

Expediting The Softscape: Proses Ambil Alih Bangunan oleh Alam Melalui Penerapan Sistem Cacing Tanah dan Proses Suksesi = Expediting the Softscape: The Taking Over Process by Nature on Building Through The Application of Earthworms System and Succession Process

Zelika Razna, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20505270&lokasi=lokal>

Abstrak

Sebagai respon terhadap topik Scarcity of Softscape, proyek ini mengintervensi kompleks ruko 9 Walk di Bintaro, sebuah abandoned site, dengan tujuan untuk membantu proses taking over oleh alam pada site yang dibiarkan untuk hancur dengan sendirinya. Proyek ini mengutilisasi material pada site serta bangunan yang terdiri dari hardscape yang mengacu pada material keras, sebagai alat bagi spesies non-human untuk menjadi konspirator desain, sehingga, mengembalikan kembali arsitektur kepada alam. Melalui pendekatan investigasi dan eksperimen terhadap perilaku dan sistem cacing tanah, serta proses suksesi spesies tanaman, peran desainer kemudian adalah mengaplikasikan hasil riset secara metaforis pada abandoned site untuk menciptakan kondisi hidup yang sesuai dengan kebutuhan tiap spesies non-human, serta menciptakan area baru untuk manusia beraktivitas.

.....As a response to the topic Scarcity of Softscape, this project imagines an intervention done upon an abandoned shophouse complex in 9 Walk shopping complex in Bintaro, a suburb of South Jakarta, with the aim to assist the taking over process by nature in the abandoned site. In its current abandoned state, the site and building are left with hardscapes that the project utilises as a tool for non-human species to become architectural conspirators to successively take architecture back to nature. Through the approach of investigating and experimenting on earthworms behavior and system, as well as the succession process of plantation species, the designer's role then is to apply metaphorically the research result on the abandoned site for the liveability of these non-human species, thus, creating new areas for activities with experiences for human beings in an orderly fashion.