tahan gempa, serta sebagai penyimpan karbon sehingga membantu mengurangi dampak emisi rumah kaca secara global. CLT juga mempunyai kekuatan yang dapat dibandingkan dengan baja dan beton, sehingga CLT dapat diterapkan untuk konstruksi bangunan bertingkat tinggi. Selain itu, CLT mempunyai keunggulan untuk dilakukan prafabrikasi sebelum pemasangan di area konstruksi sehingga mampu menghemat waktu dan tenaga kerja, meminimalkan sampah konstruksi serta gangguan selama pembangunan.



Gambar 14. Lamina yang disusun saling silang  
Sumber: Penulis, 2020





Gambar 15. CLT pada modul hunian  
Sumber: Penulis, 2020

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Perancangan yang telah dilakukan merupakan strategi spasial untuk mengakomodasi aktivitas berhuni masyarakat di permukiman informal pada penduduk yang disebut kampung kota, melalui analisis terhadap aktivitas, kebiasaan, dan pola perilaku kampung. Model hunian vertikal dirancang dengan menghadirkan nilai-nilai dan budaya bermukim kampung sebagai warisan budaya Indonesia yang harus dijaga, kemudian menyeimbangkannya dengan globalisasi sehingga mampu bertahan di tengah perkembangan zaman yang semakin pesat.

### Saran

Dalam melakukan penataan ulang kawasan atau merelokasi warga pada kampung kota, kehidupan penghuni di dalamnya harus diperhatikan dan diwadahi segala kebutuhannya terutama kehidupan sosial dan budayanya, serta harus dapat memperhatikan nilai-nilai lokalitas yang terkandung pada tempat tinggalnya tersebut agar tidak hilang dalam perkembangan kota yang semakin modern. Untuk meningkatkan kesempurnaan dan tercapainya tujuan dari penelitian ini disarankan untuk melakukan studi lebih rinci mengenai data-data kependudukan pada wilayah yang terkait serta diperlukan dukungan yang positif dari pemerintah, warga lokal, dan juga pemangku kepentingan yang terkait.

## REFERENSI

- Baqutayan, S., Ariffin, A., & Raji, F. (2015). "Describing the Need for Affordable Livable Sustainable Housing Based on Maslow's Theory of Need". *Mediterranean Journal of Social Sciences*, Vol. 6, 354.
- European Union. (2017). *Sustainable Development Goals*. Diunduh 21 Desember 2020. <https://www.sdg2030indonesia.org/>
- Lestari, R. (2017). "CLT (*Cross Laminated Timber*)". *Jurnal Riset Industri Hasil Hutan*, Vol. 9, 41
- Noviantri, R. (2019). "Tingkat *Sense of Community* pada Ruang Publik di Kampung Kali Apuran, Jakarta Barat". *FALTL-Usakti*, 16.
- Pramudito, S., Tegar, A., & Nasir, D. (2019). "Studi Model Rancangan Hunian Vertikal Berdasarkan Bentuk Interaksi Warga di Bantaran Sungai Winogo Yogyakarta". *Arteks*, Vol. 3, 174-175.
- Putera, Y. (2014). *Ambiguitas Ruang Kampung Pluis Dalam Perspektif Privat-Publik*. *E-Journal Graduate Unpar*, 1(2), 105-106.
- Putro, H. (2015). Teori, Metode, dan Aplikasi oleh Arsitek Sou Fujimoto. Makalah Seminar Topik Khusus. [https://www.researchgate.net/publication/271249670\\_Makalah\\_Seminar\\_Topik\\_Khusus\\_Teori\\_Metode\\_dan\\_Aplikasi\\_oleh\\_Arsitek\\_Sou\\_Fujimoto](https://www.researchgate.net/publication/271249670_Makalah_Seminar_Topik_Khusus_Teori_Metode_dan_Aplikasi_oleh_Arsitek_Sou_Fujimoto)
- Sutanto, A. (2020). *Peta Metode Desain*. Jakarta: Universitas Tarumanagara
- "22 RW Masuk Program Penataan Kawasan Kampung Kumuh Tahun 2020". [barat.jakarta.go.id](http://barat.jakarta.go.id/?p=berita&id=3843). 20 Januari 2020. 3 Januari 2021. <http://barat.jakarta.go.id/?p=berita&id=3843>