

V. TAPAK TERPILIH

5.1 Gambaran Umum Kondisi Eksisting Tapak

Tapak terpilih yang digunakan dalam tesis desain ini terletak di kota Palembang, merupakan taman kota bernama Kambang Iwak. Kambang Iwak merupakan bahasa Palembang yang berarti ‘Kolam Ikan’. Dinamakan demikian karena di tengah taman ini terdapat sebuah kolam retensi, dimana dahulu penduduk sering menyalahgunakan kolam ini sebagai tempat memancing. Namun saat ini aktifitas memancing telah dilarang dilakukan.

Di sekeliling tapak terdapat berbagai bangunan dengan fungsi yang bermacam - macam, mulai dari komersial, kantor hingga hunian. Sebagai sebuah fasilitas publik, lokasi tapak sangat mudah dicapai karena dilalui oleh jalur transportasi umum berupa bus kota dan juga angkot (angkutan kota). Bisa dibayangkan jalan yang melewati kambang Iwak ini adalah jalan dengan intensitas penggunaan yang cukup tinggi. Sehingga jika dilihat dari segi aksesibilitas, taman ini benar-benar bersifat ‘publik’ karena mudah dicapai dan terbuka bagi siapa saja.

Kombinasi antara vegetasi dan elemen air (walaupun sebenarnya bersifat artifisial dan bukan alami karena berupa sebuah kolam retensi dan bukan danau) dengan jalan yang mengelilingi tapak serta beragam fungsi bangunan yang ada telah membentuk karakter tersendiri bagi Kambang Iwak sebagai sebuah ruang publik. Apalagi jika melihat kondisi Kambang Iwak yang walaupun dianggap sebagai sebuah ‘taman kota’, namun sekitar 70 persen sebenarnya hanya berupa jalur pedestrian yang dikelilingi pohon-pohon besar

gambar 6
Kondisi
ekisting tapak
keseluruhan

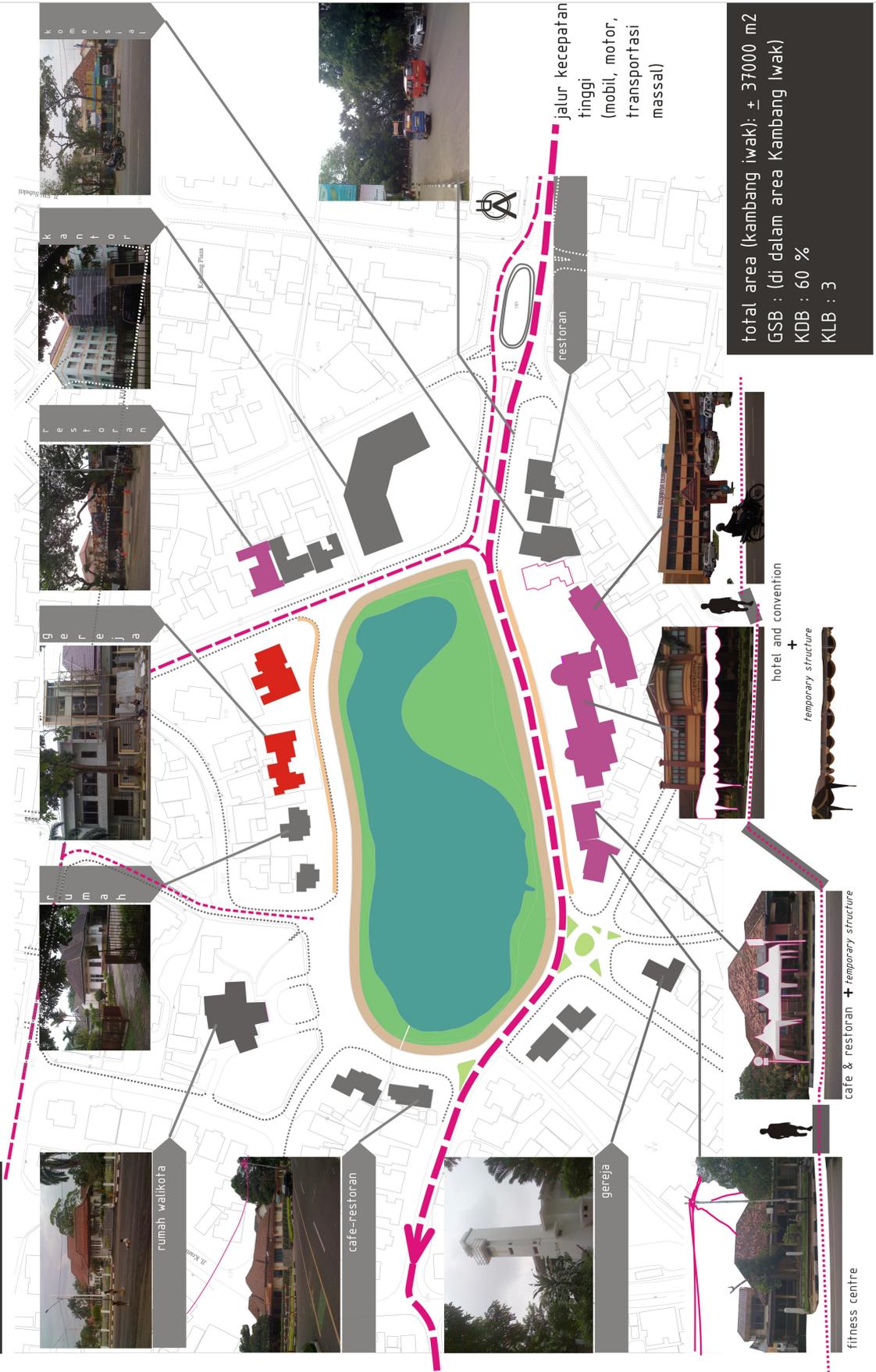
bangunan dengan pengaruh signifikan



bangunan dengan pengaruh tidak signifikan



bangunan yang sedang dalam proses pengerjaan



total area (kambang iwak): + 37000 m²
 GSB : (di dalam area Kambang Iwak)
 KDB : 60 %
 KLB : 3

5.2 Elemen Ruang Eksisting

Sebelum membahas lebih jauh tentang karakter khusus dari Kambang Iwak, maka terlebih dahulu akan diidentifikasi bagaimana elemen-elemen yang membentuk kambang iwak sebagai sebuah ruang publik. Tahapan ini terbagi menjadi dua bagian. Yang pertama adalah identifikasi bangunan sekitar serta fungsi yang diwadahi bangunan tersebut. Yang kedua adalah *exploding* dari elemen ruang yang ada (selain dari bangunan) sehingga nantinya bisa dianalisa peran dari tiap elemen tersebut di dalam ruang.

Secara garis besar, jika dilihat dari perannya di dalam pembentukan ‘event penyegaran’ sebagai sebuah cerita di akhir pekan (weekend stories-refresh event) maka bangunan eksisting yang ada dapat dibagi menjadi dua kelompok utama, yaitu bangunan yang memiliki pengaruh signifikan dan bangunan yang tidak berpengaruh signifikan. Bangunan yang memiliki pengaruh signifikan adalah bangunan dengan fungsi yang berpotensi mendukung aktifitas pengunjung pada saat akhir pekan. Bangunan ini juga memiliki *event* berkala yang rutin dilakukan pada saat akhir pekan sehingga membuat suasana akhir pekan menjadi ‘berbeda’.

Sebaliknya bangunan yang tidak berpengaruh signifikan adalah bangunan yang tidak memiliki fungsi yang menunjang aktifitas penyegaran ataupun menyelenggarakan *event* tertentu di akhir pekan. Namun demikian, walaupun tidak mendukung secara langsung, kehadiran dari bangunan ini bersama elemen ruang lain yang berdekatan dengannya di dalam kawasan tetap memiliki peran terhadap bagaimana nantinya pengunjung yang datang ‘membentuk ruang’ dan beraktifitas di Kambang Iwak. Peran dari bangunan ini akan dijelaskan lebih lanjut di tahapan analisa

layers of exploding elements



hal 35

pada tahapan ini, saya menggunakan metoda Tschumi, yaitu meng-explode tapak menjadi beberapa lapisan elemen. Bagian yang di-explode adalah Kambang Iwak itu sendiri beserta elemen tempat yang mengelilinginya kecuali bangunan eksisting. Bangunan eksisting tidak di-explode karena bangunan tersebut pada tahapan analisa akan dilihat perannya secara utuh sebagai 'dirinya' di dalam kawasan dan bukan perbagian (dinding atau atap). Bagaimana kemudian bangunan ini berhubungan dengan elemen yang telah di-explode serta 'event' yang terjadi di dalamnya.

Dari Tahapan exploding ini, didapat empat lapisan utama, yaitu: accumulation of point, lines, periphery and surface-field. Empat lapisan utama ini kemudian dibagi lagi menjadi sub-lapisan; lines tebagi menjadi inner lines (pedestrian) dan outer lines (street); periphery juga terbagi menjadi inner dan outer periphery

VI. ANALISA DAN SINTESA

6.1 Bagian Selatan Tapak

Bagian selatan bisa dibilang merupakan bagian utama dan sangat penting dari kehadiran Kambang Iwak sebagai sebuah Taman Kota. Hal ini disebabkan karena pada bagian inilah terlihat bagaimana Kambang Iwak bersama bangunan dan elemen sekitarnya membentuk karakter yang khas yaitu karakter ‘dua sisi’. Yang dimaksud dengan karakter dua sisi ini adalah apabila kita melihat ke sisi dalam area Kambang Iwak, hadirnya kombinasi elemen vegetasi berupa pohon-pohon besar dan elemen air dari kolam retensi memberikan suasana yang sangat ‘alami’. Namun apabila kita melihat ke sisi luar, maka yang terlihat adalah deretan bangunan-bangunan dan jalan dengan tingkat lalu lintas yang cepat dan padat, yang kemudian menghadirkan suasana yang sangat ‘urban’.

Kombinasi dari dua suasana yang sangat kontras ini yang menjadi keunikan tersendiri dari Kambang Iwak sebagai sebuah taman kota. Dan - seperti yang telah disebutkan sebelumnya - walaupun disebut sebagai sebuah ‘taman’, secara keseluruhan sekitar 70 persen dari area Kambang Iwak sebenarnya ‘hanya’ berupa jalur pedestrian - pada tahapan ‘exploding’ disebut sebagai ‘inner lines’ - yang mengelilingi kolam retensi di tengahnya. Walaupun pada area selatan ini ada satu bagian yang berupa lapangan terbuka (surface), posisinya tetap berada di dalam area yang dikelilingi oleh jalur pedestrian ini. Jalur pedestrian ini yang kemudian menjadi ‘ruang antara’ (space in between) yang berhubungan langsung, baik dengan sisi dalam taman (alami), dan juga sisi luar taman (urban).

Jalan dan juga jalur pedestrian yang mengelilingi area Kambang Iwak ini juga membuatnya tidak memiliki ‘pintu masuk-keluar’ utama. Karena pengunjung bisa masuk dan keluar darimana saja. Kebebasan dalam aksesibilitas ini memperkuat kehadiran dari Kambang Iwak sebagai sebuah ‘ruang publik’. Khusus di bagian selatan ini akses bisa dicapai langsung, baik dengan kendaraan pribadi maupun menggunakan angkutan umum.

Kehadiran dari karakter ‘dua sisi’, jalur pedestrian yang mengelilingi area taman dan juga kebebasan dalam aksesibilitas ini yang kemudian memberikan kesempatan bagi pengunjung di Kambang Iwak untuk memaknai elemen-elemen yang ada di tempat

dengan cara yang unik sesuai dengan kebutuhan mereka untuk melakukan *refresh-event* di akhir pekan. Dimana mereka menangkap dan memaknai berbagai elemen ini yang hadir untuk kemudian membentuk ‘batasan ruang’ (marking out boundaries) pada saat cerita *refresh-event* akhir pekan tersebut terjadi.

Seperti yang dikemukakan oleh De Certeau dalam bukunya “The Practice of Everyday Life” pada tahun 1984, sebagai sebuah cerita ada dua bagian yang bisa dijelaskan pada saat pelaku memaknai dan membentuk ruang dari sebuah tempat, yaitu *theatre of action* dan *frontier and bridges*. Dari dua bagian ini, terlebih dahulu akan dijelaskan tentang *frontier and bridges*. Karena dalam konteks di Kambang Iwak, bagian ini memegang peranan yang sangat penting karena berkaitan dengan tiga aspek yang menjadi ciri khas dari kawasan yaitu karakter ‘dua sisi’, jalur pedestrian dan ‘kebebasan’ dalam aksesibilitas.

Yang dimaksud dengan *frontier and bridges* adalah bagaimana pengunjung membaca dan memaknai bagian ‘pinggiran di sepanjang pedestrian (periphery) sebagai *batasan terluar* (frontier) dari area gerak dan aktifitas di Kambang Iwak. Misalnya batas antara jalur pedestrian dengan jalur hijau (lines and lines). Batas antara jalur hijau dengan jalan (lines and outer lines), atau batas antara jalur pedestrian dengan area terbuka (lines and surface). Namun pengunjung juga memaknai pinggiran ini sebagai *penghubung* (bridges), dimana mereka bisa merasa terhubung dengan dua area dan suasana yang berbeda pada saat yang sama, ketika mereka berada pada bagian yang menjadi batasan (frontier) tersebut.

Pemaknaan dengan prinsip *frontier and bridges* ini bisa dilihat dari banyaknya pengunjung yang datang dengan menggunakan sepeda motor untuk kemudian berhenti di sepanjang pinggiran pedestrian atau jalur hijau. Kenapa mereka melakukan ini? Hal ini terkait dengan karakter dua sisi (alami-urban) yang hadir di tempat ini. Dengan berhenti di dekat pinggiran pedestrian atau jalur hijau ini, pengunjung merasa telah menemukan tempat yang layak untuk bersantai dengan mendapatkan dua suasana yang berbeda tersebut. Kebebasan dalam aksesibilitas turut mendukung kondisi ini, karena mereka bisa bebas menjelajah di sepanjang pinggiran ini dan dengan cepat berpindah dari satu sisi ke sisi yang lainnya. Tetap berada lebih ‘di sisi luar’ jika ingin suasana urban yang kuat, atau berpindah lebih ‘ke dalam’ untuk mendapatkan suasana alami yang lebih kuat.

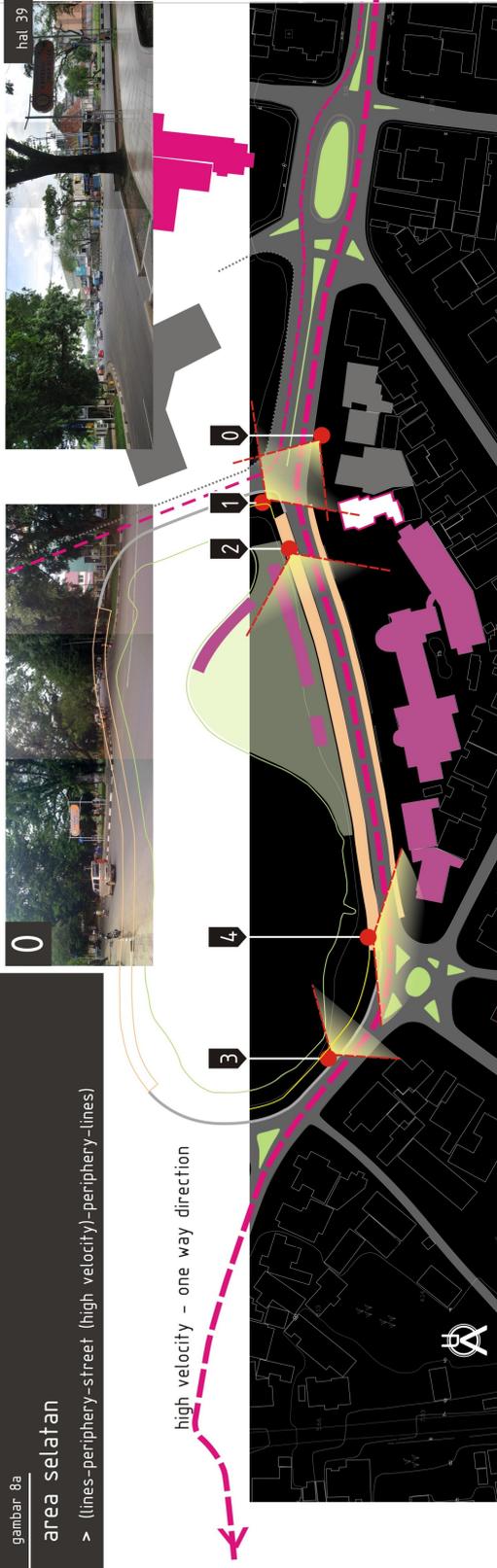
Apabila *frontier dan bridges* merupakan saat dimana pengunjung memaknai ruang pada saat mereka berhenti, baik untuk sejenak ataupun lama (pause and stop). *Maka theatre of action* adalah bagaimana pengunjung memaknai elemen yang ada sebagai ruang untuk aktif dan bergerak (active and move). Terkait dengan pembentukan *event* penyegaran di akhir pekan, perilaku aktif dan bergerak ini ada bermacam-macam. Salah satunya telah dijelaskan sebelumnya, yaitu pengunjung bergerak di sepanjang jalan atau jalur pedestrian untuk mendapatkan tempat berhenti dan bersantai sembari menikmati suasana (alami-urban) yang ada. Namun selain itu pengunjung juga menggunakan jalur pedestrian ini untuk dua aktifitas utama yang lain, yaitu olahraga dan bermain. Contoh aktifitas - yang cukup ekstrem - di bagian selatan tapak ini bisa dilihat terjadi pada malam minggu dan minggu sore, yaitu aktifitas remaja yang bermain olahraga ‘ekstrem’ seperti skateboard dan x-bike. Atau pada saat minggu pagi dimana pengunjung melakukan aktifitas jalan santai, lari pagi, atau sepeda santai di sepanjang jalur pedestrian.

Kita kemudian bisa melihat adanya jaringan *event* yang terbentuk dari kombinasi pemaknaan ruang ini, baik sebagai ‘theatre of action’ ataupun sebagai *frontier and bridges*. Contohnya apabila kita berbicara olahraga dan bermain, tentu ada saatnya pelaku merasa lelah. pada saat merasa lelah ini, pelaku kemudian berubah dari pemaknaan pedestrian sebagai *theatre of action* ke pemaknaan pinggiran pedestrian sebagai *frontier and bridges*. Mereka berubah dari ‘bergerak dan aktif’ di jalur pedestrian menjadi ‘berhenti dan bersantai’ untuk beristirahat di pinggiran pedestrian. Atau sebaliknya bahwa pengunjung menentukan tempat dimana mereka ‘berhenti dan bersantai’ adalah karena adanya faktor ‘atraksi’ yang bisa mereka lihat di jalur pedestrian sebagai *theatre of action*, misalnya menonton para pemain skateboard beraksi pada malam minggu. Dimana sebelum ‘bergerak dan aktif’, para pemain “skateboard” ini sendiri sebenarnya telah terlebih dahulu memilih bagian tertentu dari pinggiran pedestrian sebagai tempat untuk mereka berhenti, berkumpul dan bersantai bagi anggota kelompok mereka.

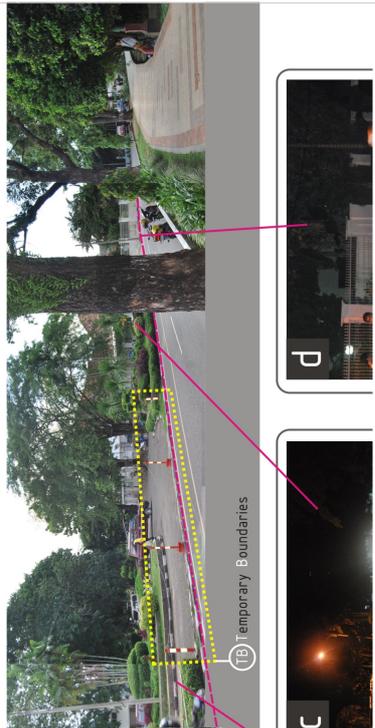
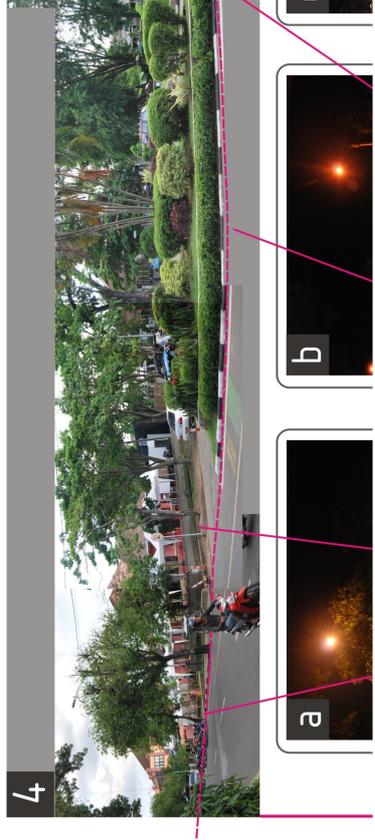
gambar 8a

area selatan

> (lines-periphery-street (high velocity)-periphery-lines)



hal. 39



hal. 40

outer area
spread up mass concentration

gambar 8b
area selatan

periphery
enjoy event
different atmosphere
nature and urban

mass concentration along the periphery

only park?
or + enjoy?

entrance?

pengunjung datang dan berhenti di pinggiran pedestrian (periphery) karena mereka membaca dan memaknai elemen tersebut sebagai **frontier dan bridge**

Pinggiran pedestrian adalah **frontier**-batas terluar dari sebuah area terhadap area lain (sisi dalam taman dengan nuansa alami dengan sisi luar taman yang bernuansa urban) atau antara elemen tempat (*lines* dengan *lines*, *lines* dengan *surface*). Tapi di saat yang sama pengunjung juga memaknai elemen tersebut sebagai **bridge**, ruang dimana pengunjung bisa merasa terhubung dengan dua area yang dibatasinya. Yang kemudian digunakan sebagai ruang untuk berhenti, menunggu, melihat hingga bersantai dan menikmati suasana yang ada

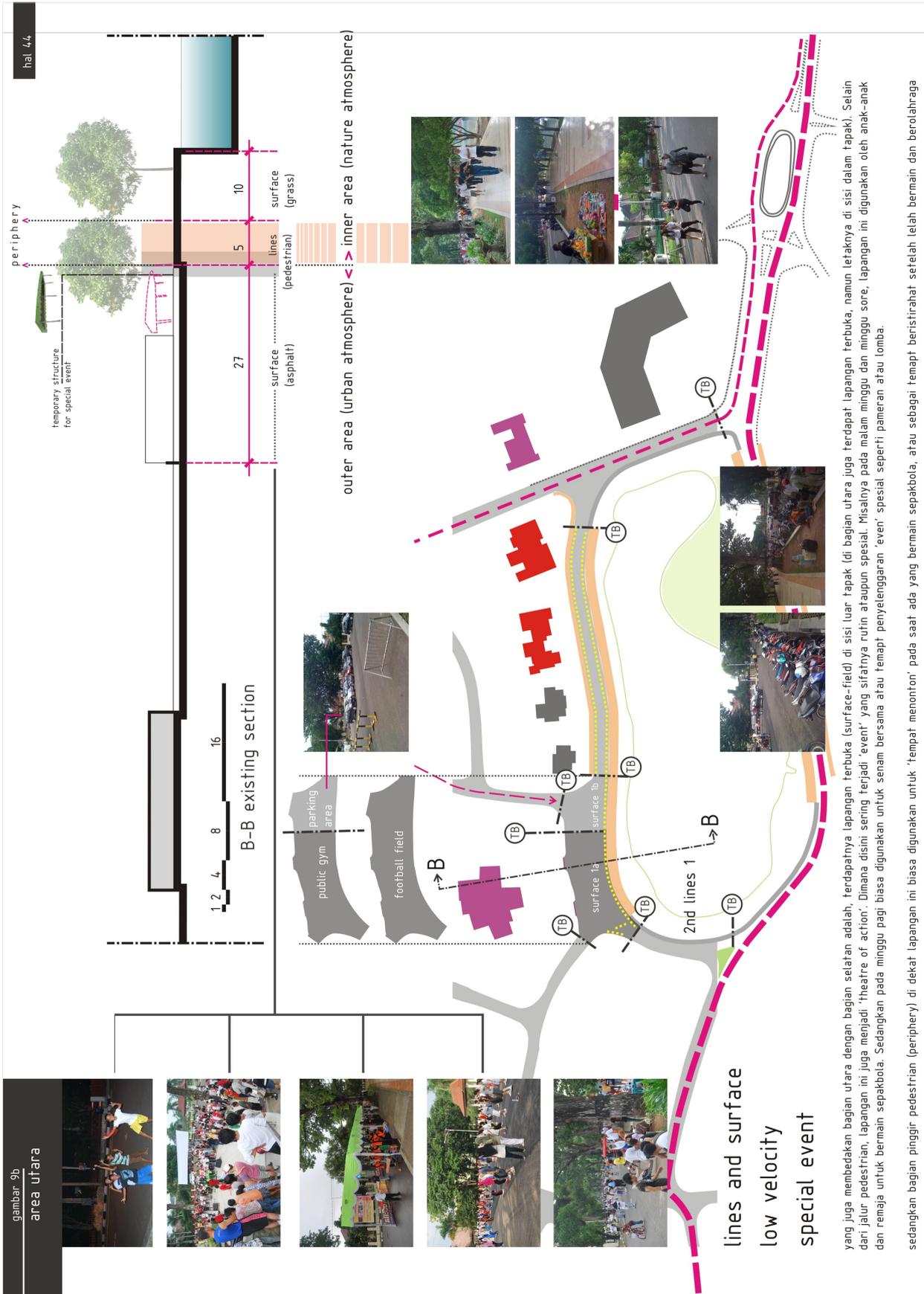
pengunjung datang dan 'bebas' untuk masuk ke dalam area Kambang Iwak dari **semua sisi** Tapak

mereka datang untuk mencari suasana yang berbeda, tempat bagi mereka untuk membentuk 'event-penyegaran' (refresh-event) di akhir pekan. Walaupun sebagai sebuah 'tempat', sebenarnya tidak banyak yang ditawarkan oleh Kambang Iwak, dimana sebagian besar tempat ini hanya berupa jalur pedestrian. Namun pengunjung tetap datang karena sejak dahulu Kambang Iwak telah memiliki **'citra' yang kuat sebagai tempat yang bisa menawarkan sesuatu yang berbeda**. Tempat untuk mendapatkan sesuatu yang menarik, sesuatu yang bisa 'menyegarkan' badan dan pikiran setelah lelah beraktifitas dari senin hingga jum'at. Walaupun akhirnya, **pengunjung itu sendiri yang memaknai tempat yang 'biasa' tadi menjadi sesuatu yang menarik.**

6.2 Bagian Utara Tapak

Secara prinsip, pemaknaan ruang yang dilakukan oleh pengunjung di bagian utara dari Kambang Iwak kurang lebih sama dengan apa yang terjadi di bagian selatan. Hanya saja di bagian utara suasana urban tidak muncul sekuat di bagian selatan. Hal ini disebabkan jalan menuju bagian utara sebagian besar ditutup dengan portal (temporary boundaries-TB) dan hanya dibuka pada saat - saat tertentu saja. Hal ini membuat intensitas penggunaan jalan tidak setinggi di bagian selatan. Elemen-elemen seperti 'kecepatan', suara mobil yang lewat, serta 'variasi sinar' dari kendaraan yang melaju kencang tidak hadir di bagian ini, dimana elemen-elemen ini berpengaruh kuat terhadap pembentukan suasana urban

Di bagian utara ini yang menjadi *theatre of action* bukan hanya jalur pedestrian, namun juga terdapat area terbuka dengan perkerasan aspal dengan dimensi yang cukup besar (+ 2000 m²). Terkait dengan *event* penyegaran di akhir pekan, area ini biasa digunakan untuk bermacam aktifitas yang sifatnya rutin atau berkala. Pada malam minggu area ini digunakan oleh anak-anak dan remaja untuk bermain sepakbola. Sedangkan pada saat minggu pagi biasa digunakan untuk senam bersama. Pada saat-saat tertentu, mulai dari minggu pagi hingga siang menjelang sore area ini (bersama dengan bagian 'lines' disebelah timur) sering digunakan untuk mengadakan '*event* spesial' seperti pameran atau lomba.



6.3 Interpretasi dan Kebutuhan akan Ruang Publik Untuk Menyegarkan Badan dan Pikiran

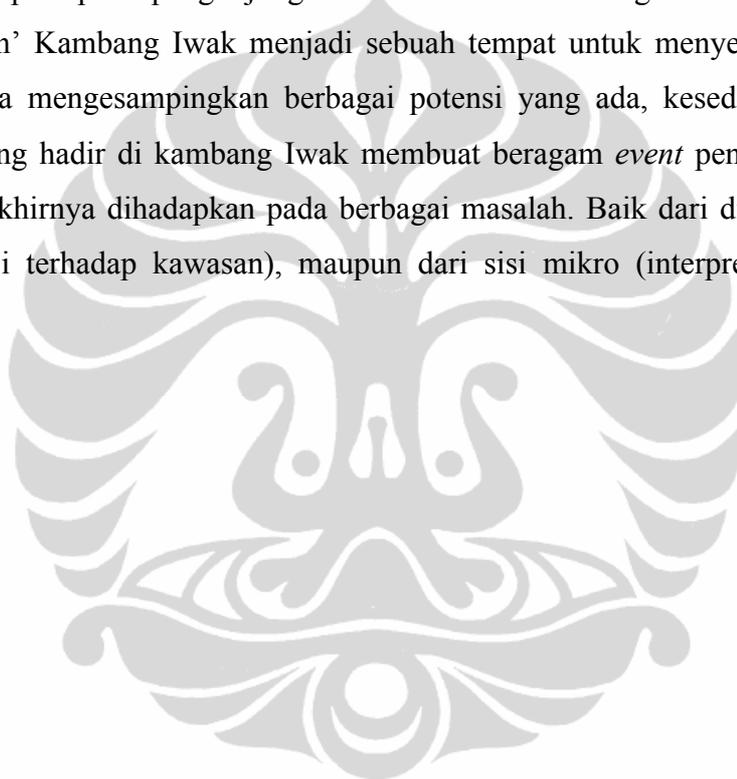
Seperti yang dikemukakan oleh Iain Borden dalam ‘Another Pavement, Another Beach: Skateboarding and The Performative Critique Of Architecture’, tentang bagaimana para pemain skateborad menginterpretasi ruang urban sebagai ruang untuk bermain skateboard. Dimana tahapan interpretasi ini terbagi menjadi dua bagian yaitu; Pertama para pemain skateboard ini melihat dan menginterpretasi ruang kota dalam skala makro dan masih cenderung ‘abstrak’, dimana mereka melihat ruang kota dan bangunan-bangunannya hanya sebagai ‘blok massa’ yang akan menjadi permukaan untuk ‘meluncur’ dan beraksi. Kedua, pada saat mulai bermain, interpretasi para pemain skateboard ini bergerak dari pemikiran yang abstrak ke praktek yang sangat detail, sangat ‘everyday’. Yaitu dengan menginterpretasi langsung di berbagai objek yang hadir di hadapan mereka. Mereka kemudian melompat di atas kursi atau ramp, meluncur di ‘railing’ tangga, ‘menempel’ di dinding dan melakukan berbagai ‘trick-trick’ lain yang berhubungan langsung dengan berbagai objek yang hadir secara detail, tidak lagi hanya sebagai blok-blok massa.

Kondisi yang serupa terjadi di Kambang Iwak. Dari penjelasan sebelumnya dapat kita pahami bahwa kehadiran Kambang Iwak sebagai sebuah ‘taman kota’, sebuah tempat untuk membentuk *event* penyegaran sesungguhnya sangat tergantung dari pemaknaan dari pengunjung yang datang ke tempat tersebut. Karena apabila dilihat sebagai sebuah tempat untuk membentuk *event* penyegaran, sebenarnya tidak banyak yang bisa ditawarkan oleh Kambang Iwak selain dari jalur pedestrian yang mengelilingi kolam retensi di tengahnya. Namun layaknya para pemain skateboard dalam penjelasan Iain Borden yang membutuhkan ruang untuk beraksi di dalam kehidupan kota, kebutuhan akan ruang untuk menyegarkan badan dan pikiran di akhir pekan membuat penduduk tetap datang mengunjungi Kambang Iwak, yang sejak dahulu memang menjadi tujuan bagi warga Kota Palembang yang ingin menghabiskan waktu di akhir pekan. Artinya sederhana apapun elemen-elemen yang hadir di dalamnya, dalam tataran makro pengunjung akan tetap melihat keseluruhan Kambang Iwak sebagai tempat untuk *refresh*.

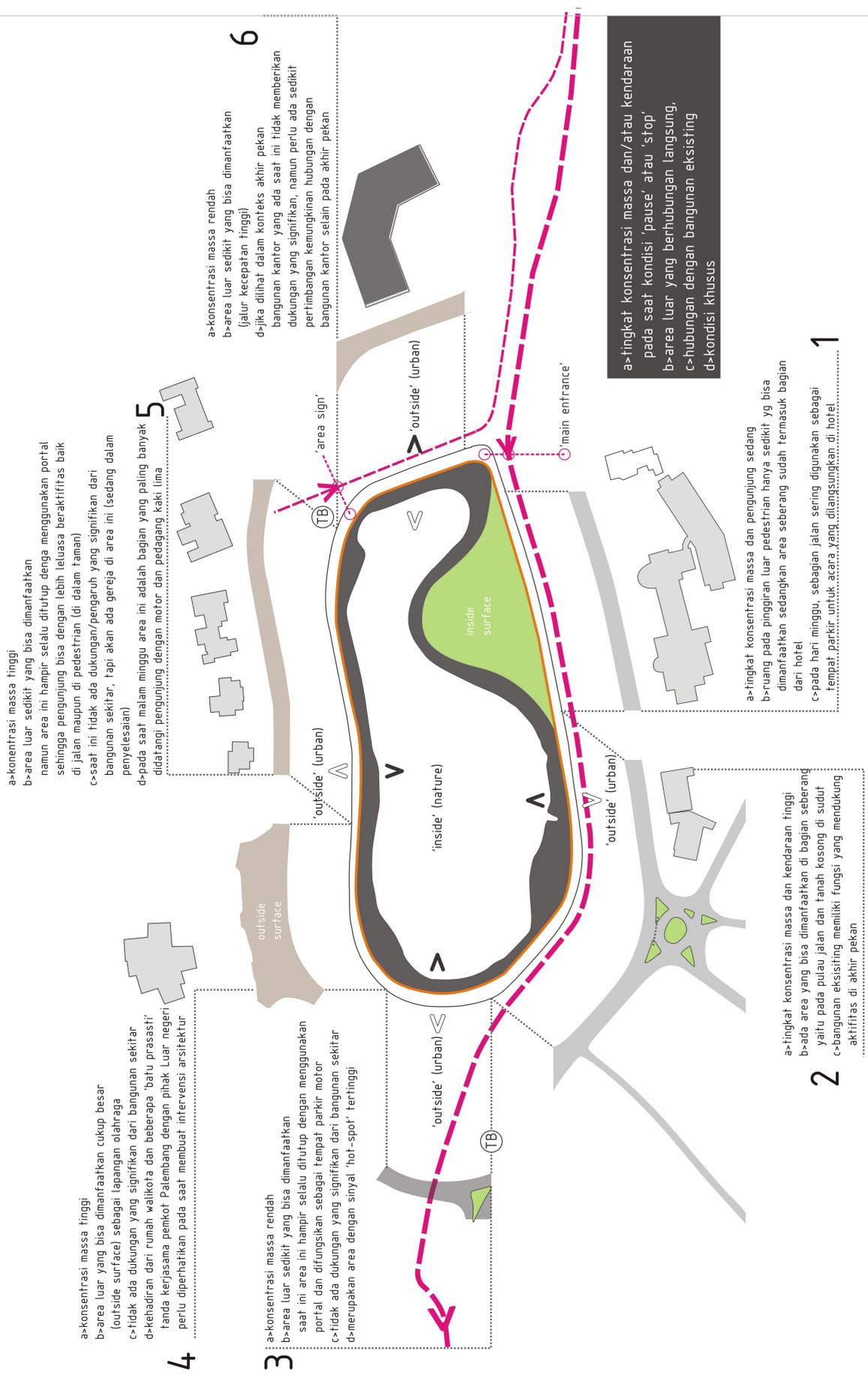
Pengunjung yang datang ini kemudian melakukan interpretasi yang berbeda terhadap berbagai elemen yang hadir. Mereka bergerak dari interpretasi yang makro, bahwa

Kambang Iwak merupakan salah satu tempat untuk melakukan aktifitas yang menyegarkan badan dan pikiran di akhir pekan di kota Palembang, menuju interpretasi yang lebih mikro/detail terhadap berbagai elemen yang hadir di dalamnya. Interpretasi terhadap berbagai elemen yang hadir inilah yang kemudian membentuk ‘ruang’ untuk mewadahi jaringan dari berbagai *event* penyegaran yang mereka butuhkan. Ruang yang terbentuk dari interpretasi terhadap elemen yang ada ini yang nantinya akan membawa kita pada konsep tentang ruang ‘ephemeral’.

Akan tetapi walaupun para pengunjung telah melakukan berbagai interpretasi yang mampu ‘mengubah’ Kambang Iwak menjadi sebuah tempat untuk menyegarkan badan dan pikiran. Tanpa mengesampingkan berbagai potensi yang ada, kesederhanaan dari elemen-elemen yang hadir di kambang Iwak membuat beragam *event* penyegaran yang ingin dihadirkan akhirnya dihadapkan pada berbagai masalah. Baik dari dilihat dari sisi makro (interpretasi terhadap kawasan), maupun dari sisi mikro (interpretasi terhadap elemen)



what? event eksisting	who? pelaku	when? sekuen waktu	what happen? sekuen event terhadap waktu	where? elemen ruang tempat terjadinya event
extremelx sport <small>(skateboard, freestyle bike)</small> 	-remaja -pengujuhng lain sebagai penonton	Sabtu pagi Sabtu siang-sore Sabtu malam Minggu pagi Minggu siang-sore	- datang-menentukan tempat untuk berkumpul-membentuk kelompok-mulai bermain saatnya beraksi-ditonton banyak orang tidak beraktivitas-masih lelah-tempat penuh kondisi relatif lebih sepi-kembali bermain untuk menghabiskan akhir pekan	- inner lines, inner periphery inner lines - inner lines, inner periphery
sport & games <small>(walk, jogging, badminton, etc)</small> 	semua pengujuhng	Sabtu pagi Sabtu siang-sore Sabtu malam Minggu pagi Minggu siang-sore	siswa dari sekolah datang dan memulai kelas olahraga beberapa orang terlihat mulai datang dan berolahraga bermain sepakbola waktu keluarga: lari pagi, jalan atau sepeda santai, bermain badminton waktu keluarga bagi mereka yang malas untuk keluar di pagi hari	surface inner lines surface semua elemen inner lines and periphery, surface
relax <small>(sit, watch)</small> 	semua pengujuhng	Sabtu pagi Sabtu siang-sore Sabtu malam Minggu pagi Minggu siang-sore	datang-memilih tempat yang tepat-mulai menikmati suasana- kondisi masih sepi sama dengan sabtu pagi-kondisi lebih ramai sama dengan sabtu sore-kondisi sangat ramai beristirahat setelah berolahraga, makan dan minum sama dengan minggu pagi	inner lines, inner periphery inner lines, inner periphery inner and outer lines, inner and outer periphery inner and outer lines, inner and outer periphery inner and outer lines, inner and outer periphery
[temporary] trade/exchange <small>(mobile cafe/restaurant, street vendors, street musician, etc)</small> 	semua opengujuhng dengan pedagang kaki lima	Sabtu pagi Sabtu siang-sore Sabtu malam Minggu pagi Minggu siang-sore	datang dan mencari tempat yang dianggap cocok untuk berjualan	semua element
[special] event <small>(concert, exhibition, etc...)</small> 	penyelenggara peserta pengujuhng sebagai penonton	Sabtu pagi Sabtu siang-sore Sabtu malam Minggu pagi Minggu siang-sore	persiapan mulai - persiapan untuk event selanjutnya -mulai/melanjutkan - penutupan -mulai/ (event yang berbeda) penutupan	semua elemen, namu yang utama adalah lapangan terbuka di bagian utara. Elemen lain sebagai penunjang



a-konsentrasi massa tinggi
 b-area luar sedikit yang bisa dimanfaatkan namun area ini hampir selalu ditutup dengan menggunakan portal sehingga pengunjung bisa dengan lebih telusa beraktivitas baik di jalan maupun di pedestrian (di dalam taman)
 c-saat ini tidak ada dukungan/pengaruh yang signifikan dari bangunan sekitar, tapi akan ada gereja di area ini (sedang dalam penyelesaian)
 d-pada saat malam minggu area ini adalah bagian yang paling banyak didatangi pengunjung dengan motor dan pedagang kaki lima

a-konsentrasi massa tinggi
 b-area luar yang bisa dimanfaatkan cukup besar (outside surface) sebagai lapangan olahraga
 c-tidak ada dukungan yang signifikan dari bangunan sekitar
 d-kehadiran dari rumah Walikota dan beberapa 'batu prasasti' fanda kerjasama pemkot Palembang dengan pihak Luar negeri perlu diperhatikan pada saat membuat intervensi arsitektur

a-konsentrasi massa rendah
 b-area luar sedikit yang bisa dimanfaatkan (jalur kecepatan tinggi)
 d-jika dilihat dalam konteks akhir pekan bangunan kantor yang ada saat ini tidak memberikan dukungan yang signifikan, namun perlu ada sedikit pertimbangan kemungkinan hubungan dengan bangunan kantor selain pada akhir pekan

a-konsentrasi massa rendah
 b-area luar sedikit yang bisa dimanfaatkan saat ini area ini hampir selalu ditutup dengan menggunakan portal dan difungsikan sebagai tempat parkir motor
 c-tidak ada dukungan yang signifikan dari bangunan sekitar
 d-merupakan area dengan sinyal 'hot-spot' tertinggi

a>tingkat konsentrasi massa dan/atau kendaraan pada saat kondisi 'pause' atau 'stop'
 b-area luar yang berhubungan langsung,
 c->hubungan dengan bangunan eksisting
 d->kondisi khusus

a>tingkat konsentrasi massa dan pengunjung sedang
 b->ruang pada pingiran luar pedestrian hanya sedikit yg bisa dimanfaatkan sedangkan area seberang sudah termasuk bagian dari hotel
 c-pada hari minggu, sebagian jalan sering digunakan sebagai tempat parkir untuk acara yang dilaksanakan di hotel

a>tingkat konsentrasi massa dan kendaraan tinggi
 b-ada area yang bisa dimanfaatkan di bagian seberang yaitu pada pulau jalan dan tanah kosong di sudut
 c-bangunan eksisting memiliki fungsi yang mendukung aktifitas di akhir pekan

6.4 Potensi Dan Permasalahan

6.4.1 Area 1 dan 2

Dari hasil analisa sebelumnya, telah dijelaskan bahwa pada bagian selatan tapak, yaitu pada area 1 dan 2, suasana urban dan alami muncul sama kuatnya. Hal ini merupakan suatu potensi yang bisa dimanfaatkan dalam penentuan program yang akan diintervensi pada konteks. Akan tetapi penyebaran konsentrasi massa di kedua area ini tidak merata. Area 1 yang sebenarnya memiliki luasan area yang lebih besar dibuat ‘tertutup’ dengan deretan ruko yang dibangun memanjang menutupi bagian dalam (alami) dari area tersebut.

Fungsi ruko berupa restoran dengan kesan ‘eksklusif’ membuat sebagian pengunjung yang tidak ingin atau mungkin tidak mampu membeli makanan yang dijual menjadi enggan untuk ‘berhenti dan menginterpretasi’ elemen yang di area ini. Hal ini tidak hanya mengurangi nilai ‘publik’ dari area ini, namun absennya pemaknaan atau interpretasi terhadap elemen ruang membuat karakter ‘dua sisi’ (urban - alami) yang merupakan ciri khusus dan potensi dari kawasan menjadi hilang. Kondisi ini sekaligus menutup kemungkinan eksplorasi *event* penyegaran yang lebih jauh dari area ini, karena *event* yang mungkin terjadi di dalam area 1 akhirnya hanyalah ‘makan di dalam ruko’. Dimana ini hanya berlaku untuk sebagian orang saja. Sebagian pengunjung yang tidak mendapatkan ruang mereka di dalam area 1 akhirnya berpindah ke area seberang, sementara sebagian lagi memilih untuk pindah ke area lain.

Pengunjung yang tidak mendapatkan ruang mereka di area 1 namun masih ingin tetap merasakan suasana ‘alami-urban’ akhirnya menumpuk di area 2. Padahal saat ini area ini sudah cukup padat karena hadirnya dua restoran dan cafe yang terletak berseberangan. Dimana keramaian dan suasana ‘live music’ dari kedua tempat tersebut membuat suasana menjadi lebih hidup, yang akhirnya menarik pengunjung untuk berkumpul disekitar lokasi.

Jika kita melihat kondisi yang terjadi di area 2 dalam konteks keamanan, maka semakin ramainya pengunjung yang parkir dan bersantai di pinggir pedestrian sebenarnya merupakan suatu hal yang mengkhawatirkan, terutama jika mengingat jalan di hadapan tempat mereka berhenti dan bersantai merupakan jalan yang sangat ramai dengan arus lalu lintas yang cepat dan padat. Meskipun dalam konteks suasana yang dihasilkan di malam hari, jalur lalu lintas yang padat ini justru memberikan nuansa urban yang sangat khas. Karena itu perlu dilakukan suatu intervensi untuk menyebar konsentrasi massa ini sehingga lebih merata. Sekaligus ‘menarik’ pengunjung untuk lebih masuk ke dalam area tapak tanpa menghilangkan karakter ‘alami-urban’ yang ada.

Jalan utama yang melewati area 1 dan 2 (bagian selatan) pada saat minggu pagi selalu ditutup sementara dengan menggunakan portal dan blokade mulai dari sekitar jam 5 pagi hingga jam 9 pagi. Sehingga dalam rentang waktu 4 jam tersebut pengunjung bisa bebas beraktifitas hingga ke jalan. Namun tidak jarang pula penutupan jalan ini berlanjut hingga sekitar jam 2 sore. Yaitu pada saat ada acara resepsi pernikahan yang diselenggarakan di Hotel. Hal ini dikarenakan seringkali parkir yang tersedia di dalam hotel tidak cukup untuk menampung kendaraan dari para tamu. Sehingga banyak tamu yang akhirnya parkir di jalan, dimana jumlah yang parkir di jalan ini cukup banyak. Bahkan bisa menghabiskan hingga setengah bagian jalan. kondisi ini sering mengakibatkan kemacetan, dan mobil-mobil yang parkir di jalan itu sendiri rawan terserempet oleh bus kota yang melaju kencang. Oleh karena itu, untuk menghindari hal ini maka jalan ini bisa ditutup hingga acara selesai sekitar jam 2 sore.

6.4.2 Area 1, 6 dan 5

Hampir menyerupai hubungan antara area 1 dan 2, saat ini tidak ada dukungan antara area satu dan yang lainnya di antara area 1, 6 dan 5. Hubungan yang terjadi hanyalah perpindahan pengunjung dari satu area ke area lain, sementara jika dilihat dari *event* penyegaran yang terjadi, maka tiap area seperti berdiri sendir-sendiri. Dimana *event* yang terbentuk di tiap area ini juga tidak berlangsung secara maksimal.

Telah dijelaskan bahwa saat ini area 1 adalah area yang terkesan ‘tertutup’, sementara pengunjung di area 5 melakukan pemaknaan ruang dan membentuk *event* yang mirip dengan yang terjadi di area 2, Hanya saja suasana urban yang hadir di area ini tidak sekuat seperti di area 2. Namun absennya elemen kecepatan tinggi sesungguhnya juga memiliki sisi positif, karena bagi sebagian pengunjung yang ingin merasakan suasana yang lebih ‘tenang’ bisa memilih untuk berada di bagian ini. Sulitnya mobil untuk masuk ke bagian utara (mobil masih bisa masuk hingga bagian lapangan terbuka/surface, namun tidak ke jalan/outer lines di sebelah timur karena sulit untuk memutar, kecuali mobil bagi penghuni area tersebut) membuat pengunjung yang menggunakan motor bisa memanfaatkan bagian pinggiran di sepanjang pedestrian secara lebih leluasa. Absennya elemen ‘kecepatan tinggi’ juga membuat pedagang kaki lima lebih mudah masuk dan leluasa untuk berjualan di bagian utara dibandingkan dengan bagian selatan, dimana pedagang yang sebagian besar menjual makanan ini kemudian menawarkan dagangannya ke konsentrasi pengunjung di sepanjang pinggiran pedestrian (periphery).

Sementara area 6 saat ini seolah-olah menjadi area “sisa’ dimana pengunjung yang tidak mendapatkan tempat area lain biasanya berkumpul dan beraktifitas di area ini. Pertemuan antara area 5 dan 6, di dekat posisi diletakkannya portal yang menghalangi mobil untuk masuk ke dalam area 5 dari jalan utama, sering dijadikan sebagai tempat parkir mobil, terutama pada malam minggu. Tujuan mereka parkir di sini selain dari sekedar kumpul dan nongkrong, sebenarnya juga pengunjung restoran bumbu desa yang tidak mendapat parkir di dalam area restoran. Hal ini bisa dimanfaatkan, karena di kedua area ini (5 dan 6) bisa dimasukkan program baru yang membuat para pengunjung yang tadinya datang hanya untuk sekedar parkir, menjadi tertarik untuk masuk lebih ke dalam area Kambang Iwak.

6.4.3 Area 3 dan 4

Area 3 bisa dibilang merupakan area yang paling sepi jika dilihat dari konsentrasi massa. Hal ini mungkin disebabkan secara posisi, area ini ‘hanya’ berupa penghubung antara area 2 dengan area 4. Elemen-elemen yang hadir di area ini juga tidak ada yang mendukung sehingga membuat pengunjung tertarik untuk beraktifitas di area ini. Jalan menuju area ini hampir 24 jam ditutup dengan menggunakan portal, sehingga tidak bisa diakses menggunakan mobil, namun masih bisa diakses dengan sepeda motor. Karena itu area ini biasa digunakan untuk parkir bagi pengunjung yang datang dengan menggunakan motor.

Namun perilaku ‘parkir’ disini berbeda dengan perilaku parkir di area 2 misalnya. Di area 3, pengunjung benar-benar hanya meletakkan motor mereka, dan kemudian berpindah ke area lain. Karena apabila ingin duduk dan bersantai, maka pengunjung membutuhkan suasana dan pemandangan (view) yang menarik, dan hal ini tidak dimiliki oleh area 3. Karena jalan yang ada hanya menjadi tempat parkir, dan pemandangan ke dalam area taman tertutupi oleh pohon bambu besar. Sedangkan Di area 2, pengunjung tidak hanya parkir, namun juga bersantai di tempat tersebut dengan cara duduk diatas motor mereka. Karena seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, area ini memiliki karakter 2 sisi (alami-urban) yang sangat kuat sebagai daya tarik utama. Namun ada satu hal yang menjadi potensi di area ini, selain dari area 4, di area ini sinyal *hot-spot* untuk *browsing* internet lebih kuat jika dibandingkan dengan area lain (1,2,5,6). Sehingga cocok untuk digunakan bagi pengunjung yang ingin *browsing* internet gratis

Area 4 adalah bagian dari tapak yang memiliki lapangan terbuka (surface) selain dari area 1. Perbedaan area terbuka pada area 1 dan area 4 adalah; pada area 1 lapangan terbuka berada di dalam tapak dan (saat ini) tertutupi oleh deretan ruku-ruko. Sedangkan lapangan terbuka di area 4 terletak di bagian luar tapak dan lebih ‘terbuka’. Dimana sebenarnya dahulu lapangan ini juga merupakan jalan untuk kendaraan. Namun semenjak sebagian akses menuju bagian utara tapak ditutup dengan menggunakan portal hampir sepanjang hari, membuat jalan ini ‘berubah’ menjadi lapangan yang bisa digunakan untuk berbagai aktifitas.

Lapangan terbuka ini juga bisa menjadi potensi sekaligus masalah. Potensi karena lapangan ini bisa digunakan sebagai tempat untuk berolahraga dan bermain bagi masyarakat sekitar. Masalah apabila ada ‘*event* spesial’ yang diselenggarakan di lapangan ini, maka kebisingan dan keramaian yang dihasilkan bisa mengganggu rumah-rumah disekitarnya. Hal ini dikarenakan aktifitas olahraga biasanya berlangsung dalam tempo yang relatif lebih singkat jika dibandingkan dengan ‘*event* spesial’ seperti pameran atau lomba memasak yang bisa berlangsung sepanjang hari. Dan jika dilihat dari sisi aksesibilitas menuju lokasi tempat diselenggarakannya spesial event sendiri, area ini relatif sulit dijangkau bagi pengunjung yang membawa mobil.

6.5 Interpretasi Terhadap Elemen, *Event* dan Ruang Yang Ephemeral

...skaters recognize that architecture has no innate or fixed meaning, and they are thus free to reinterpret it as they will...(Borden,2001: 283)

Seperti yang dikemukakan oleh Iain Borden dalam kutipan di atas, dan juga telah dijelaskan pada bagian sebelumnya bahwa pengunjung memiliki interpretasi atau pemaknaan tersendiri terhadap elemen yang hadir di suatu tempat. Interpretasi ini didasarkan pada motif tertentu, yang secara makro dalam konteks kambang Iwak adalah untuk membentuk sebuah *event* yang menyegarkan badan dan atau pikiran. Pada saat *event* tersebut terjadi maka pada saat yang sama terbentuklah sebuah ‘ruang’. Dimana pada saat *event* tersebut selesai atau berganti ke *event* yang lain, maka sesungguhnya ruang yang terbentuk juga telah hilang atau berganti menjadi ruang yang lain. Ruang yang bisa terjadi dalam waktu yang sangat singkat dan kemudian menghilang atau berubah menjadi ruang yang lain inilah yang disebut dengan ruang yang ‘ephemeral’.

Contoh sederhana telah dijelaskan pada analisa sebelumnya, yaitu bagaimana sebuah pinggiran pedestrian bisa ‘berubah sementara’ dari fungsi awal sebagai ‘batas ruang berjalan’, menjadi ‘ruang untuk bersantai’. Hal ini terjadi karena pengunjung menginterpretasi pinggiran pedestrian tersebut sebagai ‘tempat duduk’. Ini berarti, sebagai sebuah batas (boundaries), pinggiran pedestrian telah berubah dari ‘dinding (wall)’ menjadi sebuah ‘dasar’ (base).

Contoh di atas hanya satu dari berbagai macam interpretasi yang mungkin terjadi pada suatu tempat. Dengan hadirnya konsep interpretasi dan ephemeralitas ini, sebuah tempat bisa bertransformasi menjadi berbagai ruang yang berbeda tergantung bagaimana interpretasi dari pengguna tempat tersebut. Bahkan untuk tempat dengan setting yang tergolong sederhana seperti jalur pedestrian di Kambang Iwak.

skateboarders usually prefer the lack of meaning and symbolism of more everyday spaces - the space of the street, the urban plaza, the minimall...this reflect their desire to avoid social conflict, but it is also to write anew - not to change meaning but to insert a meaning where previously not there was none. (Borden,2001: 283)

Namun ada perbedaan dalam konteks interpretasi yang dilakukan oleh pemain Skateboard di London dalam penjelasan iain Borden, dengan konteks interpretasi yang dilakukan oleh pengunjung Kambang Iwak. Para pemain skateboard ini dihadapkan pada 'setting' urban yang sangat kompleks. Walaupun pada tahap interpretasi makro mereka melihat semua bagian dari ruang urban ini sebagai 'blok massa' yang akan menjadi 'jalur' tempat mereka beraksi, namun dimana mereka masih memilih dimana mereka akan melakukan aksinya (interpretasi mikro). Dimana mereka lebih cenderung melakukan aksinya di ruang urban yang kompleks secara 'setting' namun miskin akan 'nilai' dan makna. Sehingga bisa menghindari konflik sekaligus menambah 'makna baru' di setting tersebut.

Namun untuk konteks Kambang Ikan, para pengunjung sebenarnya tidak memiliki pilihan. Kambang Iwak adalah satu dari sedikit pilihan ruang publik yang ada di kota Palembang. Bertolak belakang dengan pemain skateboard di london dimana mereka adalah pelaku tunggal dengan satu motif (bermain skateboard) yang memiliki banyak pilihan, kondisi yang membuat mereka bisa menentukan pilihan untuk menghindari konflik yang mungkin terjadi. Pengunjung di kambang iwak terdiri dari berbagai pelaku dengan berbagai motif (bahkan termasuk pemain skateboard amatir di kota Palembang) yang tidak memiliki banyak pilihan, dan kemudian berkumpul di satu tempat. Kondisi yang membuat rawan terjadinya 'konflik', dimana para pelaku ini secara bersamaan melakukan interpretasi sesuai dengan motif mereka masing-masing di saat yang sama

dan ditempat yang sama, dan pada elemen yang sama pula. Dimana *setting* tempat yang terlalu sederhana membuat konflik ini lebih cenderung merugikan.

Misalnya di jalur pedestrian pada bagian selatan tapak pada saat minggu sore, digunakan untuk remaja bermain skateboard. Dimana ruang ephemeral yang terbentuk pada saat mereka bermain ini sebenarnya menutupi jalur pedestrian sehingga mengganggu jalur anak-anak yang sedang bermain sepeda. Aktifitas para pemain skateboard ini sendiri juga berpotensi mengganggu pengunjung lain yang sedang bersantai di pinggiran pedestrian. Dimana mereka datang untuk menikmati suasana ‘alami-urban’ sembari menikmati makanan ringan, dan bukan untuk menonton para pemain skateboard ini beraksi.

Masalah kedua sebelumnya sempat disinggung di bagian analisa tapak yaitu tentang keamanan. Masalah yang sebenarnya juga muncul karena tidak adanya pilihan pada saat pengunjung melakukan interpretasi di Kambang Iwak. Jika kita melihat bagaimana pengunjung memaknai pinggiran pedestrian sebagai tempat mereka bersantai, maka sesungguhnya timbul pertanyaan tentang keamanan dari ruang bersantai yang mereka bentuk. Terutama di bagian selatan, dimana mereka berhenti di pinggir jalan dengan arus lalu lintas yang sangat cepat dan padat. Apalagi jika pengunjung membawa anak kecil. Namun tetap penting untuk diingat bahwa walaupun membuat keamanan dan juga kenyamanan menjadi dipertanyakan, arus lalu lintas yang cepat dan padat ini tetap merupakan bagian dari karakteristik khas kawasan yang memberikan suasana yang berbeda. Interpretasi yang dilakukan pengunjung terhadap pinggiran merupakan ‘pilihan’ yang ‘terpaksa’ mereka buat untuk bisa mendapatkan suasana yang berbeda ini.

Melihat dua masalah utama yang ada, perlu dilakukan intervensi arsitektural di konteks kambang iwak. Dimana intervensi ini nantinya tetap memberikankesempatan kepada pengunjung untuk memaknai elemen yang ada sesuai dengan ‘refresh-event’ yang ingin mereka bentuk di akhir pekan. Namun *event* dan ruang ephemeral yang terbentuk tidak menjadi konflik, walaupun terjadi pada saat yang bersamaan. Sebaliknya berbagai *event* ini justru bisa menjadi jaringan yang saling mendukung satu sama lain.

Untuk masalah keamanan, jika sebelumnya masalah ini dilihat dalam konteks tapak, maka pengunjung perlu untuk ‘ditarik’ masuk lebih kedalam area Kambang iwak. Jika

sekarang kita berbicara tentang elemen ruang arsitektural yang akan dihadirkan. Maka pertanyaannya adalah bagaimana elemen tersebut harus dihadirkan sehingga bisa 'menarik' pengunjung untuk lebih masuk kedalam. Dan setelah pengunjung bisa ditarik masuk kedalam tapak, mereka tetap harus bisa bersantai dengan lebih nyaman dan aman tanpa harus kehilangan 'suasana urban' sebagai bagian dari karakteristik khas kawasan



pada saat pengunjung Kambang Iwak membentuk sebuah event,-
mereka akan melakukan suatu tindakan yang disebut **interpretasi**
apa yang mereka interpretasi? dan untuk apa?

mereka **menginterpretasi (exploding) elemen yang hadir** di Kambang Iwak
'**mengubah**' secara **sementara 'peran' dan 'fungsi'** dari elemen tersebut
agar elemen tersebut dapat **mendukung event penyegaran** yang mereka bentuk

ruang **ephemeral** adalah **ruang yang terbentuk pada saat interpretasi ini terjadi**
ruang yang terjadi untuk sebagai **wadah berlangsungnya event**
ketika interpretasi tersebut selesai dan **event berakhir**
maka **ruang tersebut menghilang**...maka disebut ruang ephemeral

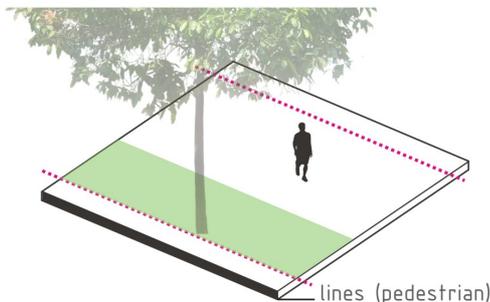
sebuah tempat, dapat berubah menjadi **berbagai ruang ephemeral yang berbeda**
konsep ruang ephemeral membuat peran dan fungsi dari tiap **elemen ruang menjadi 'cair'**.
Selalu berubah tergantung dari interpretasi yang dilakukan terhadap elemen tersebut



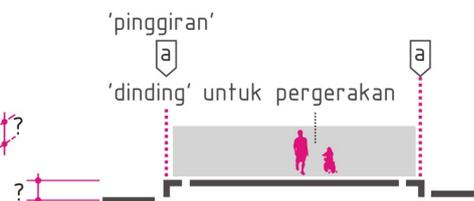
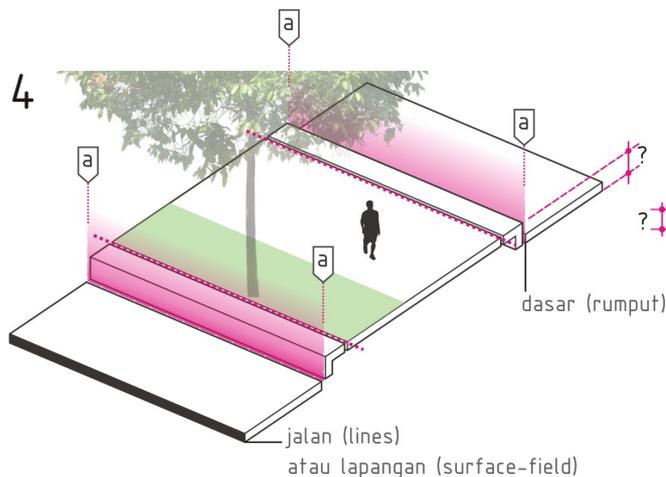
1. jalur pedestrian dan jalan (lines) adalah **ruang untuk pergerakan** dari satu tempat ke tempat lain
2. pengunjung menginterpretasi jalur pedestrian dan jalan sebagai **ruang bermain dan jalur olahraga ekstrem**
3. pedestrian memiliki pinggiran (edge-periphery) **sebagai batas**
4. 'pinggiran' memiliki **perbedaan ketinggian** (yang kecil)

- di jalan>mencari tempat untuk parkir
di pedestrian>mencari tempat untuk duduk & santai
aktifitas olahraga
aktifitas bermain
batas antar area (misal pedestrian dengan jalan)
beberapa bagian dari pedestrian dibuat tidak 'rata'

1, 2



3, 4



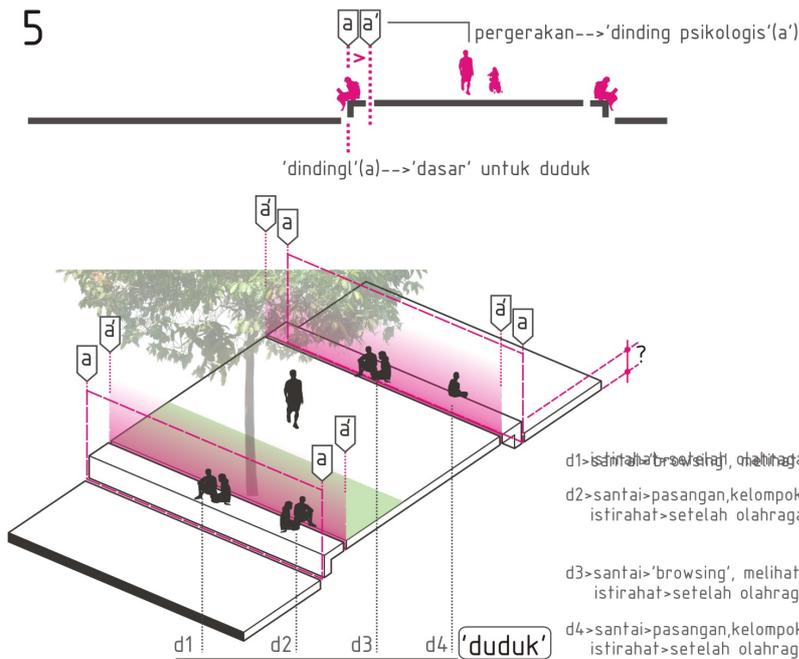
gambar 13 interpretation-event-ephemeral(2)



5. pengunjung menginterpretasi pinggir jalan sebagai tempat duduk

pengunjung tidak bisa aktif & bergerak di pinggir jalan jadi pengunjung berhenti dan duduk disitu dan mereka duduk untuk berbagai tujuan

5



- d1>isiditah> browsing, melihat pergerakan (di jalan atau lapangan-urban) istirahat>setelah olahraga
- d2>santai>pasangan, kelompok>melihat pergerakan (di pedestrian) atau 'view' alami istirahat>setelah olahraga>didukung oleh restoran (di seberang) atau kaki lima
- d3>santai>'browsing', melihat pergerakan (di jalan atau lapangan-urban) istirahat>setelah olahraga
- d4>santai>pasangan, kelompok>menikmati 'view' alami ke dalam istirahat>setelah olahraga

6. batas menjadi 'akses-pintu masuk'

pengunjung bisa 'masuk' kedalam melalui pinggir jalan langsung dari tempat dimana mereka duduk

7. Pergerakan menjadi batas sekaligus pemandangan (view)

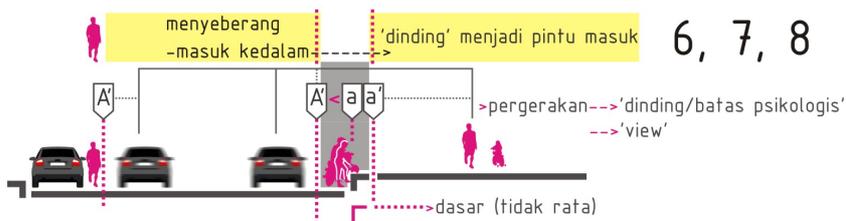
pemandangan yang memberikan suasana yg berbeda lampu kendaraan, dan aksi dari pengunjung lain

8. pengunjung menginterpretasi pinggir jalan dari pedestrian dan (sebagian) jalan sebagai tempat parkir

pengunjung menemukan tempat untuk parkir kemudian aktif > (bergerak di pedestrian) atau berhenti > (tetap duduk di pinggir jalan)

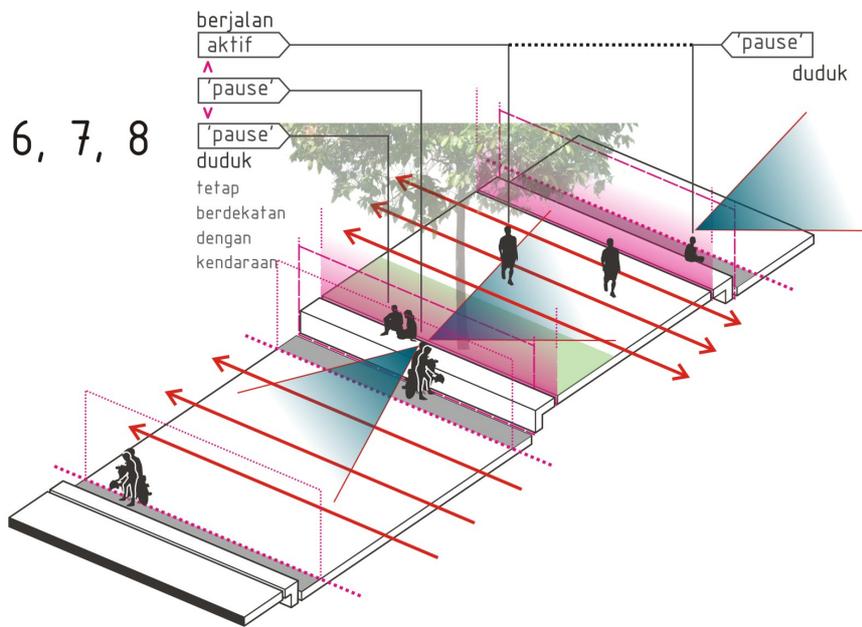
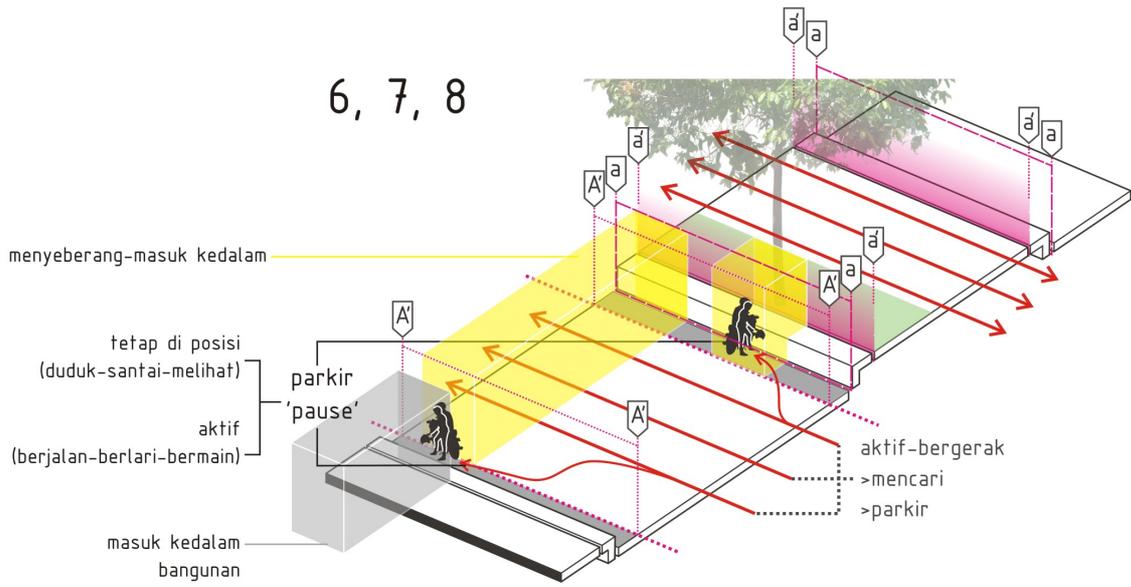
9. pengunjung menginterpretasi pinggir jalan dari pedestrian dan (sebagian) jalur pedestrian sebagai tempat transaksi

pengunjung 'menambah' nilai pada event 'duduk' menambah tindakan 'makan' dan 'transaksi'



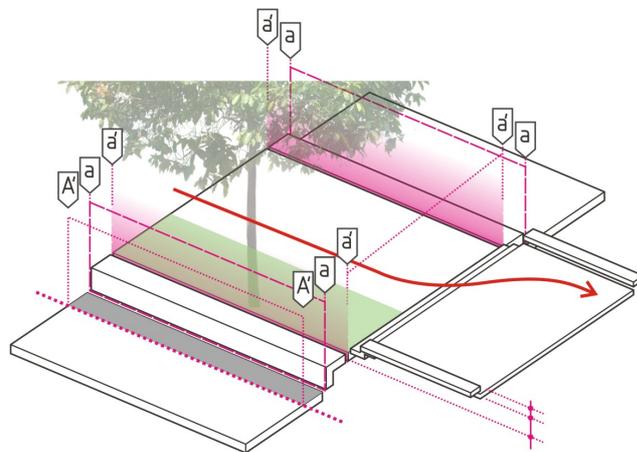
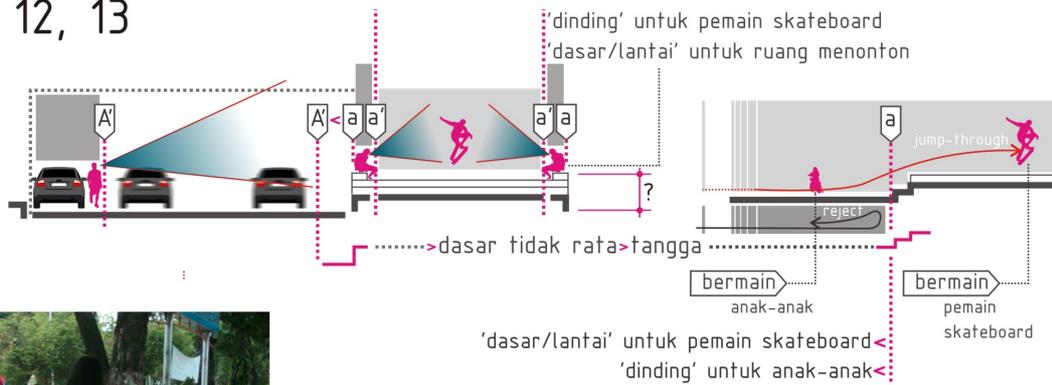
6, 7, 8



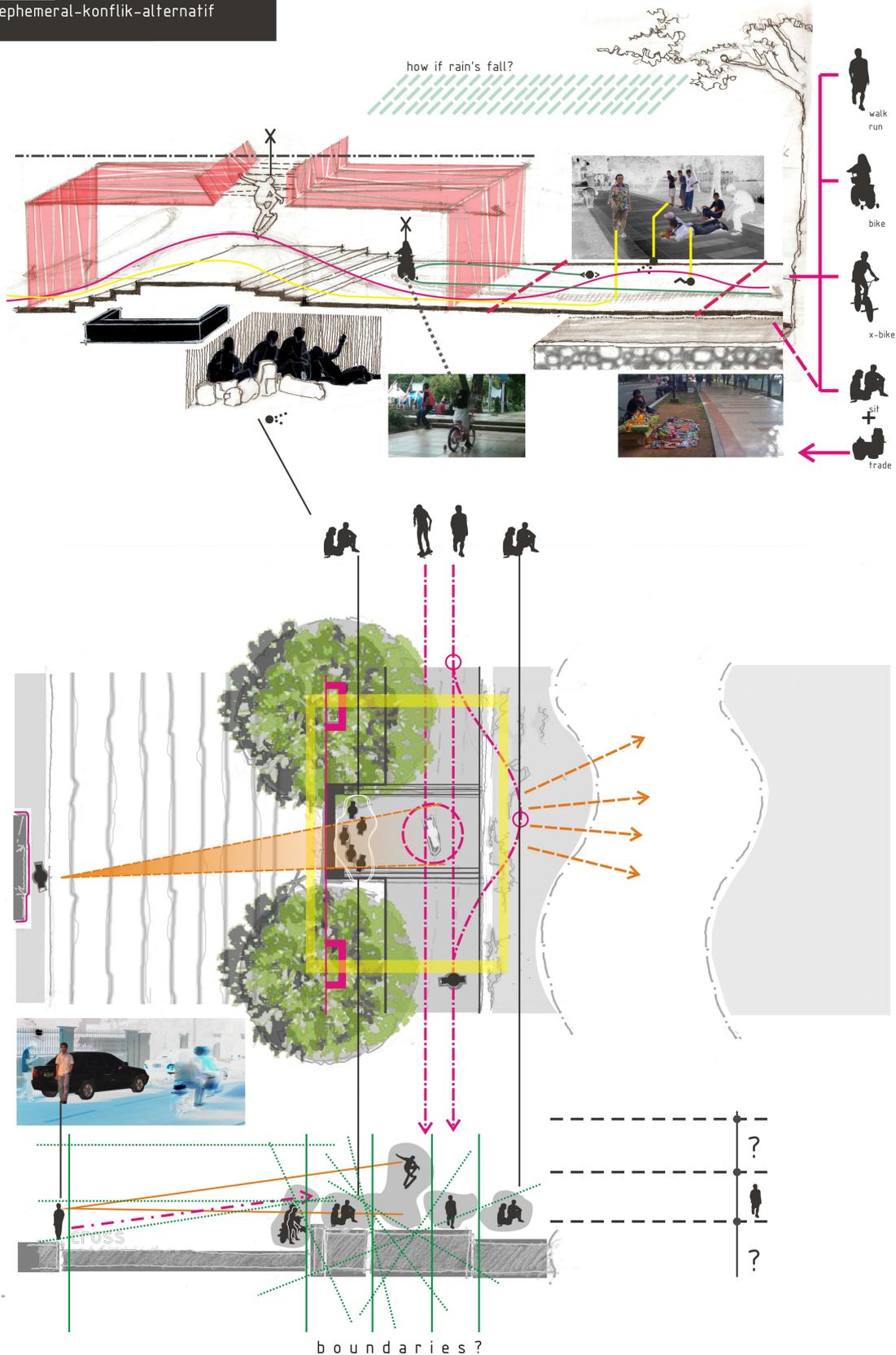


- 10. ada 3 anak tangga di jalur pedestrian memberikan variasi pada permukaan jalur pedestrian
- 11. tangga adalah 'ruang perantara' menuju tempat dengan ketinggian yang berbeda
- 12. tangga menjadi batas ada pergerakan yang bisa melambat atau berhenti sejenak ketika bertemu tangga
ada pergerakan yang harus berhenti dan memutar
- 13. pengunjung menginterpretasi tangga sebagai 'skatepark' pemain skateboard beraksi/melompat di atas tangga

10, 11, 12, 13



gambar 15
ephemeral-konflik-alternatif



6.6 Sintesa

Dari analisa yang telah dilakukan bisa diambil kesimpulan bahwa interpretasi merupakan hal yang sangat penting dalam pembentukan *event* penyegaran di akhir pekan pada konteks Kambang Iwak. Interpretasi ini sendiri terbagi dalam dua tahap, yaitu dalam tataran makro (keseluruhan tapak) dan juga mikro (*exploding* elemen dari tapak). Telah dijelaskan pula sebelumnya bahwa jika berbicara interpretasi, maka akan erat kaitannya dengan ruang ephemeral yang terbentuk sebagai hasil dari interpretasi (tersebut). Potensi dan permasalahan yang timbul pun bermula dan terjadi pada ruang-ruang ephemeral ini. Karena itu pemahaman dan kemudian eksplorasi dari ruang ephemeral ini yang akan menjadi dasar untuk melakukan intervensi ruang arsitektural. Intervensi akan membentuk elemen ruang baru berdasarkan ephemeralitas ruang yang terjadi saat ini, guna mengembangkan jaringan *event*-penyegaran di akhir pekan di Kambang Iwak.

6.6.1 *Programming* dan *Zoning*

Ephemerality ruang memang berada dalam tataran yang lebih mikro. Namun untuk menyelesaikan masalah-masalah yang ada di kambang Iwak, kita tidak bisa hanya melihat dalam tataran mikro. Posisi ephemeralitas dilihat dari sudut pandang makro adalah bagaimana memasukkan sebuah program di tiap area di kambang ikan yang memberikan kemungkinan untuk menggabungkan dan menjalin berbagai elemen mikro menjadi satu kesatuan. Dengan demikian event-event penyegaran yang hadir tidak lagi berdiri sendiri, atau konflik satu sama lain. Akan tetapi menjadi suatu jaringan yang saling mendukung satu sama lain. Konflik antar ruang ephemeral dan *event* yang terjadi juga tidak lagi hadir sebagai sesuatu yang merugikan, akan tetapi justru ‘memperkaya’ dan menjadi bagian dari jaringan *event* yang akan dibentuk.

Analisa yang telah dilakukan menunjukkan tidak adanya hubungan dan dukungan antara satu area dengan area yang lain merupakan salah satu masalah utama yang ada di Kambang Iwak jika dilihat dari segi kawasan Penentuan program yang akan dimasukkan dimasukkan di tiap area di kambang iwak dibuat berdasarkan potensi dan karakteristik masing-masing kawasan. Event yang saat ini hadir di area tersebut, namun dinilai tidak cocok dengan potensi dan karakter yang ada akan dipindahkan ke

area lain yang lebih sesuai. *Programming* dan *zoning* ini bisa dilihat lebih jelas pada gambar

6.6.2 Interpretasi, Kombinasi dan Representasi

Interpretasi (mikro) yang beragam dari pengunjung terhadap elemen-elemen yang ada di Kambang Iwak menjadi konsep dasar dalam pembentukan intervensi arsitektural. Dimana berbagai interpretasi yang ada saat ini terlebih dahulu dicoba untuk dikombinasikan satu sama lain. Hasil dari kombinasi ini kemudian direpresentasikan menjadi sebuah elemen ruang utama.

Elemen ini kemudian menjadi ‘bahasa utama’ dalam melakukan intervensi arsitektural di berbagai posisi dan bagian dari tapak kambang iwak. Sebagai sebuah representasi, elemen ini hadir sebagai sebuah ‘bahasa’ yang menyatukan keseluruhan kawasan, namun tetap bisa dimodifikasi dan disesuaikan tergantung dari karakteristik dan juga program yang akan dimasukkan di tiap-tiap bagian. Elemen utama ini dihadirkan dalam bentuk elemen lipat (fold)

Menurut Deleuze dan Leibniz, Sebuah benda tidak hanya memiliki tingkat *hardness* (kekerasan), tapi juga memiliki tingkat *fluidity* (kemudahan mengalir). Dengan demikian benda pada dasarnya bersifat elastis...mempunyai bagian yang saling koheren (saling tarik menarik) yang memungkinkan terbentuknya *fold* (lipatan). Sehingga bagian-bagian tersebut tidak terpisah satu sama lain, melainkan terbagi kedalam lipatan-lipatan...(Ihven, *Folded Space*, Sebuah Kajian Atas Konsep Ruang dalam Filsafat, dalam *Kilas*, Jurnal Arsitektur FTUI, Volume 9 No. 1/2007, hal. 56-57)

Fold merupakan sebuah alat yang dapat memisahkan sekaligus menyatukan, ia merupakan perantara, penengah yang tidak terlihat namun sekaligus juga sebagai materi yang terlihat. (Ihven, *Folded Space*, Sebuah Kajian Atas Konsep Ruang dalam Filsafat, dalam *Kilas*, Jurnal Arsitektur FTUI, Volume 9 No. 1/2007, hal. 65)

Mengapa ‘fold’? ada tiga alasan yang mendasari keluarnya elemen ini sebagai yang utama dalam pembentukan intervensi arsitektural. Pertama tentunya berkaitan dengan interpretasi dari pengunjung terhadap elemen-elemen yang ada di Kambang Iwak sehingga fungsi dari elemen tersebut menjadi ‘cair’ dan berubah-ubah tergantung dari interpretasi yang dilakukan. Elemen lipat ini merupakan representasi dari sifat ‘cair’

ini. Dengan elemen lipat sifat ‘cair menjadi lebih kuat dan ‘mengalir’. Dimana selain dari tetap memberikan kesempatan untuk memaknai elemen ini seperti yang selama ini mereka lakukan, elemen lipat ini juga memberikan kesempatan event-event yang ada untuk terjadi tanpa harus konflik satu sama lain

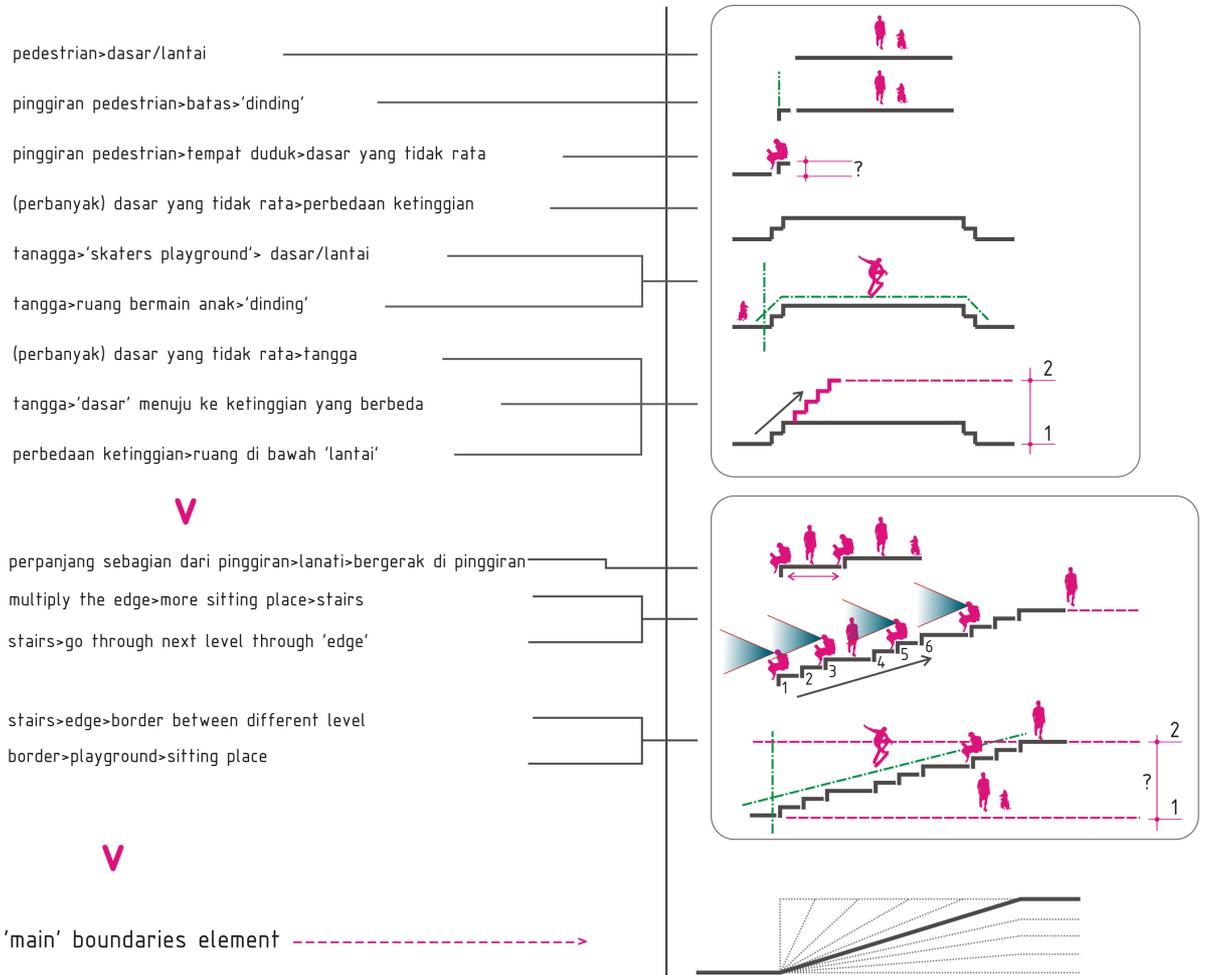
Kedua, masih terkait dengan sifat cair dari elemen lipat, yang kemudian dihubungkan dengan karakteristik khusus yang dimiliki kawasan Kambang Iwak yaitu karakter dua sisi (alami-urban). Seperti yang telah dijelaskan pada kutipan di atas, sifat cair dari elemen lipat membuatnya mampu untuk membagi, namun tetap dalam satu kesatuan. Sehingga dengan ‘melipat’ beberapa bagian ruang yang mengelilingi area Kambang Iwak (saat ini berupa jalur pedestrian) telah tercipta ruang baru yang bisa ‘memisahkan’ bagian yang merespon ke sisi luar (urban), dan bagian yang merespon ke sisi dalam (alami). Sehingga pengunjung bisa memilih di bagian mana dia akan melakukan interpretasi, apakah lebih ke sisi dalam atau lebih ke sisi luar sesuai dengan motif dan event penyegaran seperti apa yang ingin mereka bentuk. Namun sekali lagi walaupun ‘terbagi dua’, batas yang dibentuk elemen lipat bersifat cair, sehingga pada saat berada di salah satu bagian (urban atau alami) pengguna masih bisa merasakan atau berpindah ke bagian yang lain dengan cepat. Jika kita kembali ke teori dari De Certeau, elemen lipat ini masih tetap bisa menjadi *frontier* dan juga *bridges*.

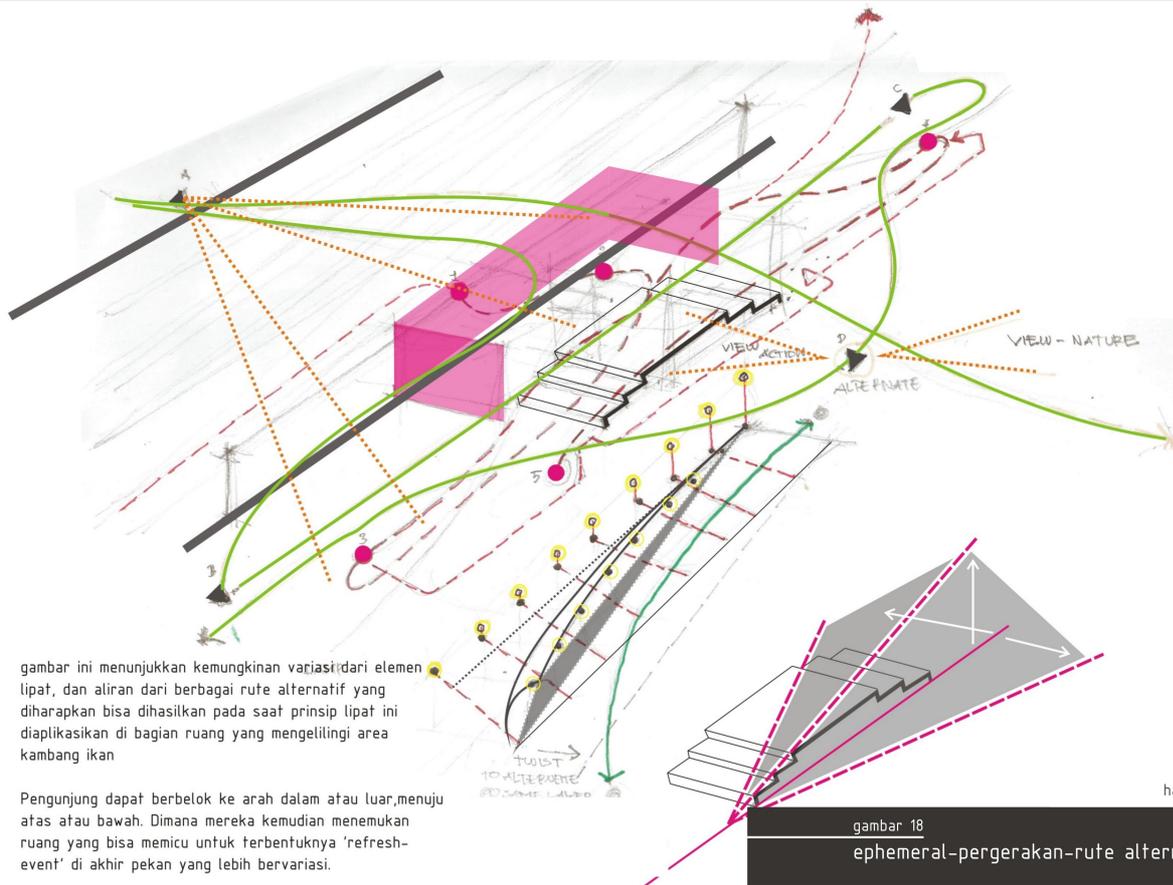
Ketiga, jika tadi kita telah berbicara bagaimana elemen lipat ini bisa menjadi *frontier dan bridges*. Maka disini kita berbicara bagaimana elemen lipat ini juga bisa bersinergi dengan elemen lain yang bukan merupakan elemen lipat sebagai *theatre of action*. Bersama dengan program yang dimasukkan di tiap-tiap area, elemen lipat ini akan mengalirkan pengunjung ke berbagai pilihan, memberi ruang untuk aktif dan bergerak yang lebih bervariasi sehingga pengunjung bisa merasakan pengalaman ruang yang berbeda-beda.

gambar 16
program & zoning baru



gambar 17 INTERPRETASI> KOMBINASI> REPRESENTASI





gambar ini menunjukkan kemungkinan variasi dari elemen lipat, dan aliran dari berbagai rute alternatif yang diharapkan bisa dihasilkan pada saat prinsip lipat ini diaplikasikan di bagian ruang yang mengelilingi area kembang ikan

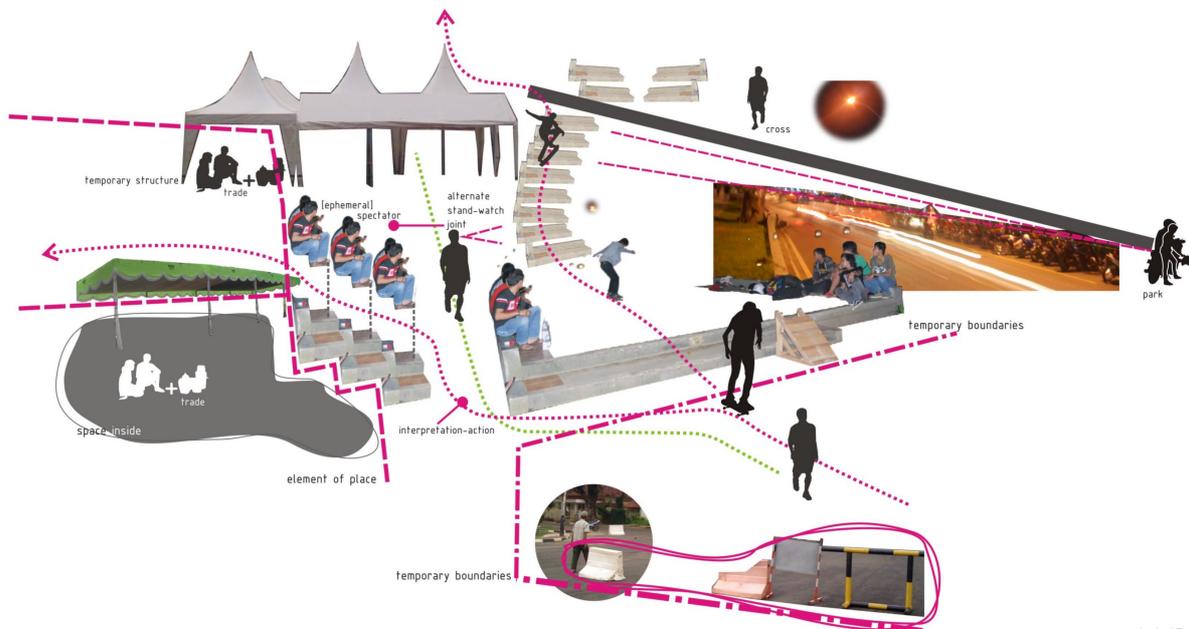
Pengunjung dapat berbelok ke arah dalam atau luar, menuju atas atau bawah. Dimana mereka kemudian menemukan ruang yang bisa memicu untuk terbentuknya 'refresh-event' di akhir pekan yang lebih bervariasi.

hal 61

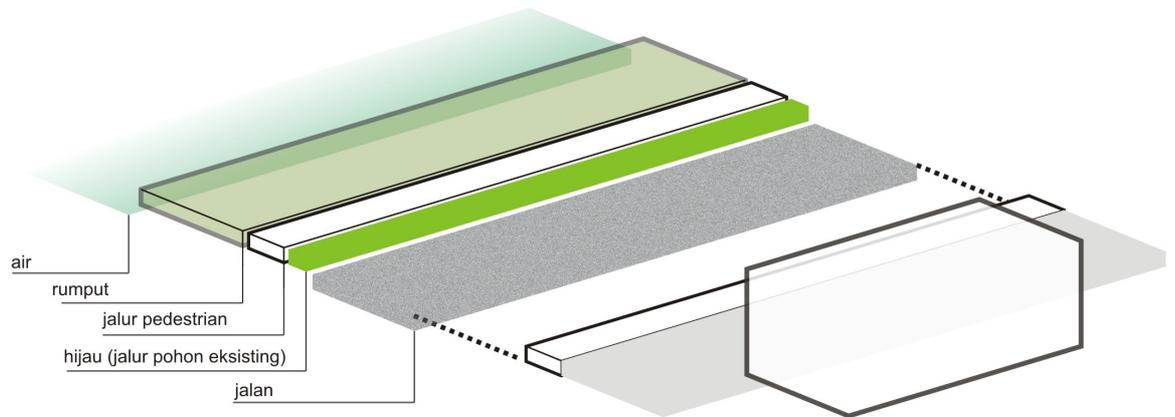
gambar 18
ephemeral-pergerakan-rute alternatif

gambar 19
abstraksi dari kombinasi

gambar ini merupakan abstraksi dari kemungkinan kombinasi dari berbagai interpretasi ruang



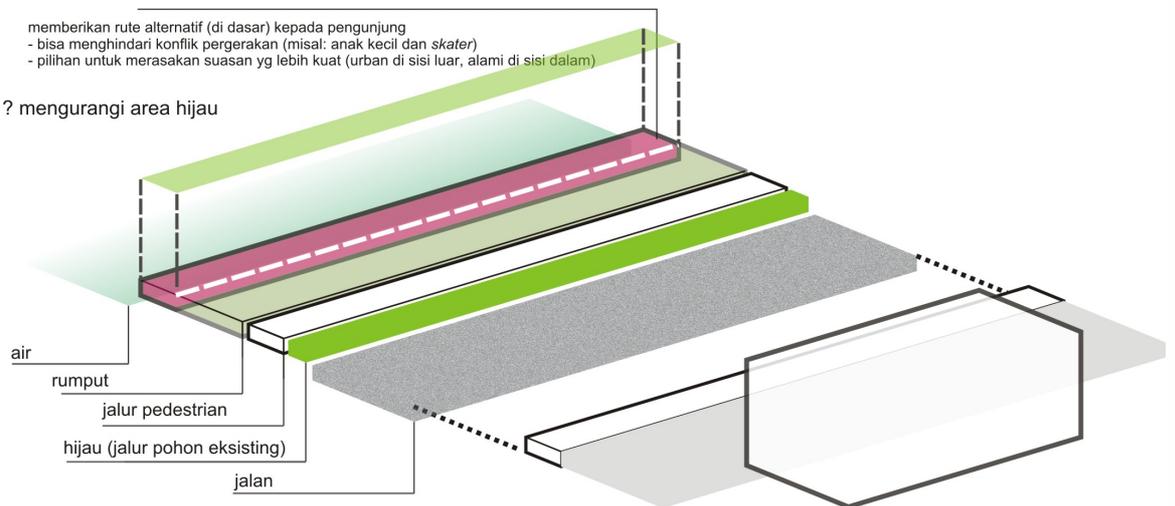
hal 67



+ inner circulation

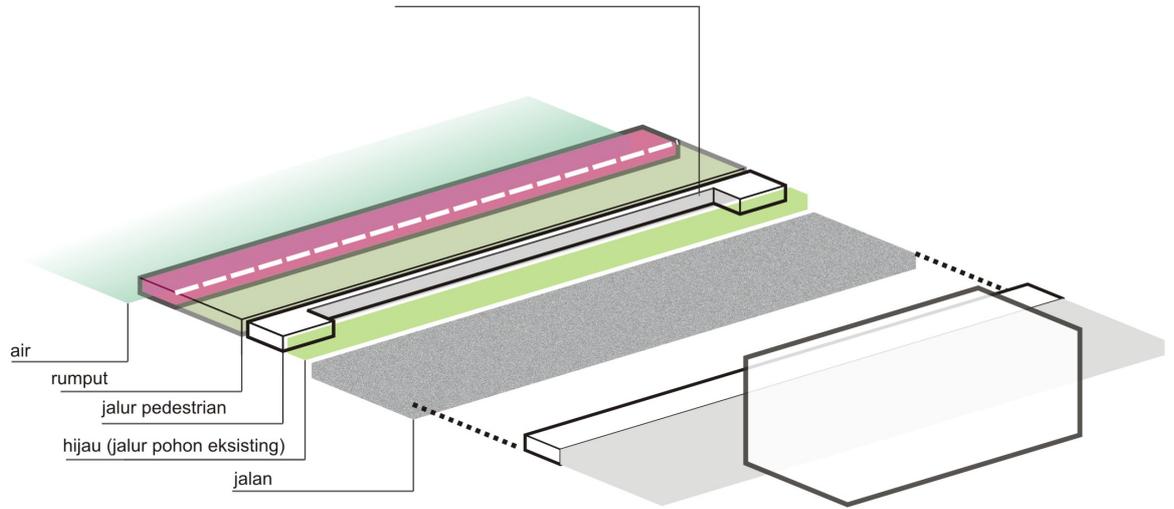
- memberikan rute alternatif (di dasar) kepada pengunjung
- bisa menghindari konflik pergerakan (misal: anak kecil dan *skater*)
- pilihan untuk merasakan suasana yg lebih kuat (urban di sisi luar, alami di sisi dalam)

? mengurangi area hijau



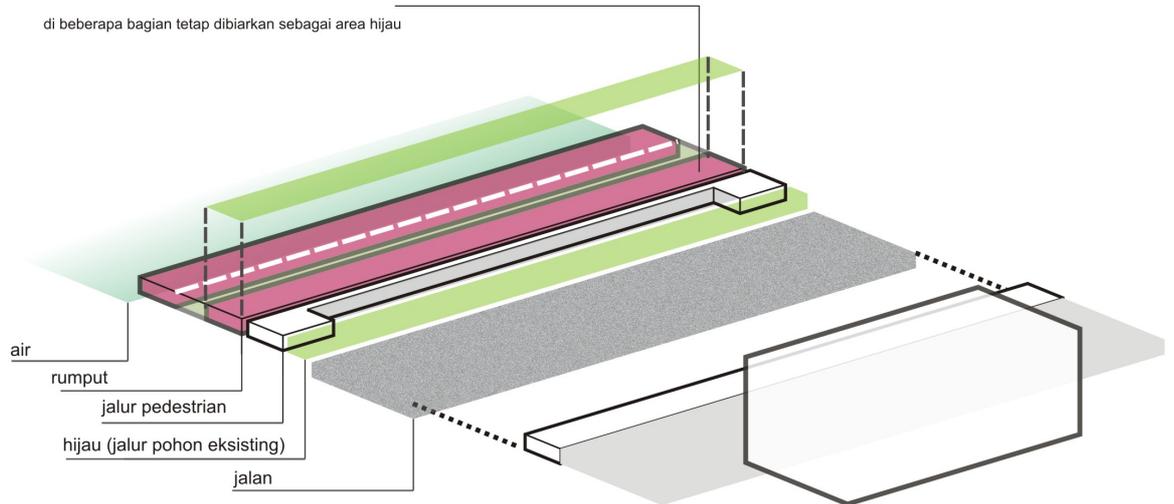
proses perletakan & pembentukan elemen lipat (2)

+ parkir motor (di beberapa bagian)



+ outer circulation (at some area)

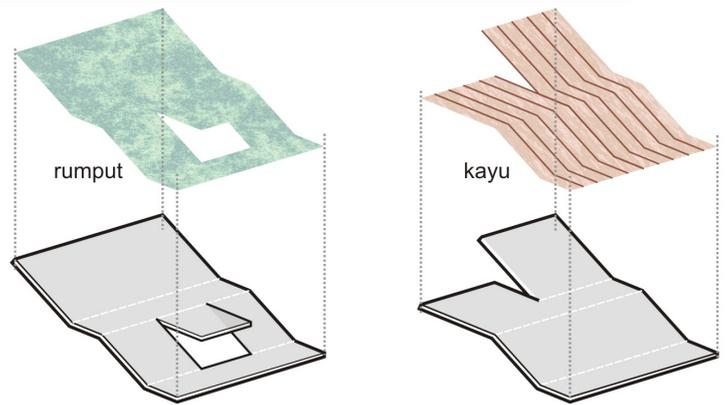
di beberapa bagian tetap dibiarkan sebagai area hijau



permukaan/surface

>dua tipe penyelesaian yang berbeda untuk permukaan elemen lipat

- >permukaan rumput menutupi area hijau yang berkurang (karena diubah menjadi jalur sirkulasi)
- >permukaan kayu (dan juga permukaan rumput) membuat bentuk elemen lipat menjadi lebih 'lembut', sehingga bisa menyeimbangkan suasana alami dan urban



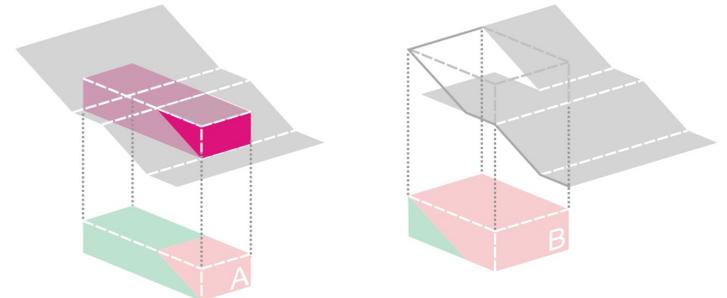
hasil

- >dua bentuk utama dari elemen lipat
- >elemen ini bisa dimodifikasi atau dikombinasi tergantung posisi dari elemen di tapak dan program yang dimasukkan di dalamnya

fold - 3

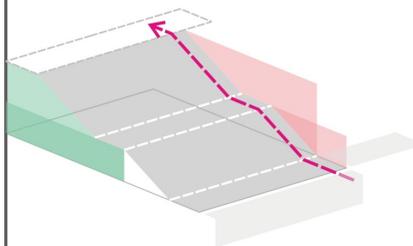
>mengartikulasi lebih lanjut elemen lipat dan menambahkan *intersection block* sebagai pengikat dan penghubung dari kedua sisi

- > 'A' untuk fungsi penunjang (café), *intersection block* ini membuat fungsi bisa melayani baik sisi dalam maupun luar
- > 'B' adalah tempat dimana pengunjung bisa mengubah orientasi dari sisi yang satu ke sisi yang lain



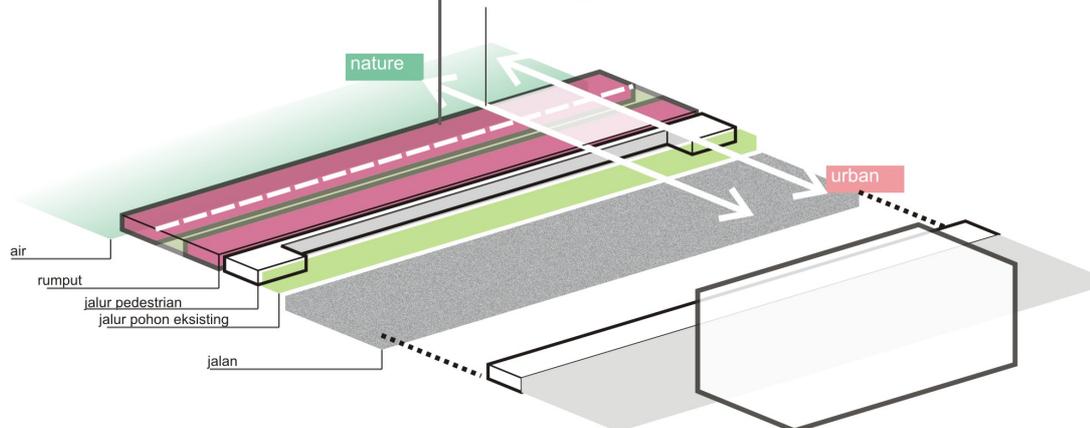
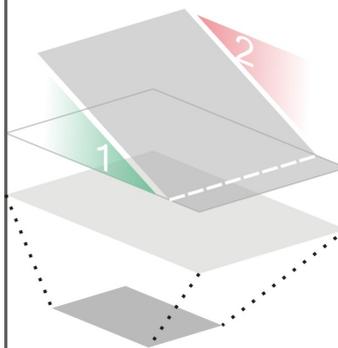
fold - 2

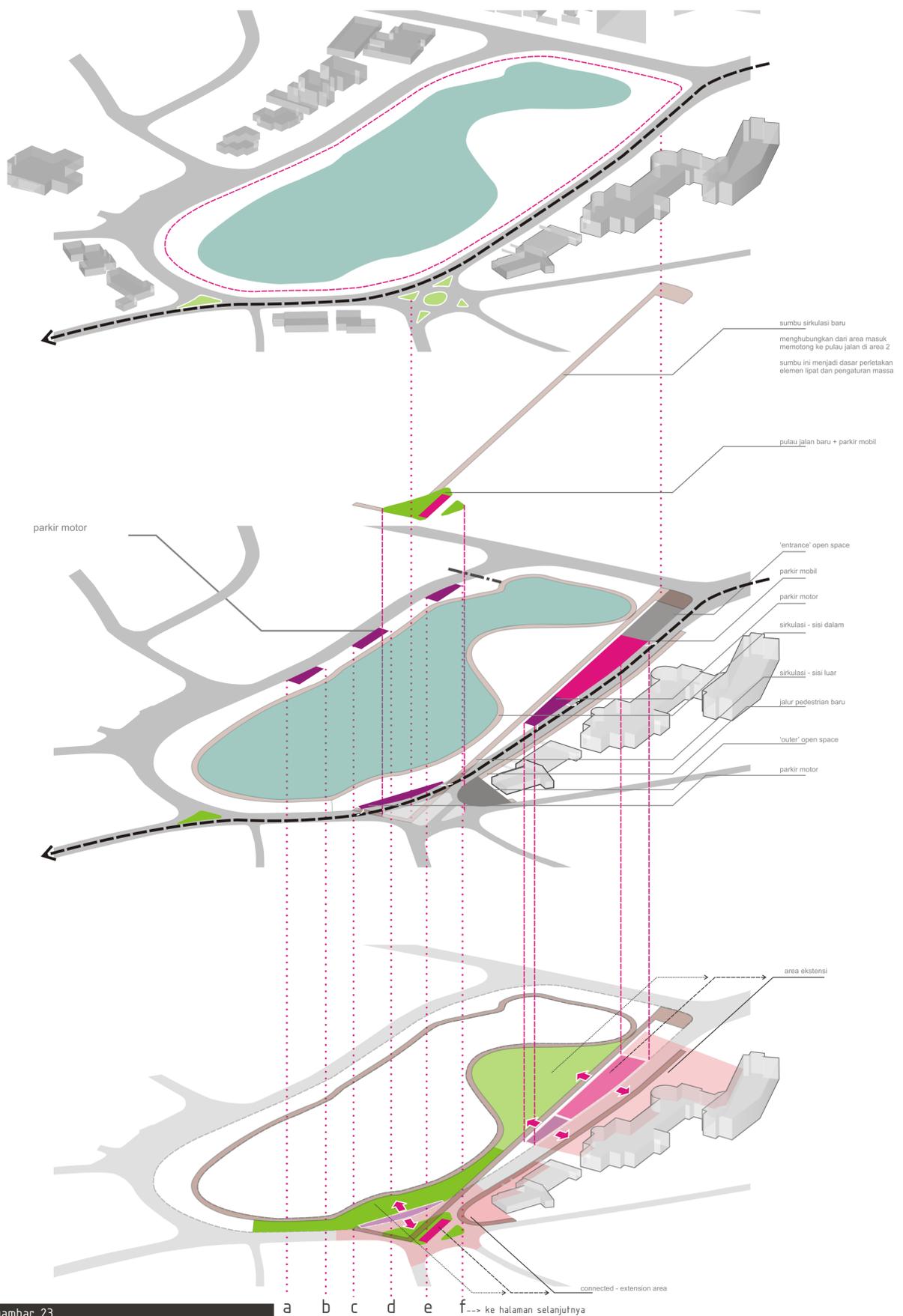
>elemen lipat menciptakan aliran diman 'batas' bisa berubah dari 'dasar' menjadi 'dinding', 'dinding' menjadi 'atap' 'atap' menjadi 'tempat duduk' 'tempat duduk' bisa menjadi 'tangga'



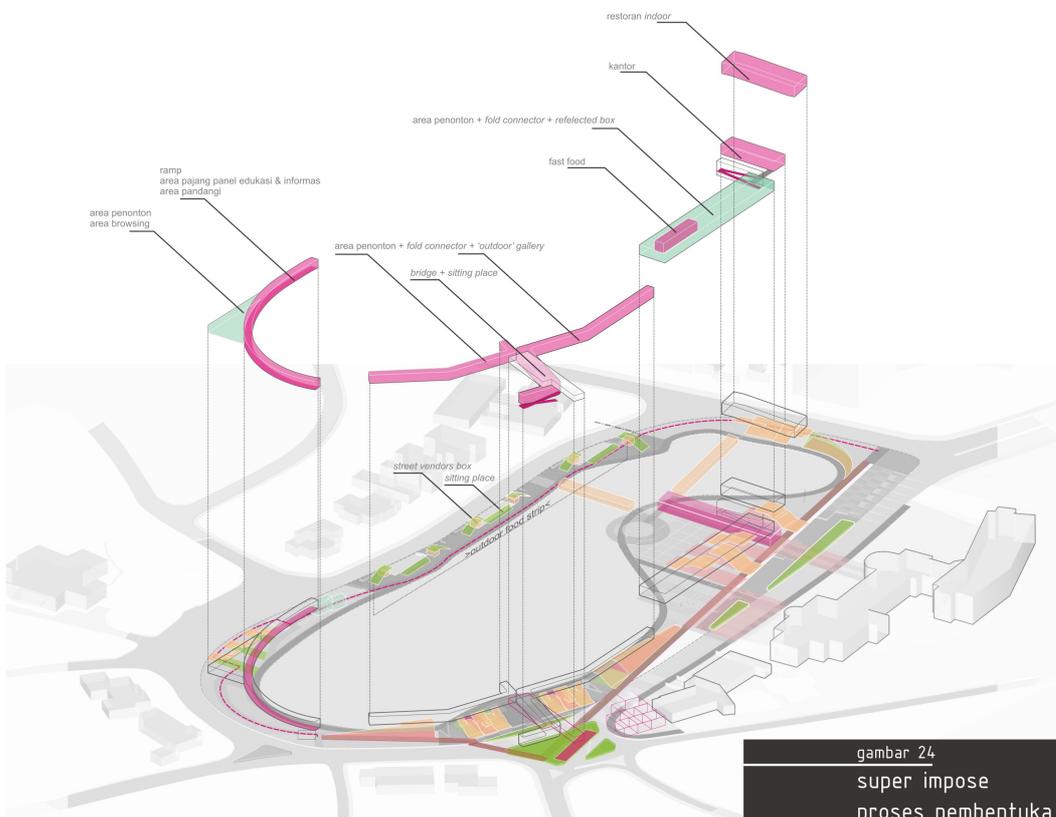
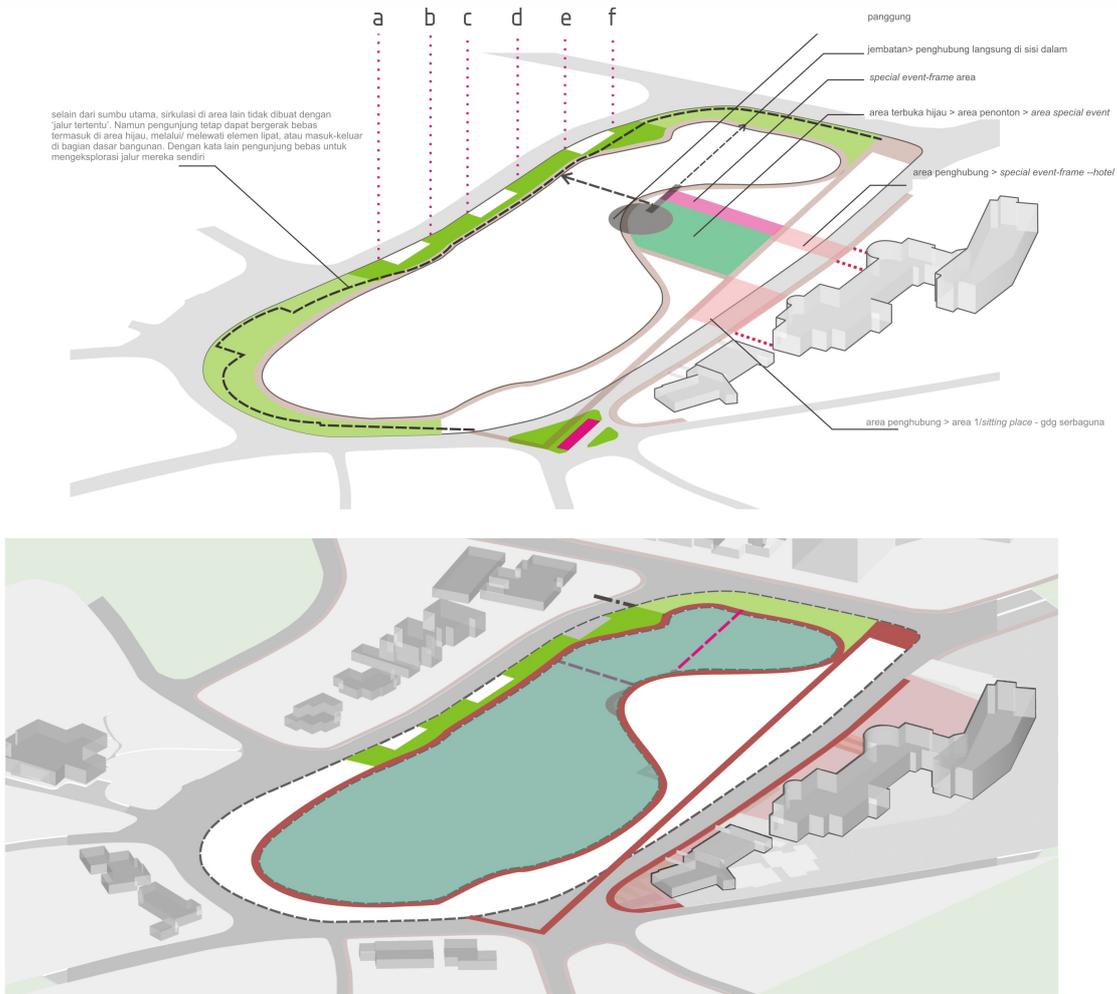
fold - 1

- >bagian dasar 'dilipat' sebagai respon terhadap karakteristik 'dua sisi' (alami - urban)
- >area 1 merespon ke sisi dalam - alami
- >area 2 merespon ke sisi luar - urban





gambar 23
super impose
proses pembentuka tapak



gambar 24
super impose
proses pembentuka tapak 2

VII. PRODUK DESAIN

Pada bab ini akan dideskripsikan produk atau hasil akhir dari desain. Bagaimana hasil akhir dari desain dan apa kelebihanannya dibandingkan kondisi eksisting? Penjelasan akan disampaikan langsung dengan menggunakan gambar persepektif sehingga bisa lebih 'terasa' dan lebih mudah dimengerti. Untuk gambar pra-rancangan seperti denah tampak dan potongan bisa dilihat di bagian lampiran. Dua gambar pertama pada bab ini merupakan gambaran keseluruhan kawasan. Gambar ketiga merupakan 'exploded-function' dari salah satu massa bangunan baru, yaitu massa di area dua. Empat gambar terakhir merupakan contoh yang mendeskripsikan kemungkinan event dan ruang epehemeral yang terjadi pada beberapa elemen baru sebagai hasil akhir desain.

gambar 25

persepektif mata burung - keseluruhan

(bagian yang diberi tanda - a, b, c - adalah bagian yang akan dideskripsikan)

