

PENERAPAN METODE DIAGRAM SEBAGAI BAHASA PADA TRANSFORMASI GUBAHAN MASSA RUANG SOSIAL INTERKULTURAL SEBAGAI TEMPAT KETIGA DI KELURAHAN SELONG

Rivanto¹⁾, Suwardana Winata²⁾

¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara,
Rivanxp9@gmail.com

²⁾ Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, Danarsitek@gmail.com

Masuk: 14-07-2020, revisi: 01-08-2020, diterima untuk diterbitkan: 24-09-2020

Abstrak

Ruang Sosial Interkultural merupakan suatu wadah yang dirancang sebagai respon dari adanya jarak sosial yang terjadi di Kelurahan Selong, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan. Lokasi tapak perancangan berada di jalan Senopati. Secara demografis, jalan ini "membagi" dominasi fungsi dan figur di dalam kawasan tersebut. Hal ini membuat jarak sosial yang semakin meningkat antar *neighborhood* dengan karakter masyarakat yang memiliki keberagaman budaya. Sehingga, diperlukannya suatu wadah sebagai *dwelling* pada kawasan tersebut. Agar, meningkatnya relasi dan kegiatan interaksi sosial antar *neighborhood* di Kelurahan Selong. Proyek ini dirancang sebagai wadah yang memudahkan berlangsungnya kegiatan interaksi sosial antar *neighborhood* di Kelurahan Selong. Media seni pertunjukan digunakan sebagai program, baik itu pembelajaran maupun menyaksikan pertunjukan teater, tari maupun musik. Dimana, secara tidak langsung akan memunculkan metode pembelajaran dialogis dari interaksi yang terjadi antar figur di dalam Ruang Sosial Interkultural. Program seni pertunjukan diangkat sebagai konsep transformasi bentuk. Yaitu, tarian balet yang digunakan sebagai media pembentukan komposisi massa. Hal ini dikarenakan, tarian dalam program proyek perancangan menjadi dasar dari program seni pertunjukan, yaitu gerak. Tarian balet digunakan sebagai media transformasi bentuk dikarenakan balet menjadi tari yang berpengaruh pada tarian lain secara global dan kaitannya dengan isu interkultural. Gerak dalam tarian diterjemahkan kedalam notasi laban, kemudian dilakukan dekonstruksi, superimposisi, dan penyesuaian dengan program, hingga mendapatkan komposisi massa yang memiliki kesesuaian kekokohan, keberhasilan bangunan dalam memenuhi fungsi kegiatannya, serta aspek keindahannya. Oleh karena itu, metode diagram digunakan untuk mempermudah penyampaian informasi dari proses transformasi bentuk yang terjadi pada proyek Ruang Sosial Interkultural sebagai tempat ketiga di Kelurahan Selong.

Kata kunci: demografis; diagram; *dwelling*; *neighborhood*; tarian

Abstract

Intercultural Social Space is a space that designed in response to the social distance that occurs in the Selong Village, Kebayoran Baru, South Jakarta. It's located on Senopati street. Demographically, this site divides the dominance of function and figures within the area. This increasing the social distance between the neighborhood and the character of the people who have the cultural diversity. So, this needs a space as a dwelling in the area. So that, it increase relations and social interactions activities between neighborhood in the Selong Village. This project was designed for a space that facilitate the ongoing social interaction activities between neighborhood in the Selong Village. Performing arts is used as a program, whether it's for learning or for watching theatre, dance or music performances. Which, indirectly will bring up the method of dialogical learning of interactions that occur between figures in the Intercultural Social Space. The performing arts program was appointed as a concept of shape transformation. Specifically, the ballet

that is used as a medium for the formation of mass compositions. This because, dance in the design project program is the basis of the performing arts, namely motion. Ballet used as a form of medium shape transformation because ballet is a dance that influences other dances globally and it's related to intercultural issues. The motion in the dance is translated into Laban notation, then it's deconstructed, superimposed, and it's adjusted with the program, to get a mass composition that has a suitability of sturdiness, and the success of the building in fulfilling the function of it's activities, as well as it's aesthetics. Therefore, the diagram method is used to facilitate the delivery of information from the elaboration of the shape transformation process that occurs in the Intercultural Social Space project as a third place in Selong Village.

Keywords: *dance; demographic; diagram; dwelling; neighborhood*

1. PENDAHULUAN



Gambar 1. Lokasi tapak terhadap Kota Jakarta.
Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

Lokasi tapak yang dijadikan studi pada proyek ini berada di Jalan Senopati, Kelurahan Selong, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan. Secara demografis, jalan ini “membagi” dominasi fungsi di kawasan tersebut. Pada bagian utara didominasi oleh kawasan bisnis perkantoran (CBD) dan hunian berupa kost yang mayoritasnya dihuni oleh ekspatriat dan pelaku bisnis lainnya. Sedangkan, pada bagian selatan didominasi oleh hunian dengan dihuni oleh kelompok masyarakat dengan penghasilan menengah atas dan atas, serta beberapa masyarakat di antaranya adalah pelaku bisnis, duta besar, ibu rumah tangga, pelajar, dan lainnya. Hal ini secara tidak langsung memberi jarak terhadap suatu “Neighborhood” dengan keberagaman budaya dan bahasa yang ada pada masyarakat yang tinggal di Kelurahan Selong. Menurut (Bennet, 1984) keberagaman budaya antar masyarakat memunculkan permasalahan interaksi sosial karena terdapat pandangan etnosentrik dimana adanya polarisasi perbedaan di antar masyarakat. Pandangan ini harus diubah menjadi pandangan etnorelatif untuk meningkatkan interaksi sosial yang terjadi di antar masyarakat Kelurahan Selong. Untuk merubah pandangan

tersebut, menurut (Hakkarainen, 2009) dibutuhkan suatu program sebagai media pembelajaran secara dialogis.

Menurut Frederick Gibberd (1970) elemen yang paling dasar dalam sebuah *neighborhood* adalah *dwelling*. Dimana dalam merubah pandangan tersebut, dibutuhkan sebuah wadah sarana untuk berlangsungnya kegiatan interaksi sosial antar masyarakat. Oleh karena itu tujuan dari studi yang dilakukan pada proyek Ruang Sosial Interkultural adalah menentukan program yang tepat sasaran sebagai tempat ketiga yang menjadi *dwelling* sebagai elemen mendasar dari suatu *neighborhood*. Setelah mendapatkan program seni pertunjukan, gagasan konsep transformasi bentuk massa bangunan diangkat dari program tersebut. Seni pertunjukan yang dirancang sebagai program adalah pembelajaran maupun tempat untuk menyaksikan seni teater, tari, maupun musik. Tari dalam proyek ini menjadi dasar dari program seni pertunjukan yang ada yaitu gerak. Tarian balet digunakan sebagai media transformasi bentuk dikarenakan secara global, balet menjadi tari yang berpengaruh pada tarian lain secara global serta kaitannya dengan permasalahan interkultural. Proses transformasi bentuk yang dilakukan adalah menggunakan notasi laban yang diterjemahkan dari tarian balet, kemudian dilakukan dekonstruksi, superimposisi, dan penyesuaian dengan program terhadap hasil dari notasi laban yang terbentuk hingga mendapatkan komposisi massa yang memiliki kesesuaian dengan trinitas arsitektur. Oleh karena itu, metode diagram digunakan untuk mempermudah penyampaian informasi dari penjabaran proses transformasi bentuk yang terjadi pada proyek Ruang Sosial Interkultural sebagai tempat ketiga di Kelurahan Selong. Adapun rumusan masalah terkait bagaimana cara menentukan program yang tepat sasaran sebagai tempat ketiga yang memudahkan proses berinteraksi antar *neighborhood* di Kelurahan Selong dan bagaimana penerapan metode diagram sebagai bahasa pada proses transformasi gubahan massa dalam proyek Ruang Sosial Interkultural.

2. KAJIAN LITERATUR

Space dan Place

Istilah *place* erat kaitannya dengan teori *space*. Apabila *space* diartikan sebagai tiga dimensi yang membentuk *place*, dan *place* diartikan sebagai suasana dari sebuah karakter dari *space*. Pengertian *place* bukanlah sesuatu yang abstrak atau sekedar konsep, melainkan *place* adalah sebuah fenomena kehidupan yang mengandung unsur pengalaman langsung, mempunyai arti dan merupakan sesuatu yang nyata yang didalamnya terdapat aktivitas yang terjadi terus menerus. Keberadaan *place* penting karena merupakan sumber dari sebuah identitas yang menunjukkan eksistensi individu maupun komunitas, bahkan lebih dari itu, *place* mempunyai hubungan emosional sangat dalam dan psikologi, baik itu perorangan maupun komunitas (Larrice, Michael, Macdonald, & Elizabeth, 2007).

Third Place dan Neighborhood

Istilah *third place* pada awalnya hanya mengarah kepada tempat-tempat *hangout* seperti kafe dan bar. Padahal istilah *third place* juga mengarah pada ruang-ruang terbuka kota, seperti taman kota, *plaza*, dan *sidewalk* dimana masyarakat dapat menghabiskan waktu untuk berkumpul dengan saudara atau teman-teman sambil menikmati suasana kota. Oleh Karena itu *third place* juga disebut sebagai *a public meeting place*. Sedangkan tempat tinggal mengidentifikasikan rumah yang disebut sebagai *first place* sedangkan tempat kerja sebagai *second place*. Pembangunan pemukiman yang individual mempengaruhi kehidupan sosial masyarakat. Menyebabkan diantara masyarakat tidak saling mengenal, meskipun berada di dalam satu lingkungan. Lingkungan pemukiman yang terbentuk terasa sangat membosankan dan mengisolasi masyarakat. *Third place* hadir dan diperlukan bagi masyarakat untuk melepaskan kepenatan yang berasal dari aktivitas sehari-hari pada *first place* dan *second place*. *Third place* memiliki karakter yang bersifat *neutral, leveler, conversation, accessible and*

accommodation, regular, low profile, mood is playful, dan home away from home. (Oldenburg, 1999).

Ali Madanipour (2003) melihat *neighborhood* sebagai sebuah komunitas ideal yang memiliki *sense of community*. Dalam sebuah *neighborhood*, komunitas menjadi faktor pembentuk utama, dimana manusia dilahirkan untuk berinteraksi dengan manusia lainnya, dan cenderung membentuk kelompok-kelompok sosial dengan tujuan yang relatif sama. Jarak dan pola penempatan elemen pembentuk *neighborhood* akan menentukan, apakah dalam *neighborhood* tersebut akan terjadi interaksi antar penghuninya, yang secara tidak langsung akan menghidupkan lingkungannya. Frederick Gibberd (1970: 259-266) menyatakan bahwa elemen yang paling dasar dalam sebuah *neighborhood* adalah *dwelling*. Perumahan ataupun area hunian, bukan hanya merupakan sekumpulan rumah tetapi juga keberadaan sarana dan prasarannya. Sarana yang harus ada sebagai penunjang, antara lain adalah keberadaan *open space* dan *social services* sebagai pemenuhan kebutuhan sehari-hari. *Social service* yang paling umum adalah tersedianya sarana pendidikan (sampai dengan rentang usia 12 tahun) dan tempat belanja kebutuhan sehari-hari. Selain itu juga disediakan fasilitas berkumpul untuk individu yang tinggal berdekatan. Dalam penataan kawasan kota, *neighborhood* secara tidak langsung memiliki jarak yang memisahkan satu sama lain. Hal ini tidak berdampak terhadap interaksi sosial yang terjadi di antara masyarakatnya jika, keberadaan *dwelling* sebagai wadah untuk memudahkan sosialisasi antar masyarakatnya tersedia. *Dwelling* sebagai wadah sarana yang berupa *open spaces* dan *social services* sudah menjadi hal yang paling mendasar ada diantara komunitas atau *neighborhood*. Sebagai sarana untuk memudahkan interaksi yang terjadi, wadah tersebut dirancang dengan karakteristik dari *third place* sehingga semua kalangan masyarakat dapat berkumpul dalam wadah tersebut.

Programming Framework

(Pena & Parshall, 2001: 12-25) menyebutkan 5 langkah yang menjadi titik fokus dalam menentukan sebuah program. Diantaranya adalah: menentukan tujuan, menentukan dan analisis fakta, menentukan dan menguji konsep dasar dari program, menentukan kebutuhan, dan menyatakan masalah. Adapun 4 (empat) pertimbangan dasar, diantaranya adalah: waktu, bentuk, ekonomi, dan waktu. Pertimbangan tersebut memiliki penjabaran sebagai berikut

- a. *Function: People, activities, relationships.*
- b. *Form: Site, environment, quality.*
- c. *Economy: Initial budget, operating costs, life cycle cost.*
- d. *Time: Past, present, future.*

Dari pertimbangan tersebut, framework untuk menentukan program terbentuk. Selanjutnya pertimbangan untuk menentukan program dilakukan analisis untuk menentukan tujuan hingga menyatakan permasalahan. (Pena & Parshall, 2001: 30-32)

Tabel 1. *Programming framework*

	1	2	3	4	5
Function					
Form					
Economy					
Time					

Sumber: Pena & Parshall, 2001.

Diagram Sebagai Bahasa Arsitektur

Membahas literasi visual yang diartikan menjadi “keaksaraan visual” (Dondis, 1974). Hal ini berarti, bahwa bahasa visual memiliki tata bahasa layaknya seperti bahasa verbal maupun tulisan. Bahasa visual dalam hal ini terbagi menjadi pemikiran visual dan komunikasi visual. Hal tersebut merujuk pada sebuah proses yang saling berkaitan. Bahasa visual menjadi media komunikasi yang kompleks dimana pembaca dari media visual dapat meluaskan pemikirannya terhadap informasi yang ingin disampaikan dari sebuah bahasa visual. Dalam arsitektur, diagram menjadi bahasa visual yang dijadikan media komunikasi untuk menyampaikan gagasan atau ide berpikir terhadap sesuatu yang ingin di informasikan. Ben van Berkel dan Caroline Bos merekomendasikan penggunaan diagram sebagai sarana berpikir yang abstrak tentang suatu kemungkinan dalam merepresentasikan sebuah informasi atau ide dari perancang.

Diagram digunakan sebagai sarana yang memudahkan penyampaian informasi kepada individu. Informasi ini disampaikan dengan gambar-gambar yang dapat di representasikan kembali oleh pengamat dan bahkan dapat dikembangkan dalam pemikiran dan pandangan ketika melihatnya. Hal ini diterapkan karena terdapat sebuah ide atau gagasan yang bersifat abstrak dan sulit dimengerti bila dijelaskan secara verbal. Penggabungan gambar, garis hayal yang terbentuk dari sebuah objek, menerjemahkan sebuah objek kedalam sebuah bentuk tertentu, dan sebagainya. Sehingga penggunaan metode diagram dapat membantu menerangkan informasi dari sebuah ide dan gagasan yang sifatnya abstrak menjadi lebih mudah dimengerti.

3. METODE

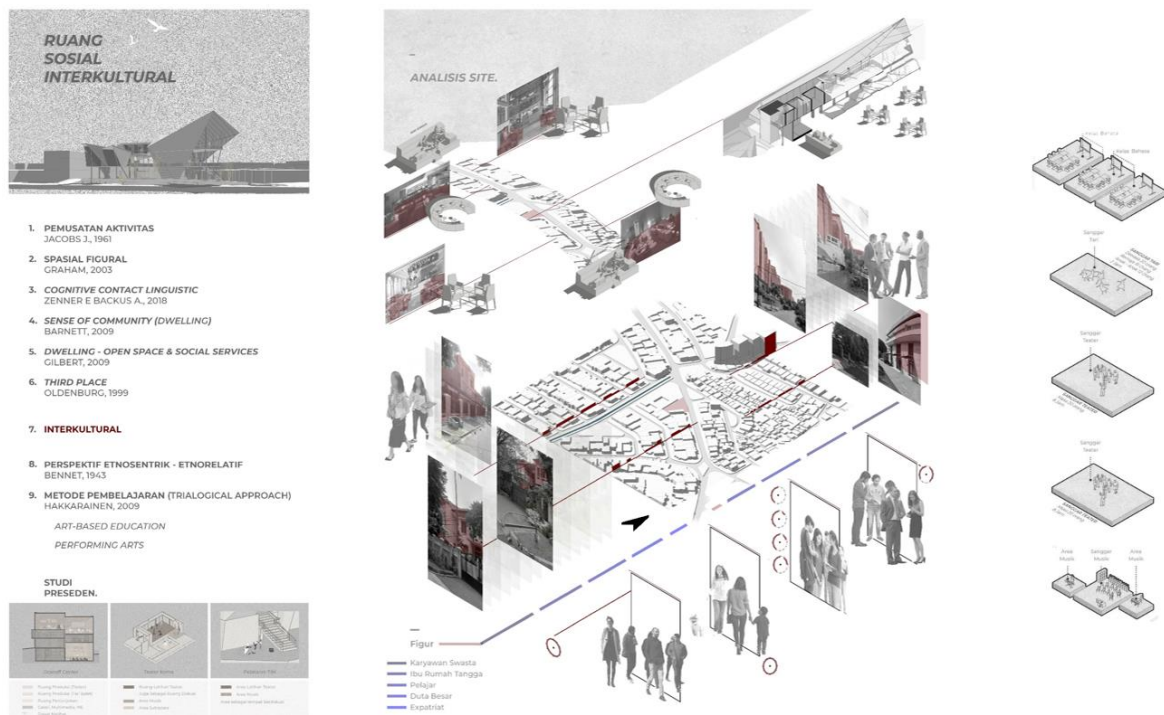
Setelah melakukan observasi langsung ke lapangan dan mencari data, fakta serta studi tentang kawasan di Kelurahan Selong, Kebayoran Baru. Langkah selanjutnya adalah melakukan riset program. Dalam hal ini, *Programming Framework* digunakan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi dan menyatakan program. (Pena & Parshall, 2001). Adapun langkah-langkah untuk melakukan *programming* diantaranya adalah: Menentukan tujuan, tujuan yang digunakan adalah karakter dari tempat ketiga itu sendiri.; Mengumpulkan dan melakukan analisis terhadap fakta yang ada di Kelurahan Selong; menentukan konsep yang akan dilakukan; menentukan kebutuhan untuk mencapai konsep; menemukan masalah. Adapun 4 (empat) pertimbangan dalam melakukan *programming*, yaitu: fungsi, bentuk, ekonomi, dan waktu. Selanjutnya langkah dan pertimbangan tersebut di masukan kedalam tabel *programming* kemudian menyatakan program.

Langkah selanjutnya adalah melakukan transformasi gubahan massa. Dalam hal ini, konsep Tarian dan Arsitektur di gunakan sebagai metode pembentukan massa bangunan. Ide ini diangkat dari penemuan program seni pertunjukan pada proyek Ruang Sosial Interkultural yang merujuk pada program seni tari. Tari balet digunakan sebagai media dalam pembentukan gubahan massa, kemudian dikerucutkan dengan kisah cerita *Swan Lake* yang umum digunakan sebagai koreo dalam tarian balet. Selanjutnya, dilakukan penjabaran terhadap 4 alur cerita *swan lake* dan menerjemahkan koreografi tarian balet cerita *swan lake* menjadi notasi laban. Dekonstruksi dilakukan pada notasi laban yang terbentuk dari kisah cerita *swan lake* terhadap visual yang terbentuk dari gerakan tari balet. Selanjutnya dilakukan penyesuaian aksis dengan tapak proyek. Setelah itu, langkah terakhir adalah melakukan superimposisi dan penyesuaian dari garis notasi laban yang telah digabung dari 4 alur cerita *swan lake* dengan program ruang yang diterjemahkan ruangnya menjadi 3 dimensi. Selanjutnya, keseluruhan studi dan transformasi bentuk massa di tuang kedalam bentuk diagram sehingga dapat memudahkan

proses dalam mendapatkan bentuk yang memiliki kesesuaian secara kekokohan, keberlangsungan fungsi pada bangunan, dan memiliki keindahan bentuk.

4. DISKUSI DAN HASIL

Dari Beberapa teori para ahli, keberadaan *dwelling* sebagai wadah untuk memudahkan sosialisasi antar masyarakatnya tersedia. *Dwelling* sebagai wadah sarana yang berupa *open spaces* dan *social services* sudah menjadi hal yang paling mendasar ada diantara komunitas atau *neighborhood*. Sebagai sarana untuk memudahkan interaksi yang terjadi akibat adanya jarak sosial yang memisahkan beberapa *neighborhood*. Oleh karena itu, wadah tersebut dirancang dengan karakteristik dari *third place* sehingga semua kalangan masyarakat dapat berkumpul dalam wadah tersebut.



Gambar 2. Analisis tapak
Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

Jalan Senopati yang berada di Kelurahan Selong, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan secara demografisnya “membagi” dominasi *neighborhood* pada kawasan tersebut. Dalam satu sisi, terdapat permasalahan keragaman budaya interkultural antar masyarakat yang memunculkan pandangan etnosentik. Untuk menciptakan pandangan etnorelatif agar terciptanya interaksi sosial yang baik antar masyarakat di Kelurahan Selong, diperlukan sebuah wadah yang dapat menjadi *dwelling* diantara *neighborhood*. Oleh karena itu, Ruang Sosial Interkultural dirancang sebagai wadah interaksi yang menyatukan individu melalui media seni pertunjukan yang secara tidak langsung memunculkan metode pembelajaran trialogis terkait bahasa antar individu dari interaksi yang terjadi antar individu di dalam Ruang Sosial Interkultural.

Dalam melakukan analisis program, Setelah melakukan observasi langsung ke lapangan dan mencari data, fakta serta studi tentang kawasan di Kelurahan Selong, Kebayoran Baru. Langkah selanjutnya adalah melakukan riset program. Adapun langkah-langkah untuk melakukan *Programming* diantaranya adalah: Menentukan tujuan, tujuan yang digunakan adalah karakter dari tempat ketiga itu sendiri.; Mengumpulkan dan melakukan analisis terhadap fakta yang ada di Kelurahan Selong; menentukan konsep yang akan dilakukan; menentukan kebutuhan untuk

mencapai konsep; menemukan masalah. Serta terdapat 4 pertimbangan, yaitu: fungsi, bentuk, ekonomi, dan waktu. Selanjutnya langkah dan pertimbangan tersebut di masukan kedalam *Programming Framework* untuk mengetahui permasalahan yang terjadi dan menyatakan program. (Pena & Parshall, 2001).

Tabel 2. Analisis permasalahan karakter *neutral*

	Tujuan	Fakta	Konsep	Kebutuhan	Masalah
Fungsi	Netral	Multikulturalisme	Integrasi keragaman kultur	Wadah bersosialisasi	Sistem integrasi
Bentuk	Tempat yang netral	Pemusatan fungsi yang kontras	Terbuka untuk semua kalangan	Tempat berada diantara variasi fungsi	Bentuk yang terbuka
Ekonomi	-	-	-	-	-
Waktu	-	-	-	-	-

Sumber: Dokumen Pribadi, 2020.

Tabel 3. Analisis permasalahan karakter *leveler*

	Tujuan	Fakta	Konsep	Kebutuhan	Masalah
Fungsi	<i>Leveler</i>	Variasi profesi yang kontras	Individu datang memiliki tujuan yang sama	Fungsi berkaitan dengan variasi profesi	Sistem integrasi
Bentuk	<i>Leveler</i>	Variasi bentuk massa bangunan yang kontras	Sebagai tempat bersosialisasi	Pola yang bersifat interaksi	Bentuk yang terbuka
Ekonomi	-	-	-	-	-
Waktu	-	-	-	-	-

Sumber: Dokumen Pribadi, 2020.

Tabel 4. Analisis permasalahan karakter *conversation*

	Tujuan	Fakta	Konsep	Kebutuhan	Masalah
Fungsi	Fungsi utama untuk percakapan	Karakter sosial yang kontras	Mewadahi percakapan dengan program	program yang berinteraksi/bercakap	Program, menggunakan percakapan
Bentuk	Membuat semua kalangan saling berinteraksi	Pola hunian yang kurang berinteraksi	Wadah agar individu berinteraksi dalam 1 tujuan	Ruang berinteraksi	Bentuk ruang yang efisien
Ekonomi	-	-	-	-	-
Waktu	-	-	-	-	-

Sumber: Dokumen Pribadi, 2020.

Tabel 5. Analisis permasalahan karakter *accessible*

	Tujuan	Fakta	Konsep	Kebutuhan	Masalah
Fungsi	<i>Accessible</i>	Variasi waktu luang antar individu	Fungsi bisa diakses kapanpun	Program yang tidak terikat pada waktu	Program yang tidak terganggu oleh waktu
Bentuk	<i>Accessible</i>	Dapat dengan	Memungkinkan	Site yang	Pencapaian

		mudah diakses	akses dari banyak arah	mudah dicapai dan efisien	site mudah (<i>walkable</i>)
Ekonomi	<i>Accessible</i>	Pendapatan ekonomi beragam	Meminimalisir/ bahkan menggratiskan biaya program utama	Fungsi opsional sebagai pendapatan	Keterkaitan fungsi utama dan fungsi tambahan
Waktu	<i>Accessible</i>	Variasi durasi kegiatan beragam	Program yang tidak terikat waktu	Program yang tidak terikat	Kegiatan yang tidak terganggu waktu

Sumber: Dokumen Pribadi, 2020.

Tabel 6. Analisis permasalahan karakter *regulars*

	Tujuan	Fakta	Konsep	Kebutuhan	Masalah
Fungsi	<i>Regulars</i>	Kelompok dengan karakter yang beragam	Membuat antar kelompok mudah bersosial	Fungsi yang membuat orang bersosial	Program yang memungkinkan
Bentuk	<i>Regulars</i>	Perbedaan fungsi yang terpusat	Mengumpulkan kelompok di 1 tempat	Pola ruang agar memungkinkan interaksi tidak hanya pada kelompok tertentu	Memungkinkan individu agar saling berbaaur
Ekonomi	<i>Regulars</i>	Tingkat ekonomi yang kontras beragam	Meminimalisir biaya pada pembayaran main program	Program opsional untuk pemasukan	Kemungkinan berkelompok antar kesamaan profesi
Waktu	<i>Regulars</i>	Aktivitas dengan waktu yang berbeda-beda	Memungkinkan orang bertemu di 1 wadah bersamaan	Program opsional, event	Program yang dapat fleksibel dengan waktu

Sumber: Dokumen Pribadi, 2020.

Tabel 7. Analisis permasalahan karakter *low-profile*

	Tujuan	Fakta	Konsep	Kebutuhan	Masalah
Fungsi	<i>Low-profile</i>	Fasilitas lifestyle yang jauh dari kata <i>Low-profile</i>	Program yang dapat membuat orang tidak membandingkan	Program yang memungkinkan semua orang setara	Program yang tidak memungkinkan orang membandingkan
Bentuk	<i>Low-profile</i>	Diantara bangunan <i>High-profile</i>	Berbaur tanpa meninggikan	Pola ruang yang memungkinkan semua orang setara	Desain ruang dan pola berinteraksi
Ekonomi	<i>Low-profile</i>	Level ekonomi beragam	Meminimalisir biaya pengeluaran pemakai tempat ketiga agar semua di taraf yang sama	Adanya pemasukan diluar program utama	Program opsional
Waktu	-	-	-	-	-

Sumber: Dokumen Pribadi, 2020.

Tabel 8. Analisis permasalahan karakter *playful*

	Tujuan	Fakta	Konsep	Kebutuhan	Masalah
Fungsi	<i>Playful</i>	Hobi yang bervariasi dan kontras	Mengintegrasikan hobi antar individu	Program yang membaaur ke semua hobi individu	Program yang <i>playful</i>
Bentuk	<i>Playful</i>	Hobi yang bervariasi	Memungkinkan ekspresi hobi	Program untuk menyalurkan hobi	Keterkaitan dengan main program
Ekonomi	<i>Playful</i>	Kebutuhan <i>Lifestyle</i> yang berbeda	Membuat antarindividu mengekspresikannya dengan individu lainnya	Fungsi yang memiliki satu tujuan	Penerapan tujuan
Waktu	<i>Playful</i>	Beda usia beda karakter	Satu tujuan, topik obrolan yang satu	Fungsi yang memungkinkan perbedaan karakter berbaur	Fungsi agar orang berbeda karakter berinteraksi

Sumber: Dokumen Pribadi, 2020.

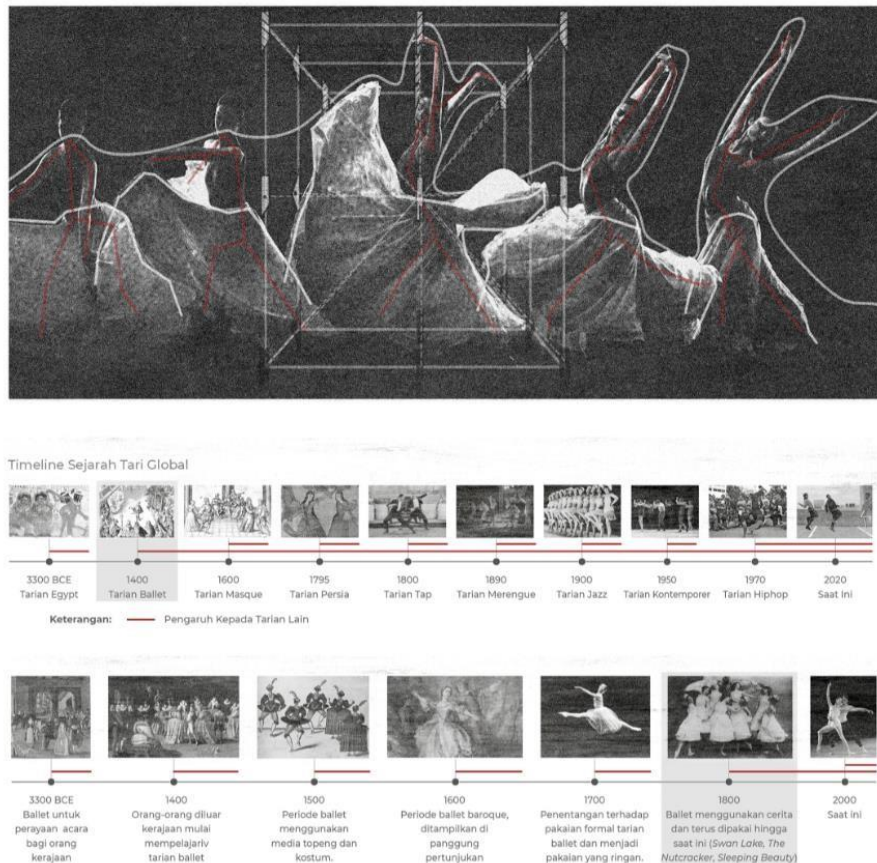
Adapun program ruang yang diusulkan secara rinci, sebagai berikut:

Tabel 9. Program ruang

KEBUTUHAN RUANG	KAPASITAS	LUAS	TOTAL
Sanggar Peran 1			
Ruang Produksi	20	120	
Ruang Ganti Pria	4	20	
Ruang Ganti Wanita	4	20	
Gudang		12	
TOTAL			172
Sanggar Peran 2			
Ruang Produksi	20	120	
Ruang Ganti Pria	4	20	
Ruang Ganti Wanita	4	20	
Gudang		12	
TOTAL			172
Sanggar Musik			
Ruang Vokal		72	
Ruang Band		100	
Ruang Ensemble		30	
Ruang Piano		20	
Ruang Praktek		20	
Gudang		12	
TOTAL			254
Sanggar Tari			
Area Tari		120	
Toilet		6	
TOTAL			126
Kelas Bahasa			
Kelas 1	10	30	
Kelas 2	10	30	
TOTAL			60
Kelas 3			
Ruang Guru	4	18	
Ruang Tunggu	10	16	
TOTAL			124
Komersil			
Pub-Bar			
TOTAL			60
Administrasi			
Lobby - Lounge	60		
Resepsionis			
Ruang Pengelola	10		
Ruang Staff	30		
Gudang		20	
Ruang Arsip			
TOTAL			120
Building Support			
Fire Fight-Hydrant			
Area Pembuangan Sampah			
Genset			
Trafo			
Ruang Sistem AC		20%	
Mekanikal			
Elektrikal			
Gudang			
TOTAL			195
TOTAL			1223

Sumber: Dokumen Pribadi, 2020.

Proses transformasi gubahan massa bangunan yang dilakukan pada proyek Ruang Sosial Interkultural adalah menggunakan media seni tari balet sebagai media pembentukan massa, kemudian dikerucutkan dengan menggunakan kisah cerita *Swan Lake* yang umum digunakan sebagai koreo dalam gerakan tari balet hingga saat ini. Berikut adalah diagram pemilihan tarian balet dan cerita *swan lake* sebagai media pembentukan massa:



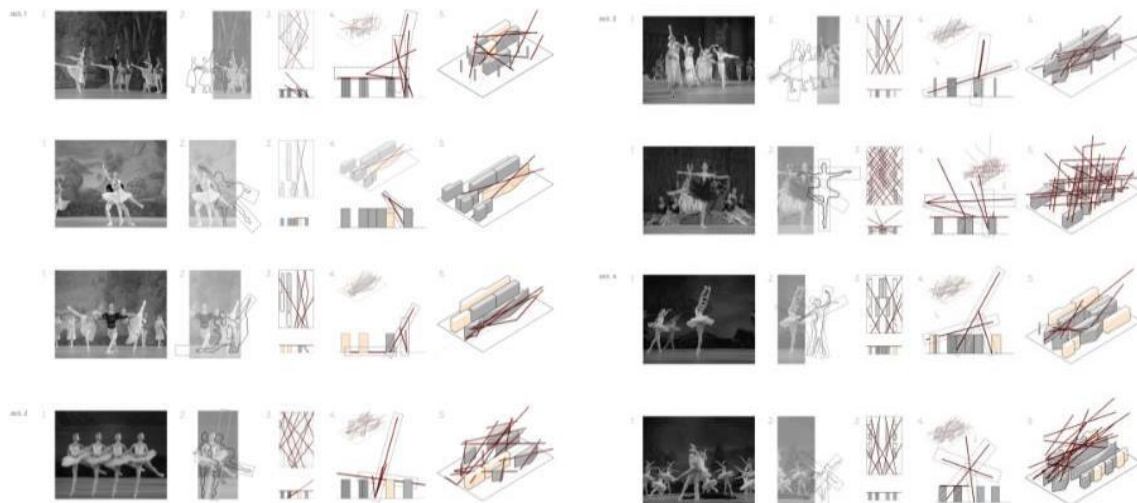
Gambar 3. pemilihan tarian balet dan cerita *swan lake* sebagai media -pembentukan massa
Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

Proses selanjutnya adalah melakukan penjabaran alur cerita terhadap kisah cerita *swan lake* sehingga didapat alur cerita sebagai berikut:



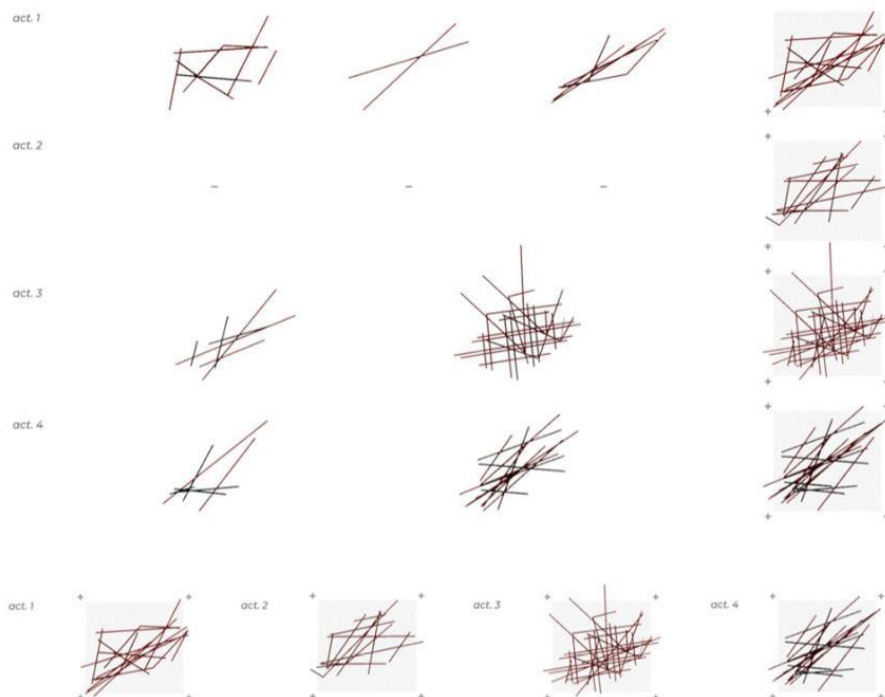
Gambar 4. Diagram alur cerita kisah *swan lake*
Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

Notasi laban selanjutnya digunakan sebagai media pembentukan massa. Tari balet pada kisah cerita *swan lake* diterjemahkan menjadi notasi laban, kemudian dilakukan dekonstruksi terhadap bentuk notasi laban secara 3 dimensi yang disesuaikan dengan visualisasi tari balet pada kisah cerita *swan lake*. Notasi laban kemudian diberi garis bantuan sebagai media pembentukan massa seperti pada diagram berikut ini:



Gambar 5. Diagram terjemahan dan dekonstruksi notasi laban
Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

Garis tersebut selanjutnya digabungkan antar *scene* kisah cerita *swan lake*, sehingga didapat 4 kombinasi garis sebagai media pembentukan massa bangunan, seperti pada diagram berikut ini:



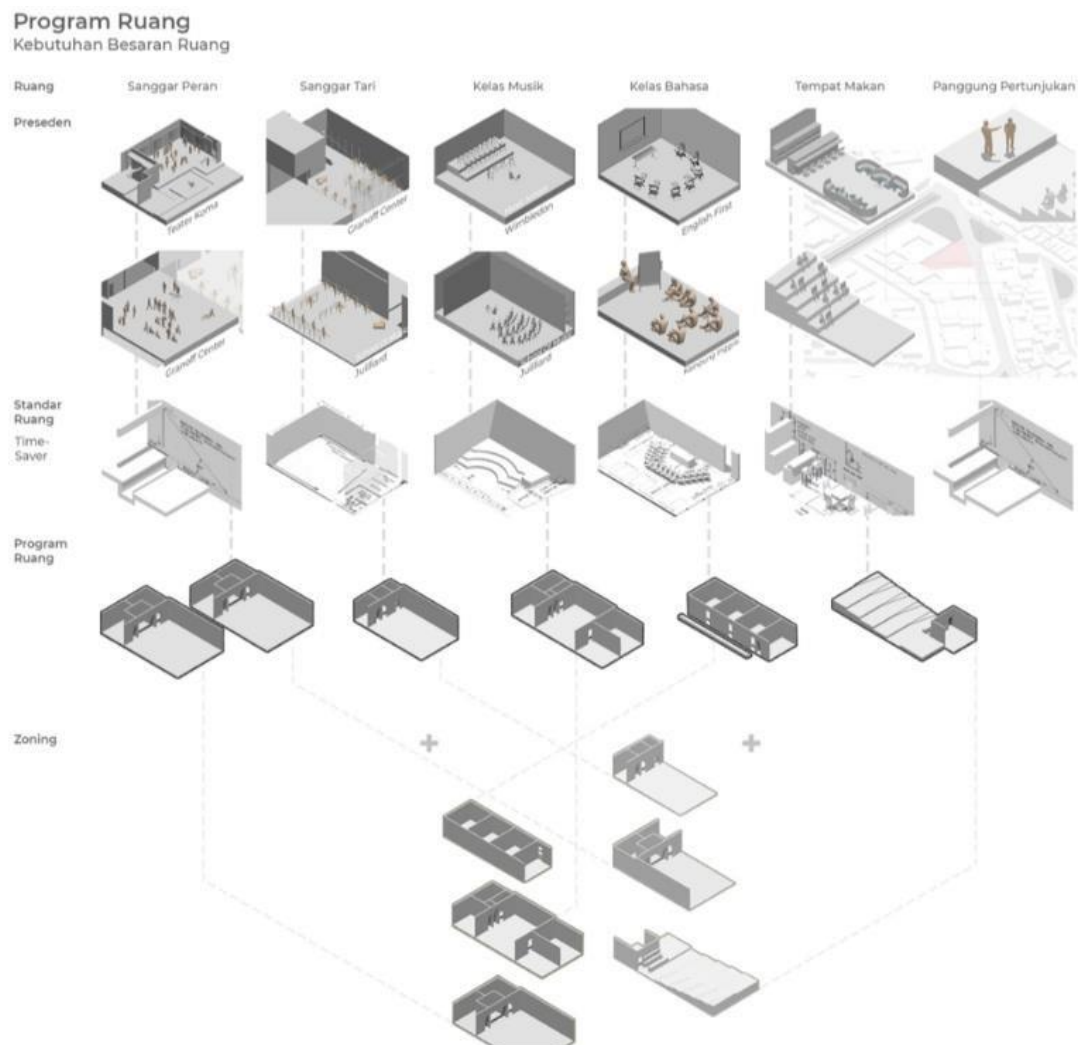
Gambar 6. Diagram penggabungan kombinasi garis notasi laban
Sumber: Dokumen Pribadi, 2020.

Kombinasi garis tersebut selanjutnya dilakukan penyesuaian aksis terhadap tapak proyek di Kelurahan Selong. seperti pada diagram berikut:



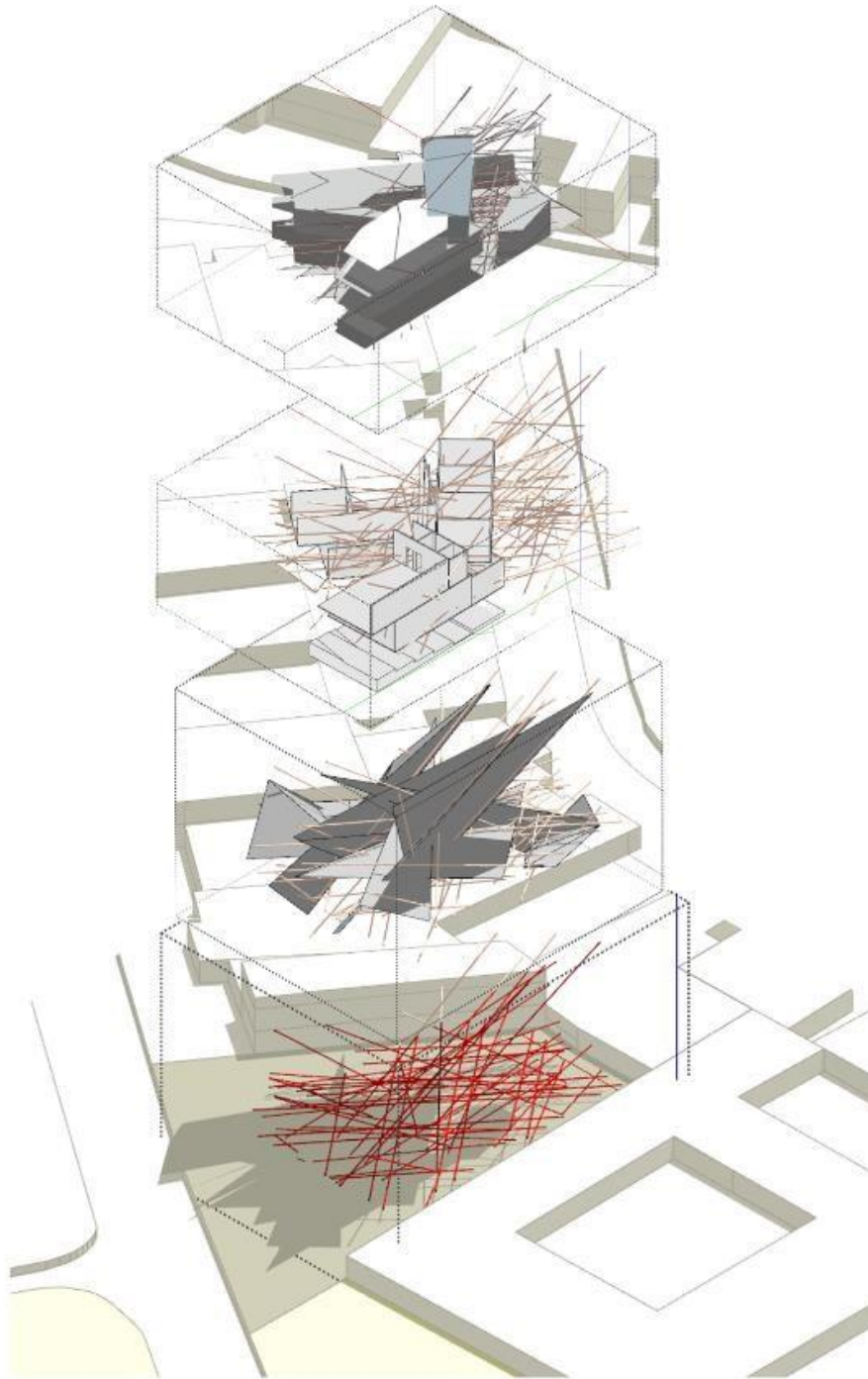
Gambar 7. Diagram penyesuaian kombinasi garis dengan aksis pada tapak
Sumber: Dokumen Pribadi, 2020.

Selanjutnya, program ruang diterjemahkan menjadi 3 dimensi untuk disesuaikan dengan bidang yang terbentuk dari gabungan 4 kombinasi garis dari notasi laban kisah cerita *swan lake*, seperti pada diagram berikut:



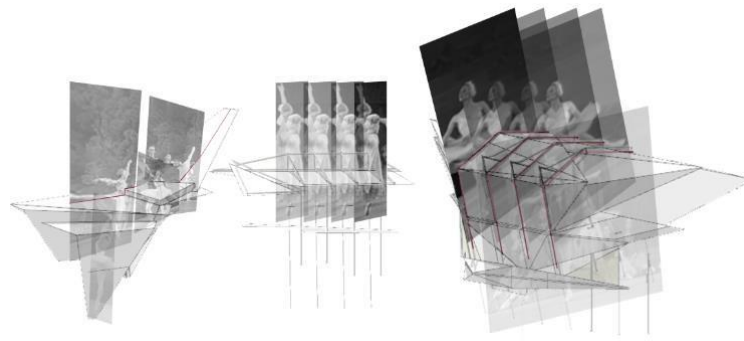
Gambar 8. Diagram terjemahan program ruang secara 3 dimensi
Sumber: Dokumen Pribadi, 2020.

Kombinasi garis dari kisah cerita *swan lake* selanjutnya dijadikan bidang dan terjemahan program yang telah dijadikan 3 dimensi disesuaikan dengan bidang yang terbentuk dengan melakukan superimposisi, seperti pada diagram berikut:

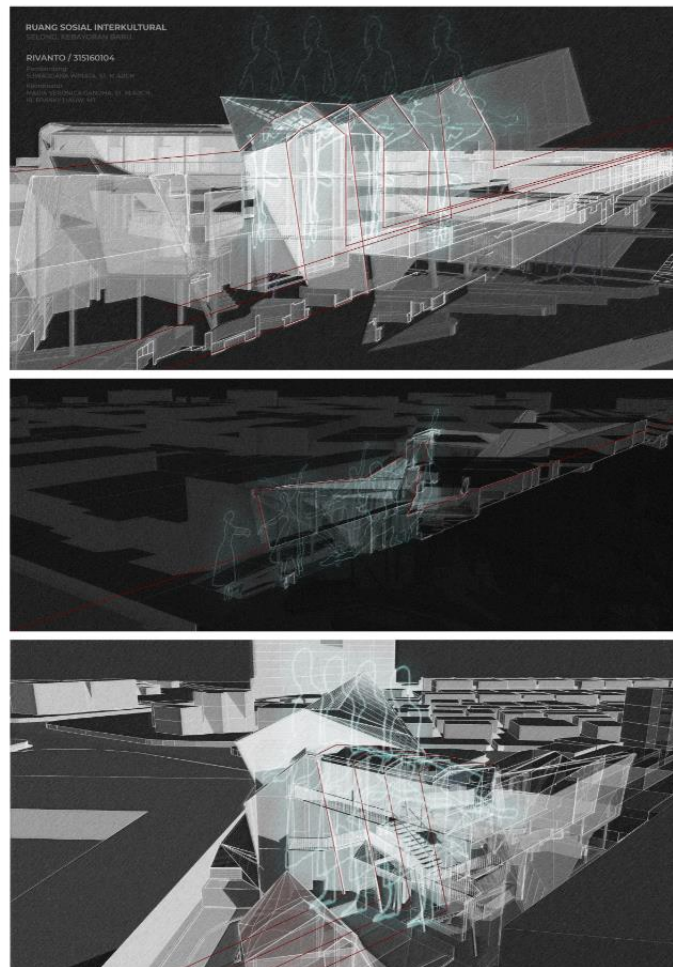


Gambar 9. Diagram superimposisi kombinasi garis dengan program ruang
Sumber: Dokumen Pribadi, 2020.

Selubung massa bangunan didapat dari gerakan tari dari kisah cerita *Swan Lake* dengan terjemahan dari masing-masing kombinasi garis notasi laban yang disesuaikan dengan aksis pada tapak proyek, berikut adalah diagram pembentukan selubung massa bangunan:



Gambar 10. Diagram pembentukan selubung massa secara konseptual
Sumber: Dokumen Pribadi, 2020



Gambar 11. Diagram pembentukan selubung massa
Sumber: Dokumen Pribadi, 2020.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Ruang Sosial Interkultural, Kelurahan Selong, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan dirancang sebagai wadah berkumpul bagi masyarakat dengan tujuan mempermudah berlangsungnya kegiatan interaksi sosial antar masyarakat yang berada di Kelurahan Selong. Interkultural di dalam masyarakat Kelurahan Selong menjadi isu permasalahan yang diangkat. Permasalahan yang terjadi adalah adanya pandangan etnosentrik antar masyarakat. Pandangan ini membuat jarak sosial antar masyarakat yang mengakibatkan adanya perilaku membeda-bedakan,

memisahkan, dan adanya fenomena mayoritas dan minoritas. Untuk menciptakan relasi yang baik antar masyarakat Kelurahan Selong, pandangan tersebut harus diubah menjadi pandangan etnorelatif. Dalam merubah pandangan tersebut, digunakan media pembelajaran dengan media seni. Seni pertunjukan digunakan media pembelajaran agar terjadinya interaksi antar masyarakat yang berbeda-beda kebudayaannya. Sehingga, secara tidak langsung berlangsungnya proses pembelajaran dialogis antar masyarakat dan meningkatkan relasi sosial antar masyarakat di Kelurahan Selong. Adapun saran untuk keberlanjutan studi yang akan dilakukan adalah, melakukan kajian lebih lanjut terkait kegiatan pembelajaran sanggar teater dan sanggar tari yang secara maksimal dapat menjadi tempat untuk berinteraksi sosial antar masyarakat di dalamnya dan tetap mempertahankan karakter dari *third place*.

DAFTAR PUSTAKA

- Barnett, V. (2009). *Sample Survey Principles and Methods*. John Wiley & Sons.
- Bennet, W. J. (1984). *Intercultural Communication Training in Cultural Self-awareness for study abroad*. Minneapolis: Unpublished doctoral dissertation.
- De Chiara, J. (1984). *Time Saver Standards For Residential Development*. New York: Mc Graw – Hill Book Company.
- Dondis, D. A. (1974). *A Primer of Visual Literacy*. New York: MIT Press.
- Gallion, A. B. (1992). *Pengantar Perancangan Kota*. Jakarta: Erlangga.
- Gibberd, F. (1970). *Town Design*. London: Architectural Press.
- Graham, L. (2003). *North Town*. New York: Boyds Mills Press.
- Hakkarainen, K. (2009). A knowledge-practice perspective. *Springer*.
- Jane, J. (1961). *The Death and Life of Great American Cities*. New York: Vintage.
- Jormakka, K. (2003). *Basic Design Methods*. Birkhäuser Architecture.
- Larrice, Michael, Macdonald, & Elizabeth. (2007). *The Urban Design Reader*. New York: Routledge.
- Madanipour, A. (2003). *Public and Private Spaces of the City*. New York: Psychology Press.
- Oldenburg, R. (1999). *The Great Good Place*. New York: Marlowe & Company.
- Pena, W. M., & Parshall, S. A. (2001). *Problem Seeking: An Architectural Programming Primer*. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Widasari, P. (2009). *Perubahan Fungsi Hunian dan Pengaruhnya Terhadap Kualitas Ruang Kota*. 2009: Universitas Indonesia.
- Zenner, E., Backus, A., & Winter-Froemel, E. (2018). *Cognitive Contact Linguistics: Placing Usage, Meaning and Mind at the Core of Contact-Induced Variation and Change*. Berlin: De Gruyter Mouton.

