



UNIVERSITAS INDONESIA



**KAITAN POLA *NEIGHBOURHOOD*
PADA INTERAKSI SOSIAL PENGHUNI**

**Studi Kasus pada RW V Kebon Baru, RW III Tebet Timur Dalam III
dan RW 27 Pesona Khayangan Estat Depok**

SKRIPSI

**Skripsi ini diajukan untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi
Sarjana Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Indonesia**

HERNINDYASTI DWITYA HAPSARI

0606029561

FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS INDONESIA

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

DEPOK

JANUARI 2011

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

**KAITAN POLA NEIGHBOURHOOD
PADA INTERAKSI SOSIAL PENGHUNI**

Studi Kasus pada RW V Kebon Baru, RW III Tebet Timur Dalam III
dan RW 27 Pesona Khayangan Estat Depok

yang disusun untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Indonesia, sejauh saya ketahui bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi yang sudah dipublikasikan dan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar kesarjanaan di lingkungan Universitas Indonesia maupun Perguruan Tinggi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Depok, Januari 2011

Hernindyasti Dwitya Hapsari

0606029561

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul:

**KAITAN POLA *NEIGHBOURHOOD*
PADA INTERAKSI SOSIAL PENGHUNI**

Studi Kasus pada RW V Kebon Baru, RW III Tebet
Timur Dalam III dan RW 27 Pesona Khayangan Estat
Depok

Nama mahasiswa:

Hernindyasti Dwitya Hapsari

0606029561

dibuat untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Arsitektur pada Program Studi Arsitektur Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Indonesia. Skripsi ini telah dievaluasi kembali dan diperbaiki sesuai dengan pertimbangan dan komentar para dosen penguji dalam sidang skripsi pada Rabu, 22 Desember 2010.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Ir. Antony Sihombing MPD., Ph.D. ()

Penguji : Prof. Ir. Gunawan Tjahjono M.Arch., Ph.D. ()

Penguji : Ir. Teguh Utomo Atmoko MURP. ()

Ditetapkan di : Depok

Tanggal : Januari, 2011

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Arsitektur pada Program Studi Arsitektur Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Indonesia. Saya menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan skripsi ini.

Pada kesempatan ini, saya ingin menghaturkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

- Ir. Antony Sihombing MPD., Ph.D. selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan skripsi ini;
- Dr. Ir. Hendrajaya M.Sc selaku koordinator mata kuliah skripsi yang mengizinkan saya dibimbing oleh Bapak Antony;
- Prof. Ir. Gunawan Tjahjono M.Arch., Ph.D. dan Ir. Teguh Utomo Atmoko MURP. selaku dosen penguji yang telah memberikan banyak masukan selama sidang;
- Warga Kebon Baru V, Tebet Timur Dalam III dan RW 27 Pesona Khayangan Estat Depok yang telah membantu dalam usaha memperoleh data yang saya perlukan terutama ketua RW;
- Para dosen Departemen Arsitektur Universitas Indonesia atas ilmu, bimbingan, masukan dan kritiknya selama saya berkuliah di sini;
- Ibu Hardati, eyang putri yang tidak henti-hentinya memberi dukungan dalam proses perjalanan hidup saya;

- Bapak Heru Murdjono, S.Pd yang telah membantu membayar uang BOP semester sembilan saya;
- Retty Kusuma Wardani, ibu yang selalu mendoakan saya;
- Ilwan Hertastyo Adi Pradipta, kakak yang selalu memberi dukungan dalam saat apapun;
- Om Ari atas dukungannya;
- Prof.Dr.Ir. Budi Susilo Soepandji, DEA beserta Ibu Hera Budi Susilo yang telah mempersilakan saya untuk menginap di kediaman beliau selama proses pengerjaan skripsi ini;
- Wanda Widiastuti Soepandji S.Ars, M.Ars yang selalu memberikan semangat untuk segera menyelesaikan skripsi ini;
- Sahabat-sahabat Arsitektur Ars '06 yang terlebih dahulu menjadi Sarjana Arsitektur: Eni, Oi, Risti, Tasya, Dian, Renny, Dira, Wiwi, Intan, yang semangatnya selalu menginspirasi saya untuk segera merampungkan skripsi ini;
- Runi, si *sableng* teman seperjuangan skripsi yang selalu berbagi keluh kesah selama pengerjaan skripsi;
- Kakak asuhku Dyah Ayuningtyas S. Ars yang selalu memompa semangat;
- Adik-adik asuhku Vera dan Arga atas persahabatannya selama kuliah;
- Rekan-rekan skripsi semester ganjil 2010/2011, terutama yang selalu mau membagi ilmunya: Affa, Yoerli, Sherly;
- Wiradha-wiradha perpustakaan jurusan (pusjur): Nissa, Imam, Affa, Bayu, Idznie, Robin dan Arga yang sudi memperbolehkan saya meminjam buku, mengobrak-abrik rak buku bahkan tidur siang di sana;
- Adik-adik Ars '07: Arga, Vera, Cesy, Cindy, Tharra, Meitha, Fritz, Rico, Erick, Robin, Adhifah, yang mau berbagi senyum dan canda tawa selama kuliah terutama semester akhir ini;
- Adik-adik Ars '08: Nina, Labib, Ami, Talisa, Mirza, Ajeng, Yola dan Int '08: Popon, Ichi, Azka, Dhini, atas pertemanan selama kuliah terutama pada semester akhir;
- Pamiwahan Putra, Pamiwahan Remaja dan Pemuda Pangestu atas siraman rohani setiap bulan di hari Minggu;

- Om Budi Santoso dan Tante Dewi Tristantini yang menganggap saya seperti keponakan sendiri, senyuman dan keramahan mereka menjadi suntikan semangat bagi saya;
- Mandy, si anjing *tackle* kesayangan Mba Wanda yang sering menemani saat begadang pengerjaan skripsi;
- Mba Suti dan Mba Yanti yang selalu menghadirkan nasi merah, jamu serbaguna, jus pepaya+wortel, susu sapi hangat dan hidangan-hidangan sehat lainnya agar saya tetap sehat sewaktu pengerjaan skripsi;
- Mba Uci, Pak Endang dan para staf karyawan Departemen Arsitektur Universitas Indonesia;
- Para pustakawan dan pustakawati Perpustakaan Teknik Universitas Indonesia;
- Mas dan Mbak yang membantu mencetak lembar demi lembar skripsi ini dan kemudian menjilidnya;
- Pihak-pihak yang telah membantu dalam proses pengerjaan skripsi namun tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Akhir kata, saya berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Saya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi siapapun yang membaca.

Depok, Januari 2011

Hernindyasti Dwitya Hapsari

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hernindyasti Dwitya Hapsari

NPM : 0606029561

Program Studi : Arsitektur

Departemen : Arsitektur

Fakultas : Teknik

Jenis karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas tugas akhir saya yang berjudul:

KAITAN POLA *NEIGHBOURHOOD*

PADA INTERAKSI SOSIAL PENGHUNI

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok

Tanggal : 6 Januari 2011

Yang menyatakan

Hernindyasti Dwitya Hapsari

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	x
BAB I PENDAHULUAN	1
I. 1. Latar Belakang	1
I. 2. Permasalahan	4
I. 3. Ruang Lingkup Pembahasan	4
I. 4. Tujuan Penulisan	5
I. 5. Metode Penulisan	5
I. 6. Urutan Penulisan	6
I. 7. Skema Pembahasan.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	9
II. 1. NEIGHBOURHOOD	9
II. 1. 1. Definisi <i>neighbourhood</i>	9
II. 1. 2. Esensi <i>neighbourhood</i>	10
II. 1. 3. Tipe <i>neighbourhood</i>	12
II. 1. 4. Identitas <i>neighbourhood</i>	12
II. 2. POLA	15
II. 2. 1. Arketipe, prototipe desain pola <i>neighbourhood</i>	16

II. 2. 2.	Pola <i>neighbourhood</i> berdasarkan struktur teritorial	17
II. 2. 2. 1.	Pola Linier	19
II. 2. 2. 2.	Pola <i>Cluster</i>	21
II. 3.	MANUSIA DAN INTERAKSI SOSIAL	23
II. 3. 1.	Sosialisasi, Implementasi Manusia sebagai Makhluk Sosial	24
II. 3. 1. 1.	Media Sosialisasi	24
II. 3. 1. 2.	Tahap-tahap Sosialisasi	26
II. 3. 2.	Interaksi Sosial Manusia Membentuk Komunitas	28
II. 4.	NEIGHBOURHOOD DAN INTERAKSI SOSIAL	29
II. 4. 1.	Ruang Interaksi Sosial, Ruang Publik dalam <i>Neighbourhood</i>	29
II. 4. 2.	Aksesibilitas, Kunci Keberhasilan Ruang Publik	31
II. 5.	SIMPULAN TEORI	33
BAB III	STUDI KASUS	35
III. 1.	Studi Kasus I RW 05 Kebon Baru	36
III. 1. 1.	Gambaran Umum	36
III. 1. 2.	Analisis	45
III. 1. 2. 1.	Esensi <i>neighbourhood</i>	45
III. 1. 2. 2.	Pola jalan <i>neighbourhood</i>	48
III. 1. 2. 3.	Arketipe	50
III. 2.	Studi Kasus II Tebet Timur Dalam III	52
III. 2. 1.	Gambaran Umum	52
III. 2. 2.	Analisis	56
III. 2. 2. 1.	Arketipe	56
III. 2. 2. 2.	Pola jalan <i>neighbourhood</i>	57
III. 2. 2. 3.	Pola <i>neighbourhood</i>	58
III. 3.	Studi Kasus III RW 27 Pesona Khayangan Estat	59
III. 3. 1.	Gambaran Umum	59
III. 3. 2.	Analisis	63
III. 3. 2. 1.	Arketipe	63

III. 3. 2. 2. Taman, ruang publik pada Pesona Khayangan Estat	63
III. 3. 2. 3. Pola <i>neighbourhood</i>	64
III. 4. Simpulan Studi Kasus	64
III. 5. Perbandingan analisis studi kasus	65
BAB IV KESIMPULAN	67
DAFTAR PUSTAKA	69

DAFTAR GAMBAR

No. Gambar	Keterangan Gambar	Sumber	Hal
Gambar 1	Unit <i>neighbourhood</i> menurut Clarence Perry	Matthew Carmona et al., <i>Public Places Urban Spaces</i> (Oxford; Architectural Press, 2003), h. 114.	11
Gambar 2	Klasifikasi Pola	Tom Turner, <i>City as Landscape</i> (London: E & FN SPON, 1996), h. 35.	16
Gambar 3	Hierarki dan Pola Jalan Permukiman	J. De Chiara et al., <i>Time Saver Standards for Site Planning</i> (New York: McGraw-Hill), 1984.	18
Gambar 4	Pola Linier	J. de Chiara, et al, <i>Time Saver Standards for Site Planning</i>	20
Gambar 5	Berbagai Modifikasi Pola Linier	J de Chiara et al., <i>Time Saver Standards for Site Planning</i> dan Paul. D. Spreiregen AIA, <i>Urban Design</i>	20
Gambar 6	Pola <i>Cluster</i> dengan Bentuk <i>Cul-de-sac</i>	R. Untermann et al., <i>Site Planning for Cluster Housing</i> dan J. de Chiara et al., <i>Time Saver Standards for Site Planning</i>	21
Gambar 7	Pola <i>Cluster</i> dengan Loop	J. de Chiara et al., <i>Time Saver Standards for Site Planning</i> (McGraw-Hill : New York, 1984)	22
Gambar 8	Belajar tentang suatu hal merupakan wujud sosialisasi	Suprihartoyo, 2010, "Sosialisasi", 31 Juli (diakses 5 November 2010), http://www.gurumuda.com/bse/sosialisasi	25
Gambar 9	Peta Area RW 05 Kebon Baru	Peta Jakarta 2005	36
Gambar 10	Citra Udara RW 05 Kebon Baru	Google Earth	36
Gambar 11	Titik-titik Bangunan Komersil RW V Kebon Baru	Peta CAD Jakarta	37

No. Gambar	Keterangan Gambar	Sumber	Hal
Gambar 12	Bangunan Ruko Pada Pertokoan Selmis	Peta CAD Jakarta Dokumentasi pribadi	38
Gambar 13	Bangunan-bangunan komersil sepanjang Jl. Asem Baris	Peta CAD Jakarta Dokumentasi pribadi	39
Gambar 14	Tingkat lalu lintas yang tinggi pada jalan protokol Jl. H. Abdullah Syafi'i	Dokumentasi pribadi	40
Gambar 15	Lalu lalang kendaraan pada Jl. Asem Baris	Dokumentasi pribadi	40
Gambar 16	Interaksi sosial warga RW 05 Kebon Baru	Dokumentasi pribadi	41
Gambar 17	Titik-titik interaksi sosial warga RW 05 Kebon Baru	Peta CAD Jakarta	41
Gambar 18	Naungan pada titik interaksi sosial	Dokumentasi pribadi	42
Gambar 19	Perluasan lantai atas rumah yang berfungsi sekaligus sebagai naungan	Dokumentasi pribadi	42
Gambar 20	<i>Furniture</i> dalam <i>neighbourhood</i> berupa perkerasan semen sebagai tempat berinteraksi warga RW 05 Kebon Baru	Dokumentasi pribadi	42
Gambar 21	Interaksi sosial yang dilakukan anak-anak dengan mengokupansi jalan	Dokumentasi pribadi	43
Gambar 22	Area interaksi sosial warga usia remaja berseberangan dengan rel kereta yang dipisahkan oleh sebuah kali	Dokumentasi pribadi	44
Gambar 23	Taman Bermain Hatiku, area yang diperuntukkan sebagai area bermain anak RW 05 Kebon Baru yang jarang digunakan oleh warga	Dokumentasi pribadi	44
Gambar 24	Sekolah Dasar pada RW 05 Kebon Baru	Dokumentasi pribadi	45
Gambar 25	Taman Bermain Hatiku, area yang diperuntukkan sebagai area bermain anak RW 05 Kebon Baru yang jarang digunakan oleh warga	Dokumentasi pribadi	46

No. Gambar	Keterangan Gambar	Sumber	Hal
Gambar 26	Tempat belanja berupa warung kelontong di dalam <i>neighbourhood</i> RW 05 Kebon Baru	Dokumentasi pribadi	46
Gambar 27	Tempat belanja berupa <i>mini market</i> di dalam <i>neighbourhood</i> RW 05 Kebon Baru	Dokumentasi pribadi	46
Gambar 28	Akses pejalan kaki yang menghubungkan jalan arteri dengan jalan lokal berupa gang yang dapat dilalui seorang pejalan kaki dan sebuah kendaraan bermotor secara sekaligus	Dokumentasi pribadi	47
Gambar 29	Akses pejalan kaki di dalam <i>neighbourhood</i> yang dapat dilalui seorang pejalan kaki dan sebuah kendaraan bermotor secara sekaligus	Dokumentasi pribadi	47
Gambar 30	Jalan lokal dalam <i>neighbourhood</i>	Dokumentasi pribadi	47
Gambar 31	Peta Area Tebet Timur Dalam III	Peta Jakarta 2005	52
Gambar 32	Pagar sebagai penanda teritorial pemilik rumah	Dokumentasi pribadi	52
Gambar 33	Tipikal rumah pada Tebet Timur Dalam III	Dokumentasi pribadi	53
Gambar 34	Jalan lokal	Dokumentasi pribadi	53
Gambar 35	Portal pada jalan lokal	Dokumentasi pribadi	54
Gambar 36	Pola <i>neighbourhood</i> Tebet Timur Dalam III	Peta CAD Jakarta	54
Gambar 37	Gelanggang Remaja Kecamatan Tebet	Dokumentasi pribadi	55
Gambar 38	SDN Tebet Timur 15 pagi	Dokumentasi pribadi	55
Gambar 39	Masjid	Dokumentasi pribadi	55
Gambar 40	Peta <i>neighbourhood</i> RW 27 Pesona Khayangan Estat	Peta Jakarta 2005	59
Gambar 41	Citra udara <i>neighbourhood</i> RW 27 Pesona Khayangan Estat	Google Earth	59

No. Gambar	Keterangan Gambar	Sumber	Hal
Gambar 42	Tipe-tipe rumah pada Pesona Khayangan Estat	Dokumentasi pribadi	60
Gambar 43	Jalan lokal pada <i>neighbourhood</i>	Dokumentasi pribadi	60
Gambar 44	Pedestrian pada jalan lokal	Dokumentasi pribadi	60
Gambar 45	Taman pada Pesona Khayangan Estat digunakan sebagai area bermain anak	Dokumentasi pribadi	61
Gambar 46	Balai warga RW 27 Pesona Khayangan Estat	Dokumentasi pribadi	62
Gambar 47	Masjid RW 27 Pesona Khayangan Estat	Dokumentasi pribadi	62
Gambar 48	Lapangan Basket Pesona Khayangan Estat	Dokumentasi pribadi	62

DAFTAR TABEL

No Tabel	Keterangan Tabel	Hal
Tabel 1	Hierarki Tipe Jalan	18

ABSTRAK

Skripsi ini membahas bagaimana tipe permukiman yang berbeda dengan pola yang berbeda berpengaruh pada interaksi sosial penghuni. Interaksi sosial dalam sebuah permukiman bergantung pada sarana sosial yang ada di dalamnya seperti sekolah dasar, tempat berbelanja, taman dan area bermain serta akses bagi pejalan kaki. Seringkali di dalam sebuah permukiman bahkan dalam skala *neighbourhood* (rukun warga) banyak para penghuni yang tidak saling mengenal penghuni lainnya. Padahal seharusnya skala *neighbourhood* adalah skala yang menunjukkan kedekatan emosional dalam suatu area. Dalam istilah Indonesia, kita lebih mengenal dengan kata bertetangga.

Metode analisis yang dilakukan adalah dengan menelusuri interaksi sosial di dalam sebuah *neighbourhood*. Bagaimana ruang interaksi sosial terjadi di dalam sebuah *neighbourhood*. Studi kasus mencoba membedah tiga sampel *neighbourhood* yang memiliki pola berbeda satu sama lain. Studi kasus tersebut antara lain adalah *neighbourhood* pada konteks permukiman kampung, *gated medium* dan *gated large*. Ketiga studi kasus memiliki pola permukiman yang berbeda. Pada akhirnya akan terjawab bahwa pola *neighbourhood* pada sebuah permukiman memiliki kaitan dalam aktivitas interaksi sosial penghuni.

ABSTRACT

This writing will reveal how the type of residences affect to inhabitant's social interaction. Social interaction in one residence depends on social element like elementary school, daily needs shop, small park and playground for kids, also access for pedestrian. It often happens in a residence which among inhabitants didn't know each other and it happens too to a smaller scale residence: neighbourhood. Neighbourhood should contain not only physical closeness but also emotional closeness.

The method of the analyses is learning about social interaction happens in a neighbourhood. Case studies will try to analyse three samples of neighbourhood which has pattern differences. The case studies are in *kampung* context, gated medium context and gated large context. Each of case studies has their own pattern which different among another. In the end, the answer is the pattern of neighbourhood affect social interaction among inhabitants.

BAB I

PENDAHULUAN

I. 1. Latar Belakang

Pada dasarnya manusia merupakan makhluk sosial. Bagaimana manusia dapat bertoleransi atau merasa nyaman dengan kedekatan fisik bersama manusia lainnya tercatat pada beberapa budaya. Suku Kaingáng Indian di Pedalaman Amazon memiliki budaya tidur berkelompok dengan mengaitkan kaki satu sama lain. Mereka saling memberikan sentuhan, mencari keintiman fisik (nonseksual) agar memperoleh rasa aman dan nyaman.¹

Dalam hubungannya dengan manusia sebagai makhluk sosial, manusia selalu hidup bersama dengan manusia lainnya. Karena itu dengan sendirinya manusia akan selalu bermasyarakat dalam kehidupannya. Manusia dikatakan sebagai makhluk sosial karena pada diri manusia juga ada dorongan dan kebutuhan untuk berhubungan (interaksi) dengan orang lain. Naluri ini disebut *gregariousness* dan karenanya manusia juga disebut *social animal*. Oleh karena itu, manusia memiliki kecenderungan untuk membentuk kelompok-kelompok sosial.² Menurut Charles Horton Cooley, kelompok sosial yang positif selalu bersifat *Gemeinschaftlich*.³

Gemeinschaft adalah suatu bentuk kehidupan bersama yang antar anggotanya terdapat ikatan batin (ikatan emosional di dalamnya). Dasar hubungannya adalah rasa cinta dan kesatuan batin yang memang telah dikrodatkan.⁴ Ikatan ini melambangkan kesatuan dalam nilai-nilai kehidupan dan pemikiran. Dalam *gemeinschaft* ini, terdapat tatanan nilai sosial setempat yang berkembang dan

¹ Yi Fu Tuan, *Space and Place* (Minneapolis: The University of Minnesota, 1977), h. 62.

² Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar* (Jakarta: CV. Rajawali, 1986), h. 101.

³ Ibid.

⁴ Ibid.

diakui bersama. Nilai-nilai sosial tersebut berasal dari norma-norma sosial setempat yang berlaku. Pada *gemeinschaft* berlaku *essential will* (*Wesenwille*) yaitu sebuah ikatan yang dikrodotkan. *Wesenwille* ini timbul dari keseluruhan kehidupan alami. Pada kondisi masyarakat modern, ikatan *gemeinschaft* terlihat dalam ikatan keluarga, kelompok kekerabatan, rukun tetangga dan lainnya.

Sebagai makhluk sosial, manusia memiliki salah satu ciri yaitu berinteraksi dengan sesama. Permukiman merupakan contoh tempat terjadinya interaksi dalam masyarakat. Dalam pembentukan permukiman, kekerabatan dapat menjadi faktor penentu. Hal ini terkait dengan sebuah bentuk ikatan sosial. Hubungan antara kekerabatan (aspek sosial) dan permukiman (aspek fisik) secara umum dapat digambarkan sebagai berikut:⁵

1. Kelompok kekerabatan mempengaruhi lokasi dan tata lahan/rumah sesuai dengan prinsip yang dianut.
2. Peran sosial antara kekerabatan mempengaruhi terbentuknya ruang-ruang yang menjadi sarana interaksi antara kerabat.

Dalam suatu perencanaan lingkungan, kompleksitas merupakan masalah terbesar. Informasi yang memadai mengenai kondisi eksisting lingkungan dan tipe tempat seperti apa yang dikehendaki tidak bisa hanya disimpan dalam pikiran saja. Munculnya metode mendesain dengan gambar telah memberi kontribusi signifikan terhadap problem di atas. Dengan gambar, orang-orang dapat merangkai hubungan antar beberapa bagian.

Christopher Alexander, seorang ahli Matematika Austro-Inggris-Amerika yang diakui dunia sebagai “ahli teori desain terdepan”, mengajukan cara yang dapat menjawab persoalan kompleksitas dalam desain. Salah satunya tertuang dalam *The Pattern Language*. Pokok utama argumen Alexander dalam buku tersebut yaitu: untuk menghadapi permasalahan kompleksitas, manusia harus memiliki

⁵ Subur Panjaitan, *Pengaruh Budaya Minangkabau Terhadap Terbentuknya Pola Ruang Luar Di Kelurahan Tegal Sari Mandala III Kecamatan Medan Denai Kota Medan* (Tesis S2 Arsitektur Universitas Sumatera Utara: 11 Mei 2010), h. 14.

kemampuan mengembangkan kemampuan desain arketipe. Solusi tersebut bernama pola.⁶

Dalam mendesain sebuah permukiman, seorang perancang atau pengembang harus dapat memahami pola arketipe. Merancang permukiman tidaklah mudah. Layout permukiman yang gagal merupakan akibat dari pola arketipe yang buruk. Untuk mencegah agar tersebut tidak terjadi, seorang perancang harus memulai dengan pola. Pola alam merupakan starting point yang baik. Pola sosial juga merupakan awalan yang baik dalam merancang suatu permukiman. Adanya perbedaan layout permukiman dapat memberikan berbagai dampak yang berbeda pula bagi penghuni di dalam suatu permukiman salah satu contohnya adalah pembentukan ruang interaksi sosial.⁷

Interaksi sosial menurut Jahn Gehl dalam bukunya *Life Between Buildings* (1996) bergantung pada kehadiran penghuni yang satu dengan penghuni yang lain. Interaksi sosial yang terjadi misalnya saling bertegur sapa, berbincang-bincang, kegiatan komunal yang melibatkan banyak penghuni seperti gotong royong, maupun kontak pasif seperti saling berpandangan atau hanya mendengarkan tetangga bercerita. Interaksi ini terjadi secara spontan sebagai akibat langsung dari pergerakan dan keberadaan para penghuni di tempat dan waktu yang bersamaan.⁸

Di dalam suatu permukiman interaksi sosial yang terjadi antar penghuni di dalamnya terbentuk karena kegiatan bertetangga. Area yang menjadikan para penghuni ini tinggal dalam jarak yang berdekatan merupakan sebuah *neighbourhood*.

Kevin Lynch dalam bukunya *Good City Form* (1981, h. 118) mengajukan lima kinerja utama dalam merancang sebuah kota antara lain “*vitality, sense, fit, access and control*”. Lima dimensi utama ini dapat digunakan untuk merancang sebuah *neighbourhood* tentunya. Terjadinya interaksi sosial di dalam sebuah *neighbourhood* memerlukan akses. Aksesibilitas manusia untuk melakukan

⁶ Tom Turner, *City as Landscape* (London: E & FN Spon, 1996), h. 22.

⁷ Ibid, h. 43.

⁸ Matthew Carmona et. Al., *Public Places Urban Spaces* (Oxford: Architectural Press, 2003), h. 107.

interaksi sosial dengan penghuni lainnya dalam suatu *neighbourhood* bergantung pada pola arketipe yang dibuat oleh perancang.

I. 2. Permasalahan

Makna permukiman dalam Undang-Undang RI Nomor 4 tahun 1992 tentang Perumahan dan Permukiman yaitu: permukiman merupakan bagian dari lingkungan hidup di luar kawasan lindung, baik yang berupa kawasan perkotaan maupun pedesaan yang berfungsi sebagai lingkungan tempat tinggal atau lingkungan hunian dan tempat kegiatan yang mendukung perikehidupan dan penghidupan.

Konteks permukiman beragam mulai dari desa, kampung, rumah susun, *gated small*, *gated medium*, *gated large*, atau apartemen. Konteks yang beragam tersebut akan menghasilkan pola *neighbourhood* yang beragam pula. Suatu *neighbourhood* tidak hanya menggambarkan kedekatan fisik antar penghuni melainkan kedekatan emosional. Tetapi kenyataan yang ditemui banyak sekali dalam suatu *neighbourhood* terdapat penghuni yang tidak mengenal atau tidak akrab dengan tetangganya. Sehingga lebih memilih untuk berinteraksi dengan orang lain yang bukan bagian dari *neighbourhood* itu sendiri. Dari fenomena tersebut, permasalahan yang saya rumuskan pada skripsi ini adalah:

“Bagaimana kaitan pola *neighbourhood* pada interaksi sosial penghuni?”

I. 3. Ruang Lingkup Pembahasan

Ruang lingkup pembahasan skripsi ini hanya pada pola dalam lingkup desain yang lebih mengarah pada pola kwartier atau pola arketipe dimana saya mengambil *sample* sebuah *neighbourhood* pada sebuah permukiman.

Teori yang digunakan untuk membahas skripsi lebih lanjut hanya dibatasi pada teori mengenai pola arketipe, *neighbourhood* dan interaksi sosial.

I. 4. Tujuan Penulisan

Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk mengetahui apakah ada keterkaitan antara pola *neighbourhood* dengan interaksi sosial para penghuni di dalamnya. Karena yang selama ini saya lihat secara kasat mata, permukiman dengan pola yang berbeda memberikan ruang-ruang interaksi sosial yang berbeda pula.

I. 5. Metode Penulisan

I. 5. 1. Studi literatur

Mengkaji beberapa teori yang sesuai dengan permasalahan dan ruang lingkup pembahasan skripsi.

I. 5. 2. Studi lapangan dan wawancara

Melakukan pengamatan pada tempat yang dijadikan studi kasus dan melakukan wawancara beberapa pihak untuk memperkuat data.

I. 5. 3. Analisis Data

Melakukan analisis data yang diperoleh di lapangan berdasarkan landasan teori.

I. 5. 4. Kesimpulan

Menarik kesimpulan dengan menjawab permasalahan.

I. 6. Urutan Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab I merupakan pendahuluan yang menjabarkan latar belakang penulisan, permasalahan, ruang lingkup pembahasan, tujuan penulisan, metode penulisan beserta skema pembahasannya.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada Bab II saya mengkaji beberapa teori yang sekiranya dapat menjawab permasalahan skripsi. Teori-teori tersebut antara lain adalah teori mengenai *neighbourhood*, pola dan interaksi sosial manusia.

Teori mengenai *neighbourhood* akan membahas definisi, esensi, tipe, dan identitas *neighbourhood*.

Teori mengenai pola akan membahas mengenai arketipe sebagai prototipe desain pola *neighbourhood* dan mengkaji pola *neighbourhood* berdasarkan struktur teritorial.

Teori mengenai interaksi sosial manusia akan membahas mengenai sosialisasi sebagai implementasi manusia sebagai makhluk sosial dan juga membahas komunitas. Mengenai sosialisasi akan dibahas lebih lanjut lagi mengenai media sosialisasi dan tahap-tahap sosialisasi.

Kemudian teori terakhir yang dibahas dalam landasan teori adalah teori yang membahas hubungan *neighbourhood* dan interaksi sosial. Bahwa ruang interaksi sosial dalam *neighbourhood* adalah sebuah ruang publik dan kunci keberhasilannya adalah aksesibilitas.

BAB III STUDI KASUS

Bab III merupakan pembahasan studi kasus antara lain:

Studi Kasus 1 RW V Kebon Baru

Studi Kasus 2 RW III Tebet Timur Dalam

Studi Kasus 3 RW 27 Pesona Khayangan Estate

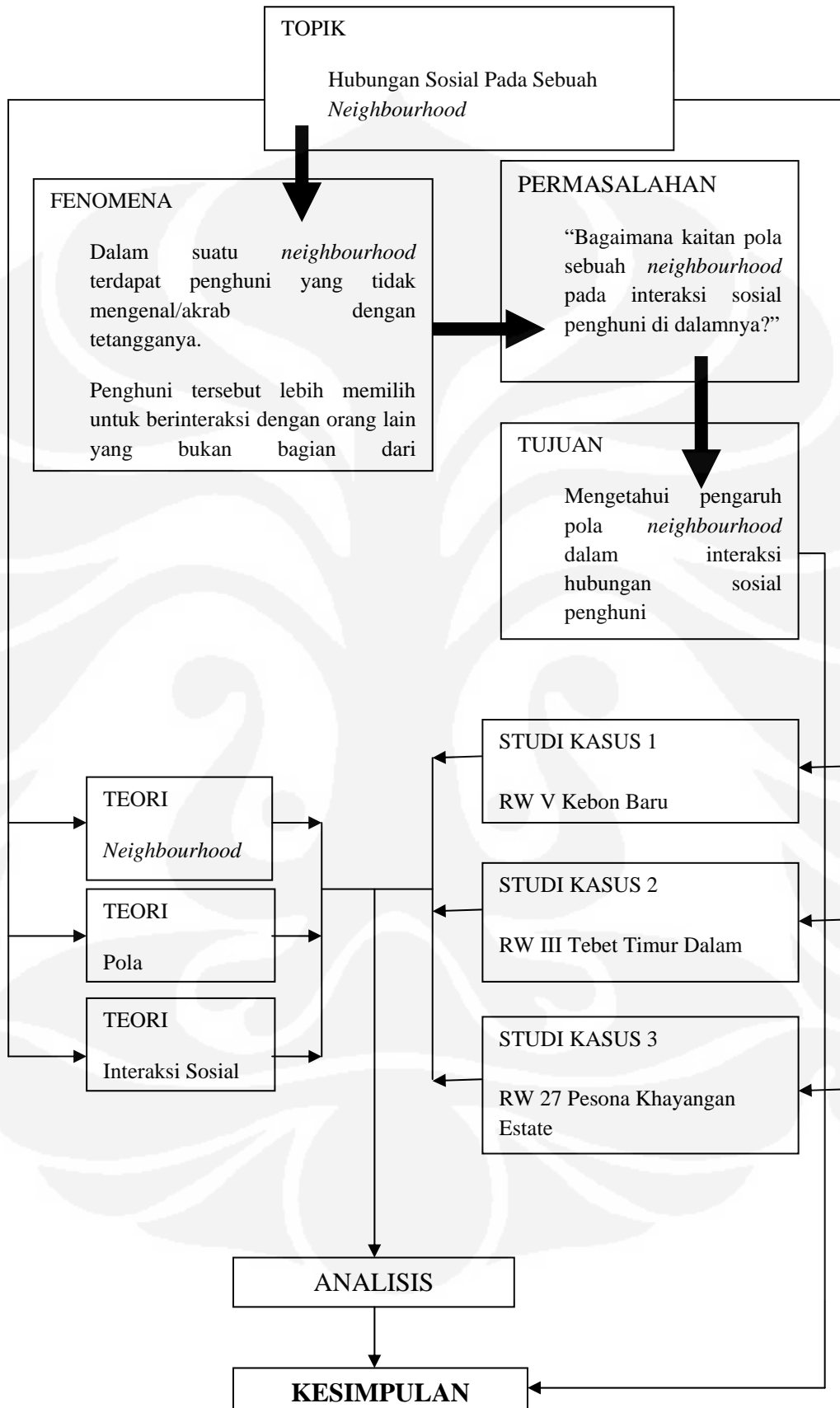
Pemilihan studi kasus didasarkan pada pola permukiman berdasarkan struktur teritorial. Studi kasus pertama merupakan *neighbourhood* dalam permukiman dengan pola linier. Studi kasus kedua merupakan *neighbourhood* dalam permukiman yang memiliki pola kurvilinear. Studi kasus ketiga merupakan *neighbourhood* dalam permukiman pola linier, grid modifikasi.

Dari pola permukiman yang berbeda-beda tersebut, saya mencoba menganalisis adakah kaitan pola tersebut dengan ruang interaksi sosial yang terjadi di dalamnya.

BAB IV KESIMPULAN

BAB IV merupakan kesimpulan yang menjawab permasalahan skripsi. Kesimpulan tersebut diperoleh setelah menganalisis data dengan teori-teori yang telah dikaji.

I. 7. Skema Pembahasan



BAB II

LANDASAN TEORI

II. 1. NEIGHBOURHOOD

II. 1. 1. Definisi *neighbourhood*

Neighbour dalam istilah Indonesia diartikan sebagai tetangga. Maka kata *neighbourhood* mengandung arti kehidupan bertetangga. Menurut Oxford Dictionary, *neighbourhood* berarti suatu distrik atau berdekatan dalam suatu area.

Suzanne Keller dalam buku *Cities, Communities and the Young* (1973) menelaah *neighbourhood* dari sudut pandang sosiologi. *Neighbourhood* adalah sebuah area yang memiliki properti fisik tertentu. *Neighbourhood* juga merupakan sebuah rangkaian kegiatan atau hubungan kedekatan antar manusia. Bila pengertian di atas dielaborasi, *neighbourhood* adalah sebuah area tempat terjadinya kegiatan atau hubungan kedekatan antar manusia.

*“Neighbourhood are not created by planners and builders but by network of people who know each other, share some of their social life, help each other out in emergencies and get together to manage community projects... people can make a neighbourhood out of different kinds of places, but the design and physical condition of the community have a big effect on whether people create neighbourhood or not...”*⁹

⁹ Jonathan Barnett, *Redesigning Cities* (Chicago: APA Planners Press, 2003), h. 95.

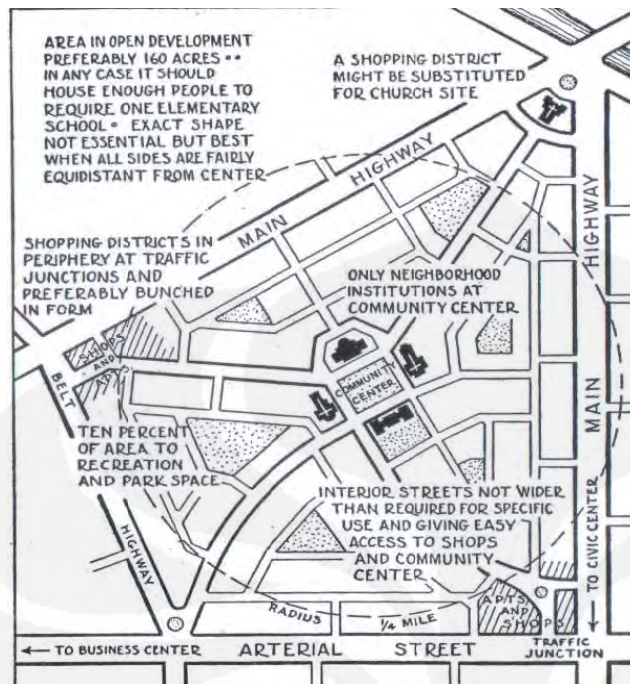
Terbentuknya sebuah *neighbourhood* bukanlah karena perancang maupun pengembang tetapi oleh kedekatan yang terbina antar manusia. Masyarakat tersebut saling berbagi kehidupan sosial, saling membantu bila ada yang membutuhkan bantuan dan bekerjasama membangun sebuah proyek bersama. Sebuah *neighbourhood* ternyata tidak hanya menggambarkan kedekatan fisik melainkan juga menggambarkan kedekatan emosional antar penghuni yang tinggal di dalamnya. Perancang atau pengembang hanya menyediakan kebutuhan-kebutuhan fisik utama melalui sebuah desain yang dapat memberikan ‘*sense of living*’ bagi para penghuni di dalamnya. ‘*Sense of living*’ di sebuah tempat berbeda dengan di tempat lain. Itulah tugas perancang atau pengembang kawasan. Selain ‘*sense of living*’, *social equipment* seperti sekolah dan tempat bermain juga perlu diperhatikan dalam sebuah penciptaan sebuah *neighbourhood*.¹⁰ *Neighbourhood* apabila dilihat menurut skala permukiman menurut Doxiadis memiliki luasan 0,2 km² dengan populasi 3000-10.000 jiwa.¹¹

II. 1. 2. Esensi *neighbourhood*

Esensi dari sebuah desain *neighbourhood* adalah bila *neighbourhood* tersebut telah memiliki kesejajaran untuk berhasil dan “sesuai kehendak” dengan desain *neighbourhood* yang telah ada. Clarence Perry mengembangkan sebuah ide yang signifikan mengenai penciptaan unit *neighbourhood*. Ide itu dia kembangkan di tahun 1920 dan menjadi ‘alat’ dalam pengorganisasian dan pengembangan sebuah kota. Pengembangan ide mengenai desain fisik dan layout sebuah *neighbourhood* juga diintegrasikan dengan ‘*social objective*’ seperti interaksi antar tetangga; penciptaan ‘*sense of community*’; identitas *neighbourhood* dan juga ‘*social balance*’.

¹⁰ Frederick Gibberd, *Town Design* (London: The Architectural Press, 1959), h. 255.

¹¹ Tom J. Bartuska, *The Built Environment* (New York: John Wiley & Sons, 2007).



Gambar 1 Unit *neighbourhood* menurut Clarence Perry

Sumber: Matthew Carmona et al., *Public Places Urban Spaces* (Oxford; Architectural Press, 2003), h. 114.

Dalam ide tersebut, Perry mengajukan gagasan bahwa setiap unit *neighbourhood* harus memiliki empat elemen dasar yaitu:¹²

1. Sekolah dasar
2. Taman-taman kecil dan area bermain untuk anak kecil
3. Tempat untuk berbelanja
4. Akses pejalan kaki yang cukup aman dimana para penghuni juga dapat menggunakan fasilitas publik dalam satu konfigurasi bangunan dan jalan

Perry pun juga menspesifikasikan enam atribut fisik di dalamnya yaitu:¹³

1. Ukuran – populasi yang dibutuhkan untuk dapat mendukung keberadaan sekolah dasar
2. *Boundary* – adanya jalan-jalan penghubung
3. Ruang terbuka
4. *Institutional site*
5. Adanya toko-toko kecil yang berada di ujung-ujung unit
6. Sistem jalan yang dapat mengantisipasi lonjakan lalu lintas yang berlebihan

¹² Matthew Carmona et al., *Public Places Urban Spaces* (Oxford: Architectural Press, 2003), h. 114.

¹³ Ibid, h. 114.

II. 1. 3. Tipe *neighbourhood*

Menurut Blowers (1973), ada lima tipe *neighbourhood* antara lain:¹⁴

1. ‘*Arbitrary*’ *neighbourhood*, *neighbourhood* yang hanya memiliki elemen berupa kedekatan spasial saja
2. ‘*Ecological*’ dan/atau ‘*ethological*’ *neighbourhood*, *neighbourhood* yang memiliki kesamaan lingkungan dan identitas
3. ‘*Homogenous*’ *neighbourhood*, *neighbourhood* yang dihuni oleh kelompok sosio-ekonomik atau kelompok etnik tertentu
4. ‘*Functional*’ *neighbourhood*, *neighbourhood* yang terbentuk karena pembagian wilayah secara geografis
5. ‘*Community neighbourhoods*’, *neighbourhood* yang memiliki ikatan kekerabatan, terdapat kelompok homogen yang secara sosial ‘terikat’ dalam satu hubungan yang dekat

II. 1. 4. Identitas *neighbourhood*

Identitas sebuah *neighbourhood* akan tercermin dengan kuat apabila *neighbourhood* tersebut terlindung dari lalu lintas kendaraan yang ramai dan padat. Donald Appleyard dan Mark Lintell mengatakan bahwa semakin tinggi tingkat keramaian dan kepadatan lalu lintas pada satu area berdampak pada semakin rendahnya kepemilikan teritori rumah.¹⁵

Neighbourhood with light traffic 2000 vehicles/day

200 vehicles/peak hour 15-20 mph Two-way

Residents speaking on “neighboring and visiting”

I feel it’s home. There are warm people on this street. I don’t feel alone.

¹⁴ Matthew Carmona et al., *Public Places Urban Spaces* (Oxford: Architectural Press, 2003), h. 115.

¹⁵ Christopher Alexander, Sara Ishikawa dan Murray Silverstein, *A Pattern Language* (New York: Oxford University Press, 1977), h. 83.

Everybody knows each other.

Definitely a friendly street.

Residents speaking on “home territory”

The street life doesn’t intrude into the home ... only happiness comes in from the street.

I feel my home extends to the whole block.¹⁶

Neighborhood with moderate traffic 6000 vehicles/day

550 vehicles/peak hour 25 mph Two-way

Residents speaking on “neighboring and visiting”

You see the neighbors but they aren’t close friends.

Don’t feel there is any community any more, but people say hello.

Residents speaking on “home territory”

It’s a medium place — doesn’t require any thought.¹⁷

Neighborhood with heavy traffic 16,000 vehicles/day

1900 vehicles/peak hour 35-40 mph One-way

Residents speaking on “neighboring and visiting”

It’s not a friendly street --- no one offers help.

People are afraid to go into the street because of the traffic.

Residents speaking on “home territory”

It is impersonal and public.

Noise from the street intrudes into my home.¹⁸

¹⁶ Christopher Alexander, Sara Ishikawa dan Murray Silverstein, *A Pattern Language* (New York: Oxford University Press, 1977), h. 83.

¹⁷ Ibid.

¹⁸ Ibid.

Studi oleh *The Appleyard-Lintell* menemukan bahwa kualitas sebuah *neighbourhood* mulai berangsur turun bila tingkat lalu lintas kendaraan di dalamnya di atas 200 kendaraan per jam. Pada area yang dilalui 550 kendaraan per jam, maka penghuni di area tersebut jarang berkunjung ke rumah tetangganya dan tidak pernah berkumpul di jalan untuk sekedar bertemu atau berbincang. Penelitian oleh Colin Buchanan mengemukakan bahwa jalan besar seperti jalan utama atau jalan raya dapat menjadi sebuah penghalang pergerakan pejalan kaki. Keramaian dan kepadatan lalu lalang kendaraan membuat pejalan kaki terpaksa beradaptasi untuk sesekali atau beberapa kali memberi keleluasaan terhadap kendaraan-kendaraan tersebut.¹⁹

Aktivitas manusia di dalam sebuah *neighbourhood* membentuk besaran dan kepadatan. Besaran dalam sebuah *neighbourhood* memungkinkan terjadinya interaksi antar individu. Clarence Perry menyebutkan bahwa besaran yang ideal didasarkan pada jarak berjalan manusia karena seperti dikatakan Jahn Gehl, “*Life takes place on foot*”. Besaran tersebut lebih kurang 10 menit orang dewasa berjalan santai dari kediamannya menuju fasilitas sosial terdekat. Perpindahan yang ditempuh dengan 10 menit berjalan lebih kurang sejauh 1,5 mile dan sebuah bentuk melingkar yang terbentuk dalam radius 1,5 mile adalah 160 acre. Pada radius ini, kita akan berjalan dengan santai, tidak membosankan dan terasa menyenangkan sehingga kita tidak merasa enggan untuk mengulanginya. Selain besaran luas, kepadatan individu di dalamnya juga mempengaruhi sebuah *neighbourhood*. Umumnya, dalam sebuah *neighbourhood* terdapat 5000 – 10000 individu dengan kepadatan 30 – 40 orang per acre atau sekitar 9 – 12 rumah.²⁰

¹⁹ Christopher Alexander, Sara Ishikawa dan Murray Silverstein, *A Pattern Language* (New York: Oxford University Press, 1977), h. 84.

²⁰ Clarence Perry, *Neighborhood and Community Planning* (Regional Plan of New York, 1929).

II. 2. POLA

Karakteristik sebuah *neighbourhood* ditentukan oleh pola yang selalu terjadi berulang di dalamnya. Pola tersebut dapat dilihat dari bentuk jalan, bentuk rumah-rumah, tipikal bentuk rumah-rumah, keterhubungan antara rumah-rumah, dan lain sebagainya.

Christopher Alexander mengungkapkan tentang bahasa pola dalam bukunya *Timeless Way of Building*. Beliau mengungkapkan cara membangun “keabadian” yang menjadi pedoman dalam membangun lingkungan bangun sehingga menjadi tempat yang menyenangkan untuk berkegiatan di dalamnya. Cara ini selayaknya harus dimiliki semua perancang agar dapat membangun suasana “hidup”. Untuk memperoleh “keabadian” tadi, seorang perancang harus mengetahui kualitas tak bernama. Dengan mutu itulah seorang perancang dapat membuat sebuah “jalan”. Agar mencapai sebuah kualitas tanpa nama, seorang perancang harus membuat “gerbang” terlebih dahulu berupa bahasa pola. Agar “gerbang” tersebut dapat dibentuk, perlu diketahui terlebih dahulu struktur dan prinsip-prinsip yang terkandung di dalamnya. Setelah struktur dan prinsip-prinsip sudah terkumpul, saatnya berjalan melewati “gerbang” untuk memperoleh “keabadian”²¹

Menurut Alexander, alam kita menyediakan banyak kualitas yang kita sendiri tidak dapat menaminya. Kualitas tersebut mampu membangkitkan berbagai perasaan yang akan membuat kita terhanyut. Kualitas tersebut dapat membuat orang merasa bergairah, kagum, terpesona, santai, gembira, tenang, lupa diri atau ingin menyatukan diri dengan kualitas tak bernama tersebut. Kualitas tersebut hadir di alam sekitar kita, di tempat yang kita kunjungi dan dalam peristiwa yang berulang. Kualitas tersebut misalnya ditemukan pada ombak yang berdebur, bunga yang tumbuh dengan indah, angin yang berhembus. Kualitas tersebut hadir dan meninggalkan kesan yang mendalam sehingga muncul keinginan pada seseorang untuk mengulangi pengalaman tersebut pada kesempatan lain. Kualitas

²¹ Gunawan Tjahjono, *Metode Perancangan: Suatu Pengantar Untuk Arsitek dan Perancang*, h. 63.

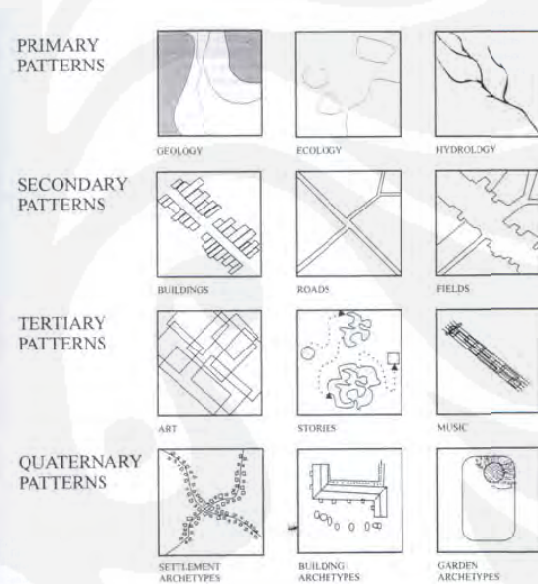
tak bernama mengandung prinsip-prinsip. Prinsip-prinsip tersebut hadir dalam bentuk aturan pola.²²

Pengertian pola mengacu pada sesuatu yang susunannya beraturan sehingga dapat menjadi dasar bagi pengulangan selanjutnya. Pola selalu mengandung peristiwa dimana peristiwa selalu berlangsung dalam konteks yang melibatkan tempat, batasan ruang yang mementuk peristiwa, suasana luar dan manusia yang mengamati atau terlibat di dalamnya.²³

II. 2. 1. Arketipe, prototipe desain pola *neighbourhood*

Arketipe merupakan bagian dari klasifikasi pola. Menurut klasifikasinya, pola terbagi atas:²⁴

1. Pola primer/alam yaitu pola yang ditemukan pada alam.
2. Pola sekunder/pola manusia, pola yang dimodifikasi manusia sebagai bagian dari adaptasi untuk memenuhi kebutuhan pangan, papan, transportasi, kenyamanan dan keamanan.
3. Pola tersier/pola estetis yaitu pola yang hadir sebagai hasil dari imajinasi atau apresiasi akan keindahan alam.
4. Pola kwartier/arketipe yaitu kombinasi dari beberapa pola. Arketipe merupakan prototipe yang telah diuji berhasil dalam sebuah desain.



Gambar 2 Klasifikasi Pola

Sumber: Tom Turner, *City as Landscape* (London: E & FN SPON, 1996), h. 35.

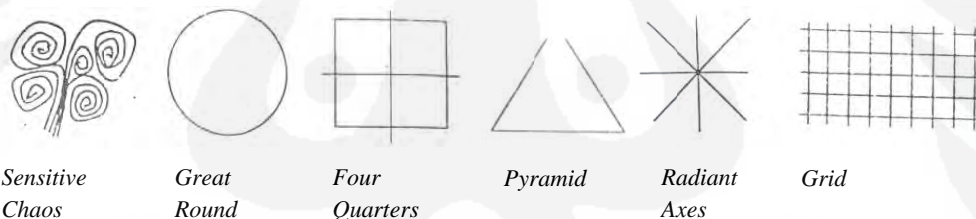
²² Gunawan Tjahjono, *Metode Perancangan: Suatu Pengantar Untuk Arsitek dan Perancang*, h. 65.

²³ Ibid, h. 65.

²⁴ Tom Turner, *City as Landscape* (London: E & FN SPON, 1996), h. 34.

Arketipe berkaitan dengan ingatan kolektif. Pada bidang psikoanalisis, menurut Carl Gustav Jung, arketipe adalah citra yang terdapat dalam alam bawah tak sadar manusia. Arketipe secara akar kata adalah tipe utama. Tipe berkaitan erat dengan arketipe. Konsep Jung oleh antropolog Mimi Lobell dikembangkan lebih jauh pada bidang keruangan. Dia menyebut kajian ini sebagai arketipe keruangan. Seperti sebuah citra dalam alam bawah sadar manusia, arketipe keruangan akan timbul ke permukaan kesadaran manusia dalam menentukan wujud batas ruang. Dengan mengetahui arketipe seorang perancang menjadi lebih sadar akan garis-garis yang ditariknya dan oleh sebab itu memiliki perbendaharaan perancangan dalam bentuk dasar.²⁵

Perkembangan peradaban manusia selama ini telah memunculkan arketipe keruangan yang berkaitan erat dengan tingkat peradaban. Arketipe muncul karena unsur kepercayaan, simbol yang berlaku, sosial dan keruangan yang timbul pada jaman tertentu. Dari situ muncullah enam kategori arketipe keruangan antara lain *sensitive chaos*, *great round*, *four quarters pyramid*, *radiant axes* dan *grid*.²⁶



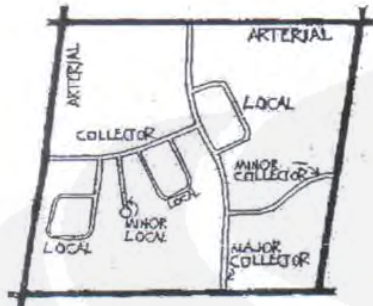
II. 2. 2. Pola *neighbourhood* berdasarkan struktur teritorial

Melihat struktur teritorial suatu wilayah permukiman merupakan salah satu cara untuk mengetahui pola permukiman. Struktur teritorial yang dimaksud adalah pola susunan teritori pada suatu wilayah. Teritori adalah wilayah geografis atau

²⁵ Gunawan Tjahjono, *Metode Perancangan: Suatu Pengantar Untuk Arsitek dan Perancang*, h. 65.

²⁶ *Ibid*, h. 59-63.

ruang fisik yang sudah dianggap sebagai hak seseorang atau sekelompok orang.²⁷ Elizabeth Macintosh, seorang senior dalam bidang perencanaan wilayah mengungkapkan bahwa teritori merupakan wujud dari kebutuhan manusia akan



Gambar 3 Hierarki dan Pola Jalan Permukiman

Sumber: J. De Chiara et al., *Time Saver Standards for Site Planning* (New York: McGraw-Hill), 1984.

sebuah tempat (*place*) yang terlindung dari gangguan luar.²⁸ Dalam sebuah permukiman, struktur teritorial berkaitan erat dengan pola penataan rumah-rumah serta fasilitas permukiman tersebut. Rumah-rumah yang ditata dalam pola *cluster* memiliki pola struktur teritorial yang berbeda dengan pola linier, bahkan permukiman yang memiliki pola yang sama bisa jadi memiliki struktur teritorial yang berbeda, tergantung ketegasan teritori dalam permukiman itu sendiri.

Pola permukiman suatu wilayah tak lepas dari pola jalan di wilayah tersebut.²⁹ Sehingga sebelum mengetahui jenis-jenis pola permukiman, perlu melihat dahulu tipe-tipe jalan dan hierarkinya. Pada umumnya hampir seluruh buku panduan perencanaan tapak membagi jalan dalam hierarki berikut:

tipe jalan	lebar jalan
Jalan bebas hambatan	200 – 300 kaki = 60 – 100 m
Jalan protokol	150 – 200 kaki = 45 – 60 m
Jalan arteri I	120 – 150 kaki = 35 – 45 m
Jalan arteri II (<i>major collector</i>)	80 kaki = 25 m
Jalan kolektor	60-70 kaki = 18 – 22 m
Jalan lokal	50-60 kaki = 15 – 18 m
Jalan <i>cul-de-sac</i> (lokal minor)	<50 kaki = <15 m

Tabel 1. Hierarki Tipe Jalan

Sumber: Simon Eisner, Arthur Gallion dan Stanley Eisner, *The Urban Pattern* (New York: John Wiley & Sons, Inc, 1993).

Dalam skala *neighbourhood* umumnya permukiman dilayani oleh jalan *major collector* atau jalan-jalan lain yang tipenya lebih rendah, sedang jalan arteri berfungsi sebagai pembatas wilayah *neighbourhood* (gambar 3). Pada dasarnya,

²⁷ Sarlito W. Sarwono, *Psikologi Lingkungan* (Jakarta: Grasindo, 1995), h. 73.

²⁸ Lisa Taylor, *Housing: Symbol, Structure, Site* (New York : Cooper-Hewitt Museum, 1982), h. 58.

²⁹ Paul. D. Spreiregen AIA, *Urban Design: The Architecture of Towns and Cities* (New York : McGraw-Hill, 1965), h. 58.

hierarki tipe jalan menunjukkan pula tingkat teritorial jalan tersebut. Jalan dengan tipe lebih tinggi memiliki tingkat teritorial yang lebih rendah karena digunakan oleh lebih banyak orang yang beragam. Jalan kolektor memiliki tingkat teritorial yang lebih rendah dari jalan lokal. Begitupun jalan lokal memiliki tingkat teritorial yang lebih rendah dari jalan *cul-de-sac*.³⁰ Perbedaannya adalah pemakaian jalan *cul-de-sac* sangat terbatas dibanding jalan lokal. Jalan *cul-de-sac* hanya dilewati boleh dilalui oleh penghuni perumahan sedangkan jalan lokal dapat dilalui oleh orang luar selain penghuni.

Beberapa ahli perencana membagi pola penataan perumahan dalam *neighbourhood* dengan beberapa bentuk yang berbeda. Namun secara garis besar terdapat dua macam pola permukiman, yaitu berkelompok (*cluster*) dan linier.³¹ Perbedaan yang terlihat dalam hal struktur teritorialnya adalah bahwa rumah-rumah pada pola cluster dikelompokkan sedemikian rupa sehingga membentuk satu kesatuan wilayah yang terpisah dari rumah-rumah lain dan terbebas dari sirkulasi umum berupa jalan lokal atau jalan lain yang tingkatannya lebih tinggi, sehingga secara langsung terbebas pula dari teritori publik. Sedangkan pada pola linier, rumah-rumah diletakkan berderet tanpa ada upaya pengelompokan dengan sirkulasi berupa jalan lokal atau jalan kolektor yang sifatnya publik.

1. Pola Linier

Pola linier merupakan pola penataan rumah-rumah yang paling banyak diterapkan oleh para perencana. Pola ini menempatkan rumah-rumah berjajar pada satu garis. Pola linier tidak mengenal sistem pengelompokan. Rumah-rumah pada permukiman tersebut ditempatkan mengikuti alur jalan umumnya berbentuk *grid* kaku atau bentuk kurvilinear. Pola ini banyak dipakai karena lebih bersifat ekonomis dibandingkan pola *cluster* yang membutuhkan banyak ruang terbuka.

³⁰ J. De Chiara et al., *Time Saver Standards for Site Planning* (New York: McGraw-Hill, 1984), h. 341-342.

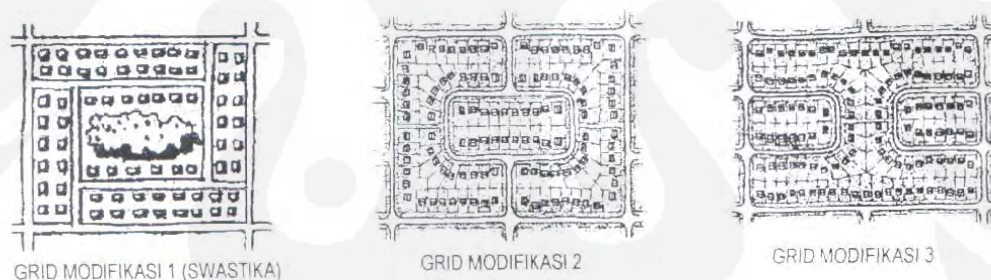
³¹ Secara tidak langsung, Richard Untermann dan Robert Small dalam *Site Planning for Cluster Housing* (New York: Van Nostrand Reinhold Company, 1977), h. 73., membagi dua macam pola pengorganisasian rumah-rumah dalam *neighbourhood* yaitu secara berkelompok dan linier. Hal senada terungkap pula dalam buku Gideon Golany, *New Town Planning: Principles and Practice* (New York: John Wiley & Sons, 1976).

Pola linier umumnya menggunakan jalan lokal dengan kombinasi jalan kolektor sebagai sirkulasi internalnya. Dalam pola linier, setiap ruas jalan saling terhubung membentuk *grid* sehingga siapapun dapat melintasi jalan tersebut. Dilihat dari sifat jalan tersebut, struktur teritorial dalam permukiman pola linier sama dengan struktur teritorial yang diajukan Jon Lang yaitu rumah sebagai wilayah teritori primer – halaman rumah sebagai teritori sekunder yang bersifat semiprivat – *pedestrian* sebagai wilayah semipublik – jalan akses sebagai teritori publik.



Gambar 4. Pola Linier

Sumber: J. de Chiara, et al, *Time Saver Standards for Site Planning*



Gambar 5. Berbagai Modifikasi Pola Linier

Sumber: J de Chiara et al., *Time Saver Standards for Site Planning* dan Paul. D. Spreiregen AIA, *Urban Design*

Karena pola jalan yang digunakan pola linier adalah pola *grid*, maka modifikasi bentuk pola linier pun mengikuti pola *grid*. Spreiregen, seorang arsitek Amerika berpendapat bahwa untuk memperbaiki kekurangan akibat tidak adanya ruang terbuka bersama dan terlalu tingginya lalu lintas kendaraan, pola linier dapat

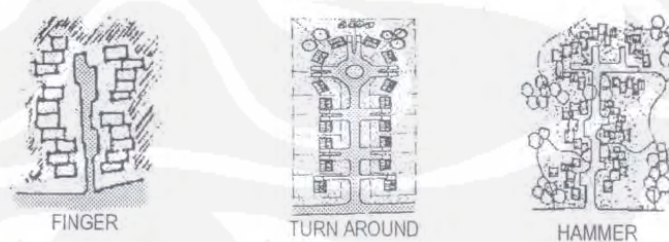
dimodifikasi menjadi pola swastika.³² Melalui pola swastika ini, lalu lintas kendaraan dipersulit dengan membentuk jalan yang saling memotong sehingga tingkat teritori publik dalam wilayah ini meningkat karena lebih terbatasnya jumlah pemakai jalan. Chiara memodifikasi pola linier ini dengan bentuk *loop* di tengah atau di bagian kanan dan kirinya. Modifikasi ini untuk menghilangkan kemonotonan pada *grid*. Manfaatnya sama dengan pola swastika, yaitu mengurangi arus lalu lintas kendaraan yang memotong wilayah permukiman serta memungkinkan adanya area hijau yang lebih banyak.³³ Akibatnya, tingkat teritorial wilayah permukiman ini meningkat dan beberapa bagiannya terbebas dari keramaian publik.

2. Pola *Cluster*

Inti penataan dari pola *cluster* adalah pengelompokan, artinya dalam pola ini rumah-rumah ditata sedemikian rupa sehingga membentuk kelompok sendiri terpisah dari permukiman lain. Rumah-rumah ditata mengelilingi suatu ruang terbuka dan hanya terdapat satu pintu akses kendaraan untuk memasuki kelompok rumah tersebut. Sirkulasi internal permukiman ini bersifat tertutup, hanya dapat digunakan oleh penghuni atau orang-orang yang memiliki kepentingan dengan penghuni. Keterbatasan pengguna jalan membuat pola permukiman tidak memiliki teritori yang bersifat publik. Semua wilayah hanya ditujukan untuk kepentingan penghuni permukiman.

Ruang terbuka umumnya berupa *entrance court* atau berupa taman terbuka (*garden space*).

Namun selain taman, ruang terbuka juga



Gambar 6. Pola Cluster dengan Bentuk *Cul-de-sac*

Sumber: R. Untermann et al., *Site Planning for Cluster Housing* dan J. de Chiara et al., *Time Saver Standards for Site Planning*

³² Paul. D. Spreiregen AIA, *Urban Design: The Architecture of Towns and Cities* (New York: McGraw-Hill, 1965), h. 149.

³³ J. De Chiara et al., *Time Saver Standards for Site Planning* (New York: McGraw-Hill, 1984), h. 350.

dapat berupa jalan kendaraan, pedestrian atau apa saja asalkan selama di atas tanah tidak didirikan bangunan.³⁴

Kelompok rumah dengan taman terbuka ada yang berbentuk *loop cul-de-sac* yang dicirikan dengan adanya jalan lokal sebagai sirkulasi internal, ada pula yang hanya berbentuk simpul dengan sirkulasi internal berupa pedestrian yang dilengkapi dengan perkerasan sebagai tempat parkir kendaraan bersama. Kedua bentuk ini memiliki tingkat tertorial yang berbeda. Menurut Onggodiputra, permukiman bentuk *loop cul-de-sac* memiliki derajat ketertutupan yang tinggi karena rumah-rumah diorganisasikan dengan susunan yang rapat menutup di setiap sudut serta terdapat satu akses yang tegas yang terbentuk dari pengarahannya yang tepat.³⁵ Sedangkan bentuk simpul tidak memiliki derajat ketertutupan yang tinggi kecuali bila antara ruang terbuka dan jalan publik dibuat batas yang tegas, misalnya dinding dengan pagar sebagai akses.

Pada pola cluster yang tidak mengelilingi taman, ruang terbuka umumnya hanya berupa jalan kendaraan yang merupakan sirkulasi internal permukiman. Jalan bagi kendaraan tersebut berupa jalan lokal minor berbentuk *cul-de-sac*. Pola cluster seperti ini memiliki bermacam-macam modifikasi pada ujung jalan. Ada yang berbentuk *turn around* yang berbentuk lingkaran pada ujungnya, ada yang ujungnya berbentuk T atau *hammer*,³⁶ ada pula yang ujungnya dibiarkan apa adanya tanpa modifikasi yang oleh Spreiregen disebut *finger*³⁷. Bentuk-bentuk *cul-*



Gambar 7. Pola Cluster dengan Loop

Sumber: J. de Chiara et al., *Time Saver Standards for Site Planning* (McGraw-Hill : New York, 1984)

³⁴ Richard K Untermann, *Site Planning for Cluster Housing* (New York: Van Nostrand Reinhold, 1977), h. 74.

³⁵ Ir. Aris K. Onggodiputra, *Tataletak Perumahan*, h 14-51.

³⁶ J. De Chiara et al., *Time Saver Standards for Site Planning* (New York: McGraw-Hill, 1984), h. 350.

³⁷ Paul D. Spreiregen, *Urban Design: The Architecture of Towns and Cities* (New York: McGraw-Hill, 1965), h. 149-150.

de-sac ini memiliki banyak kemungkinan tingkat teritorial. Walaupun sama-sama terbebas dari teritori publik dan hanya memiliki satu akses kendaraan, namun bila dibandingkan dengan bentuk *loop cul-de-sac*, derajat ketertutupan bentuk *cul-de-sac* ini bersifat relatif tergantung dari bagaimana pengorganisasian rumah-rumah tersebut.

Selain bentuk-bentuk di atas, pola *cluster* ini dapat dibentuk dari modifikasi linear. Modifikasi dilakukan dengan membatasi sirkulasi internalnya, menutup beberapa titik pertemuan *grid* hingga menjadi bentuk *loop*. Dengan bentuk ini, rumah-rumah tertata dalam satu kelompok sendiri, tidak lagi menyebar seperti pola linier. Bentuk *loop* digolongkan ke dalam pola *cluster* oleh Simon Eisner. Karena walau memiliki pintu akses yang lebih banyak, dalam hal penyaringan lalu lintas kendaraan bentuk *loop* diyakini sama efektifnya dengan pola *cluster* lain yang menggunakan jalan *cul-de-sac*.³⁸

II. 3. MANUSIA DAN INTERAKSI SOSIAL

Sejak lahir, manusia tidak dapat dipisahkan dengan manusia lain. Tidak seperti hewan, manusia tidak dilahirkan dengan naluri yang tajam. Sehingga manusia butuh belajar untuk dapat bertahan hidup.³⁹ Salah satu proses yang dilalui manusia untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya adalah sosialisasi. Dalam proses ini, seseorang berada bersama-sama dengan orang atau sekelompok orang lain, lalu mempelajari kebiasaan-kebiasaan kelompok tersebut dengan cara berinteraksi. Hal ini diperkuat dengan teori yang dikemukakan oleh Mead bahwa diri manusia berkembang melalui interaksi dengan anggota masyarakat lain.⁴⁰ Cooley juga menyatakan bahwa konsep diri seseorang berkembang melalui interaksinya dengan orang lain.⁴¹

³⁸ Simon Eisner, Arthur Gallion dan Stanley Eisner, *The Urban Pattern* (New York: John Wiley & Sons, Inc., 1993).

³⁹ Kamanto Sunarto, *Pengantar Sosiologi* (Jakarta: Lembaga Penerbit FE UI, 2000), h. 23.

⁴⁰ *Ibid.*

⁴¹ *Ibid.*, h. 24-25.

II. 3. 1. Sosialisasi, Implementasi Manusia sebagai Makhluk Sosial

Sejak pagi hari dimulai dari bangun tidur, banyak sekali aktivitas sosial yang manusia lakukan seperti bertemu dengan keluarga, berangkat sekolah, dan belajar bersama di sekolah. Untuk dapat melakukan aktivitas sosial di sebuah lingkungan, seseorang harus mengenal dan harus diterima sebagai bagian dari lingkungan tersebut. Lalu, bagaimana seseorang dapat diterima dalam sebuah keluarga dan lingkungan? Tentu saja dia harus mengenal mereka dan juga dikenal. Proses mengenal itulah yang disebut sosialisasi. Sosialisasi yang pertama kali manusia lakukan adalah dengan keluarga. Pada saat ayah atau ibu mengajarkan sesuatu, maka sosialisasi telah terjadi.

Secara sederhana, sosialisasi diartikan sebagai proses sosial. Sosialisasi adalah proses sosial yang terjadi pada seseorang untuk mempelajari dan menyesuaikan diri terhadap norma, nilai, perilaku, adat istiadat, dan semua persyaratan lainnya yang diperlukan agar dapat berperan dan berfungsi dalam kelompoknya. Dapat dikatakan bahwa sosialisasi merupakan proses yang aktif, dalam arti bahwa sosialisasi berperan bagi individu untuk dapat bergabung dengan kelompoknya. Dalam sosialisasi terdapat tiga kegiatan utama yang semuanya saling berhubungan yaitu *belajar*, *penyesuaian diri*, dan *pengalaman psikologis*.

II. 3. 1. 1. Media Sosialisasi

Sosialisasi dimulai sejak seorang bayi dilahirkan dan berlangsung seumur hidup. Sosialisasi tidak hanya berlangsung pada masa kanak-kanak saja, yaitu di dalam keluarga, tetapi juga berlangsung di kelompok teman permainan, sekolah, tempat kerja, lingkungan sekitar tempat tinggal, dan lingkungan negara bahkan antarnegara.



Gambar 8. Belajar tentang suatu hal merupakan wujud sosialisasi

Sumber: Bunda, Edisi 207 Februari dan Edisi 211 Maret 2005

Dilihat dari siapa yang berperan dalam melakukan sosialisasi, maka sosialisasi dapat dibedakan menjadi dua, yaitu sosialisasi primer dan sosialisasi sekunder.

- a. Sosialisasi *primer*, ialah sosialisasi yang paling dasar dan utama, yang berlangsung pada anak usia 0 sampai 5 tahun. Dalam sosialisasi primer, pihak yang berperan adalah keluarga.
- b. Sosialisasi *sekunder*, terjadi setelah sosialisasi primer. Dalam sosialisasi sekunder pihak yang berperan adalah di luar keluarga, antara lain sekolah, teman sebaya, dan media massa. Keluarga, sekolah, teman sebaya, dan media massa merupakan media sosialisasi. Media sosialisasi yaitu orang, kelompok, atau lembaga yang mengajarkan kepada kita tentang apa yang harus diketahui mengenai semua hal yang diperlukan untuk bisa hidup dalam masyarakat.

Selain keluarga, sekolah, kelompok bermain dan media massa, sosialisasi juga dilakukan oleh institusi agama, tetangga, organisasi rekreasi, masyarakat, dan lingkungan pekerjaan. Semuanya membantu seseorang membentuk pandangannya sendiri tentang dunianya dan membuat persepsi mengenai tindakan-tindakan yang pantas dan tidak pantas dilakukan. Dalam beberapa kasus, pengaruh-pengaruh agen-agen ini sangat besar.⁴²

⁴² Suprihartoyo, 2010, "Sosialisasi", 31 Juli (diakses 5 November 2010), <http://www.gurumuda.com/bse/sosialisasi>

II. 3. 1. 2. Tahap-Tahap Sosialisasi

Peter Berger mendefinisikan sosialisasi sebagai suatu proses di mana seorang anak belajar menjadi seorang anggota yang berpartisipasi dalam masyarakat (Berger, 1978). Salah satu teori peranan dikaitkan sosialisasi ialah teori George Herbert Mead. Dalam teorinya yang diuraikan dalam buku *Mind, Self, and Society*, Mead menguraikan tahap-tahap pengembangan secara bertahap melalui interaksi dengan anggota masyarakat lain, yaitu melalui beberapa tahap antara lain *play stage*, *game stage*, dan tahap *generalized other*.

- Tahap persiapan (*Preparatory Stage*)

Tahap ini dialami sejak manusia dilahirkan, saat seorang anak mempersiapkan diri untuk mengenal dunia sosialnya, termasuk untuk memperoleh pemahaman tentang diri. Pada tahap ini juga anak-anak mulai melakukan kegiatan meniru meski tidak sempurna.

Contoh: Kata "makan" yang diajarkan ibu kepada anaknya yang masih balita diucapkan "mam". Makna kata tersebut juga belum dipahami tepat oleh anak. Lama-kelamaan anak memahami secara tepat makna kata makan tersebut dengan kenyataan yang dialaminya.

- Tahap meniru (*Play Stage*)

Tahap ini ditandai dengan semakin sempurnanya seorang anak menirukan peran-peran yang dilakukan oleh orang dewasa. Pada tahap ini mulai terbentuk kesadaran tentang anma diri dan siapa nama orang tuanya, kakaknya, dan sebagainya. Anak mulai menyadari tentang apa yang dilakukan seorang ibu dan apa yang diharapkan seorang ibu dari anak. Dengan kata lain, kemampuan untuk menempatkan diri pada posisi orang lain juga mulai

terbentuk pada tahap ini. Kesadaran bahwa dunia sosial manusia berisikan banyak orang telah mulai terbentuk. Sebagian dari orang tersebut merupakan orang-orang yang dianggap penting bagi pembentukan dan bertahannya diri, yakni dari mana anak menyerap norma dan nilai. Bagi seorang anak, orang-orang ini disebut orang-orang yang amat berarti (*Significant other*).

- Tahap siap bertindak (*Game Stage*)

Peniruan yang dilakukan sudah mulai berkurang dan digantikan oleh peran yang secara langsung dimainkan sendiri dengan penuh kesadaran. Kemampuannya menempatkan diri pada posisi orang lain pun meningkat sehingga memungkinkan adanya kemampuan bermain secara bersama-sama. Dia mulai menyadari adanya tuntutan untuk membela keluarga dan bekerja sama dengan teman-temannya. Pada tahap ini lawan berinteraksi semakin banyak dan hubungannya semakin kompleks. Individu mulai berhubungan dengan teman-teman sebaya di luar rumah. Peraturan-peraturan yang berlaku di luar keluarganya secara bertahap juga mulai dipahami. Bersamaan dengan itu, anak mulai menyadari bahwa ada norma tertentu yang berlaku di luar keluarganya.

- Tahap penerimaan norma kolektif (*Generalized Stage/Generalized other*)

Pada tahap ini seseorang telah dianggap dewasa. Dia sudah dapat menempatkan dirinya pada posisi masyarakat secara luas. Dengan kata lain, ia dapat bertenggang rasa tidak hanya dengan orang-orang yang berinteraksi dengannya tapi juga dengan masyarakat luas. Manusia dewasa menyadari pentingnya peraturan, kemampuan bekerja sama--bahkan dengan orang lain yang tidak

dikenalnya. Manusia dengan perkembangan diri pada tahap ini telah menjadi warga masyarakat dalam arti sepenuhnya.

II. 3. 2. Interaksi Sosial Manusia Membentuk Komunitas

Komunitas adalah sekelompok manusia yang saling memiliki keterkaitan fisik dan non fisik, ruang dan non ruang. Kelompok manusia yang bermukim pada suatu tempat atau ruang belumlah merupakan komunitas jika tidak ada keterikatan hubungan diantara mereka yang dapat terjadi secara sosial, budaya maupun ekonomi. Salah satu ciri komunitas adalah adanya kegiatan yang disepakati dan dilakukan secara bersama diantara komunitas tersebut.

Komunitas memiliki makna dalam tiga hal yaitu:⁴³

1. Suatu kelompok yang mempunyai ruang tertentu.
2. Suatu kelompok yang mempunyai sifat sama.
3. Suatu kelompok yang dibatasi oleh identitas budaya yang sama dan dibentuk dengan hubungan sosial yang kental.

Di dalam sebuah komunitas anggotanya mempunyai sesuatu yang secara bersama membedakan mereka dengan kelompok manusia lainnya. Oleh karena itu perbedaan karakter menjadi penting untuk membedakan komunitas antara satu dengan lainnya. Lebih lanjut batas (*boundary*) menjadi penting untuk menunjukkan identitas sebuah komunitas. Akan tetapi dalam hal ini batas tidak selalu harus berupa fisik seperti pagar, sungai atau batas wilayah, dapat juga batas tersebut berupa ras, bahasa, religi atau merupakan konsep /makna/symbol yang telah melekat pada komunitas tertentu.⁴⁴

⁴³ Subur Panjaitan, *Pengaruh Budaya Minangkabau Terhadap Terbentuknya Pola Ruang Luar Di Kelurahan Tegal Sari Mandala III Kecamatan Medan Denai Kota Medan* (Tesis S2 Arsitektur Universitas Sumatera Utara: 11 Mei 2010), h. 14.

⁴⁴ *Ibid.*, h. 14.

II. 4. *NEIGHBOURHOOD* DAN INTERAKSI SOSIAL

Pada umumnya, manusia akan berinteraksi dengan teman yang cenderung sebaya karena ada kesamaan derajat.⁴⁵ Seseorang juga akan merasa lebih nyaman jika berinteraksi dengan orang yang memiliki minat yang sama dengan dirinya. Berinteraksi adalah sebuah kebutuhan. Ray Oldenburg dalam bukunya *The Great Good Place* mengemukakan bahwa manusia memang membutuhkan tempat untuk mengobati stres, kesendirian (*loneliness*) dan keterasingan (*alienation*).⁴⁶ Berbagi ruang publik selain rumah, sekolah dan kantor dengan teman-teman untuk keluar dari permasalahan sehari-hari. Ruang tersebut memiliki beberapa kriteria ideal, yang terutama adalah ruang tersebut merupakan tempat yang netral, siapa saja boleh datang dan berkumpul serta merasa nyaman ketika berada di dalamnya. Tempat ini tidak eksklusif dan dapat diakses dengan mudah oleh masyarakat umum, tidak memberlakukan sistem keanggotaan. Biasanya ada beberapa kelompok tertentu yang sering mendatangi tempat ini dan menjadi langganan tetap. Suasana yang menyenangkan dan lingkungan yang menyenangkan, seperti berada di rumah membuat para pendatang merasa betah di tempat ini. Aktivitas utama yang dilakukan adalah berbincang-bincang. Tempat seperti ini sederhana, tidak elegan dan tidak diiklankan.⁴⁷ Lebih spesifik lagi, Ray menyebutkan bahwa tempat seperti ini sebagai *third place* yang merujuk pada tempat selain rumah dan kantor.

II. 4. 1. Ruang Interaksi Sosial, Ruang Publik Dalam *Neighbourhood*

Menurut Kamus Oxford edisi II, publik adalah “(*opposition of private*) of, for, connected with, owned by, done for or done by, known to people in general.” Publik dimaknai sebagai segala sesuatu yang berhubungan dengan orang banyak; dapat digunakan dan dimiliki oleh siapa saja, dikenal oleh masyarakat secara umum. Jika ditinjau dari pengertian publik, maka ruang publik berarti ruang yang tidak membatasi siapa saja untuk datang dan berkegiatan di dalamnya. Ruang

⁴⁵ Kamanto Sunarto, *Pengantar Sosiologi* (Jakarta: Lembaga Penerbit FE UI, 2000), h. 27.

⁴⁶ Ray Oldenburg, *The Great Good Place* (New York: Marlowe & Company, 1989), h. 20.

⁴⁷ Ibid.

publik dapat digunakan oleh semua orang, siapapun tanpa memandang atribut yang melekat pada diri orang tersebut.

Menurut *Urban Land Institute*, ruang publik yaitu ruang-ruang yang berorientasi manusia (*people oriented spaces*).⁴⁸ Ruang publik adalah tempat atau ruang yang terbentuk karena adanya kebutuhan akan tempat untuk bertemu atau berkomunikasi. Pada dasarnya, ruang publik ini merupakan suatu wadah yang dapat menampung aktivitas tertentu dari manusia, baik secara individu maupun berkelompok.⁴⁹

Dunia publik (*public realm*) memiliki dimensi 'fisik' (ruang) dan 'sosial' (aktivitas). Dunia publik dalam arti fisik diartikan disini sebagai ruang dan setting baik itu kepemilikannya bersifat publik atau privat, mendukung atau memfasilitasi kehidupan publik dan interaksi sosial. Aktivitas dan kejadian-kejadian yang berlangsung pada ruang dan setting tersebut merupakan dunia publik yang sosiokultural.⁵⁰

Ruang interaksi sosial di dalam *neighbourhood* merupakan ruang publik. Menurut Jan Gehl dalam bukunya *Life Between Buildings* (1996), interaksi sosial dapat berupa saling bertegur sapa, berbincang-bincang, aktivitas yang sifatnya komunal, bahkan kontak pasif yang hanya sekedar memandang penghuni lain atau mendengar orang lain berbicara. Interaksi sosial ini terjadi secara spontan sebagai dampak dari perpindahan dan pergerakan orang-orang pada satu tempat di saat yang sama.⁵¹

⁴⁸ Dean Schwanke, *Mixed-Use Development Handbook* (Washington D. C.: Urban Land Institute, 1987), h 173-176.

⁴⁹ Rustam Hakim dan Hardi Utomo, *Komponen Perancangan Arsitektur Lanskap* (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), h. 50.

⁵⁰ Matthew Carmona et al., *Public Places Urban Spaces* (Oxford: Architectural Press, 2003), h. 109.

⁵¹ *Ibid*, h. 107.

II. 4. 2. Aksesibilitas, Kunci Keberhasilan Ruang Publik

Suatu ruang publik dikatakan berhasil apabila memiliki aksesibilitas. Secara pengertian, ruang publik sendiri sudah mengandung makna dapat diakses oleh siapa saja. Aksesibilitas berasal dari kata akses [**ak**•ses /aksés/ n] yang menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti jalan masuk. Dari sumber yang berbeda yaitu *Oxford Dictionary*, akses adalah *way into a place* atau *opportunity or right to use something*. Kedua sumber yang berbeda memunculkan makna jalan pada kata akses, jalan masuk dan jalan menuju. Jadi, dapat dikatakan akses adalah sebuah ‘jalan’. Akses juga memiliki makna kesempatan atau hak untuk mempergunakan sesuatu. Secara garis besar, akses memiliki makna pencapaian.

Aksesibilitas memiliki dua sisi. Pertama, aksesibilitas memiliki sisi legal/sosial. Maksud legal/sosial disini adalah seringkali seseorang diwajibkan memenuhi persyaratan tertentu dalam hal memiliki pengalaman atau tidak, kriteria usia, kemampuan finansial, dan berbagai macam lainnya agar orang tersebut dapat meraih apa yang ia tuju. Sisi aksesibilitas yang satu lagi adalah sisi fisik yang lebih mengarah ke moda transportasi seseorang untuk mencapai tempat tujuan.

Kedua sisi ini bisa saling berhubungan. Contohnya apabila dari sisi fisik terdapat peningkatan dalam sarana/prasarana transportasi di suatu area maka secara langsung akan berdampak pada aspek sosial atau ekonomi kehidupan yang kemudian berdampak pada peningkatan aksesibilitas sosial bagi masyarakat.⁵²

Pengertian aksesibilitas antara lain:⁵³

1. kemudahan bagi orang-orang untuk menjangkau suatu jarak, terlebih untuk menjangkau fasilitas-fasilitas penting
2. kemampuan masyarakat untuk menjangkau titik tujuan dalam hal untuk melakukan aktivitas sehari-hari

⁵² Malcolm J. Moseley, *Accessibility: The Rural Challenge* (London: Methuen Young Books, 1979), h. 57.

⁵³ Ibid, h. 59.

3. karakteristik atau keuntungan dari sebuah tempat dimana tempat tersebut mampu mengeliminasi halangan-halangan berupa waktu dan/atau jarak

Aksesibilitas memiliki tiga komponen antara lain:⁵⁴

1. Orang-orang yang menempati suatu wilayah
2. Aktivitas atau fasilitas-fasilitas yang ingin dituju
3. Transportasi atau komunikasi yang menghubungkan orang-orang dengan aktivitas atau fasilitas-fasilitas

Aksesibilitas secara garis besar berarti kemudahan pencapaian. Pencapaian tersebut berupa akses. Menurut Carr et al. (1992, h. 138), ada tiga bentuk akses antara lain:⁵⁵

1. Akses visual yaitu apabila seseorang dapat melihat sebuah tempat jauh sebelum orang tersebut memasukinya. Dari akses visual itu, orang dapat memberikan terlebih dahulu sebuah pandangan mengenai apakah tempat itu nyaman, memberi perasaan “menyambut” atau memberi perasaan aman.
2. Akses simbol baik itu berupa animasi atau bukan. Contoh simbol non animasi disini misalnya pada peristiwa dimana seseorang enggan memasuki suatu area karena dirasa tempat tersebut memiliki *image* seram atau tidak aman.
3. Akses fisik yaitu apakah sebuah tempat secara fisik dapat dimasuki oleh publik atau tidak.

⁵⁴ Malcolm J. Moseley, *Accessibility: The Rural Challenge* (London: Methuen Young Books, 1979), h. 7.

⁵⁵ Matthew Carmona et al., *Public Places Urban Spaces* (Oxford: Architectural Press, 2003), h. 124.

II. 5. SIMPULAN TEORI

Clarence Perry mengajukan bahwa dalam setiap unit *neighbourhood* harus memiliki empat elemen dasar antara lain:

1. Sekolah dasar
2. Taman-taman kecil dan area bermain untuk anak kecil
3. Tempat untuk berbelanja
4. Akses pejalan kaki yang cukup aman dimana para penghuni juga dapat menggunakan fasilitas publik dalam satu konfigurasi bangunan dan jalan

Elemen dasar tersebut merupakan ruang interaksi sosial di dalam sebuah *neighbourhood*. Elemen-elemen yang telah diajukan oleh Clarence Perry tersebut sangat mendukung tahap-tahap sosialisasi manusia di dalam sebuah *neighbourhood* dari usia dini hingga dewasa. Elemen pertama yaitu sekolah dasar, adalah sebuah tempat dimana seorang manusia pertama kali menapaki sosialisasi sekunder. Keluarga tidak lagi berperan penuh dalam sosialisasi sekunder seorang anak. Sekolah merupakan tempat awal manusia dibebani tanggung jawab untuk menuntut ilmu. Sekolah juga merupakan tempat awal manusia bersosialisasi tidak hanya dengan teman sebaya melainkan juga dengan orang-orang yang lebih tua seperti guru atau karyawan sekolah.

Elemen kedua yaitu taman-taman kecil dan area bermain untuk anak kecil merupakan ruang publik di dalam sebuah *neighbourhood*. Taman dan area bermain adalah suatu wadah sosialisasi yang sesuai bagi siapapun penghuni dari berbagai usia. Taman tidak hanya dapat menjadi sebuah area relaksasi semata.

Elemen ketiga yaitu tempat untuk berbelanja juga merupakan tempat sosialisasi positif bagi para penghuni *neighbourhood*. Tidak ayal lagi, keberadaan tempat berbelanja seperti warung, toko kelontong, *minimarket* atau pasar sangat penting. Tempat-tempat tersebut sangat penting bagi para warga untuk membeli kebutuhan-kebutuhan pokok sehari-hari. Para penghuni memiliki motif yang sama untuk membeli kebutuhan sehari-hari. Dari kesamaan motif tersebut, akan menciptakan pertemuan yang berulang antar penghuni. Sehingga, lama-kelamaan

para penghuni akan mulai saling mengenal dan akrab karena repetisi kegiatan tersebut.

Elemen keempat yaitu akses bagi pejalan kaki. Akses pejalan kaki sangat penting dalam mendukung proses sosialisasi manusia di dalam *neighbourhood*. Jalan tersebut harus “steril” dari kepadatan dan keramaian lalu lalang kendaraan. Keramaian dan kepadatan lalu lalang kendaraan akan “memaksa” para pejalan kaki untuk sesekali mengijinkan kendaraan tersebut lewat. Proses berjalan kaki yang seharusnya nyaman dan menyenangkan pastinya akan terganggu. Jalan di dalam *neighbourhood* yang ramai dan padat dilalui kendaraan akan membuat para warga di dalamnya enggan keluar untuk sekedar menyapa, berkumpul, bahkan mengunjungi tetangganya.

Untuk mengurangi kepadatan dan keramaian tersebut, harus disiasati pola pada *neighbourhood*. Pola yang dapat diterapkan pada *neighbourhood* antara lain pola linier dan pola *cluster*. Pola linier dan pola *cluster* pun dapat dimodifikasi untuk menekan tingkat lalu lalang kendaraan. Hierarki tipe jalan pun akan membantu keberhasilan sosialisasi di dalam sebuah *neighbourhood*. Umumnya sosialisasi yang berhasil di dalam sebuah *neighbourhood* akan berhasil apabila jalan tersebut nyaman dilalui berjalan secara santai oleh para penghuninya.

Tipe *neighbourhood* yang positif adalah *community neighbourhood*. *Community neighbourhood* merupakan *neighbourhood* yang memiliki ikatan kekerabatan dan secara sosial ‘terikat’ dalam satu hubungan yang akrab. Karena memang seperti itulah makna seharusnya pada sebuah *neighbourhood*.

Agar elemen-elemen dasar dalam sebuah *neighbourhood* dapat terpenuhi diperlukan adanya aksesibilitas. Aksesibilitas itu dapat berupa kondisi jalan yang baik, jarak jalan yang nyaman (kenyamanan) dan keamanan. Tingkat keamanan yang baik akan berpengaruh dalam pembentukan ruang positif untuk bersosialisasi. Adanya *image* aman akan menimbulkan perasaan nyaman bagi penghuni untuk melakukan kegiatan-kegiatan di dalam *neighbourhood* salah satunya kegiatan sosialisasi.

BAB III

STUDI KASUS

Pada bab ini saya mencoba melihat beberapa contoh kasus yang ada di kota Jakarta dan Depok untuk memberikan gambaran mengenai pola dan pengaruhnya terhadap interaksi sosial pada *neighbourhood*. *Neighbourhood* dalam konteks bahasa Indonesia merupakan Rukun Warga. Berbeda dengan Rukun Tetangga. Rukun Tetangga merupakan contoh *community*. *Community* dan *neighbourhood* memiliki perbedaan pada skala jumlah penduduk. *Community* memiliki lingkup yang lebih kecil dibanding *neighbourhood*. Tetapi di dalam *neighbourhood* terdiri dari beberapa *community*. Sebuah Rukun Warga (*neighbourhood*) biasanya terdiri dari sepuluh Rukun Tetangga (*community*).

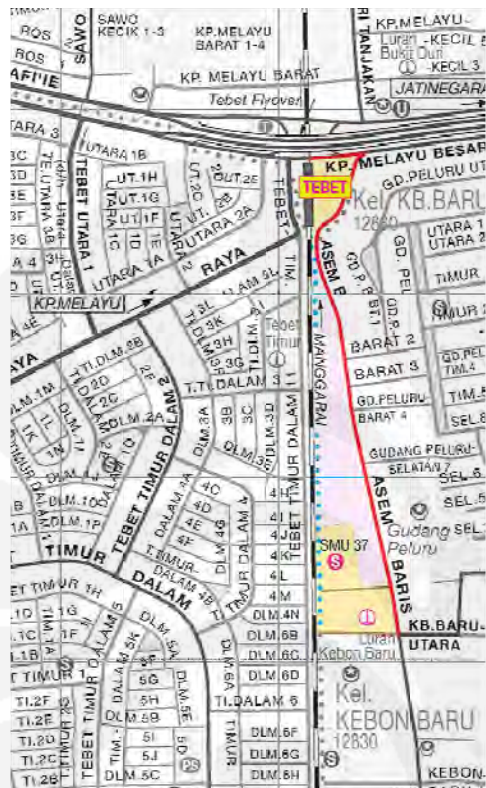
Saya mengambil tiga studi kasus dengan konteks yang berbeda antara lain konteks permukiman kampung, konteks permukiman *gated medium* dan konteks permukiman *gated large*. Studi kasus tersebut adalah *neighbourhood* pada Kebon Baru, Tebet Timur Dalam dan Pesona Khayangan. Ketiga studi kasus tersebut memiliki pola hunian yang berbeda. Studi kasus pertama yaitu RW 05 Kebon Baru, merupakan *neighbourhood* dalam sebuah kampung yang polanya linier. Kebon Baru memang bukanlah sebuah permukiman yang dirancang oleh perencanaan kawasan seperti perumahan-perumahan elit lainnya. Pada studi kasus ini saya akan melihat bagaimana ruang interaksi sosial yang terjadi pada permukiman memiliki pola linier.

Studi kasus kedua yaitu Tebet Timur Dalam III, merupakan permukiman dengan pola linier kurvilinear. Sedangkan studi kasus ketiga yaitu RW 27 Pesona Khayangan Estat, merupakan permukiman dengan pola linier grid modifikasi.

Dari ketiga studi kasus, saya akan mencoba menelaah ruang interaksi sosial yang terjadi pada *neighbourhood* dengan pola-pola yang berbeda tersebut.

III. 1. Studi Kasus I RW 05 Kebon Baru

III. 1. 1. Gambaran Umum



Gambar 9. Peta Area RW 05 Kebon Baru

Sumber: Peta Jakarta 2005



Gambar 10. Citra Udara RW 05 Kebon Baru

Sumber: Google Earth

Batas wilayah:

Utara – Jl. H. Abdullah Syafi'i

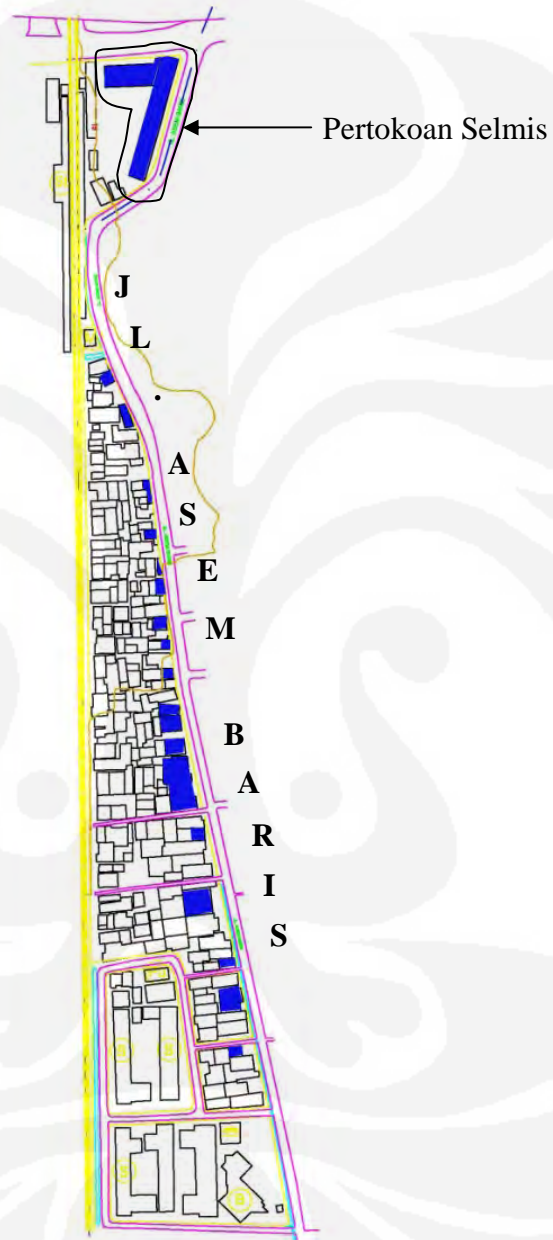
Barat – Rel PJKA

Timur – Jl. Asem Baris Raya

RW 05 Kebon Baru terdiri dari sembilan rukun tetangga dengan luas kurang lebih 0,09 km² dan sekitar 660 Kepala Keluarga. Bagian luar area ini berupa bangunan-

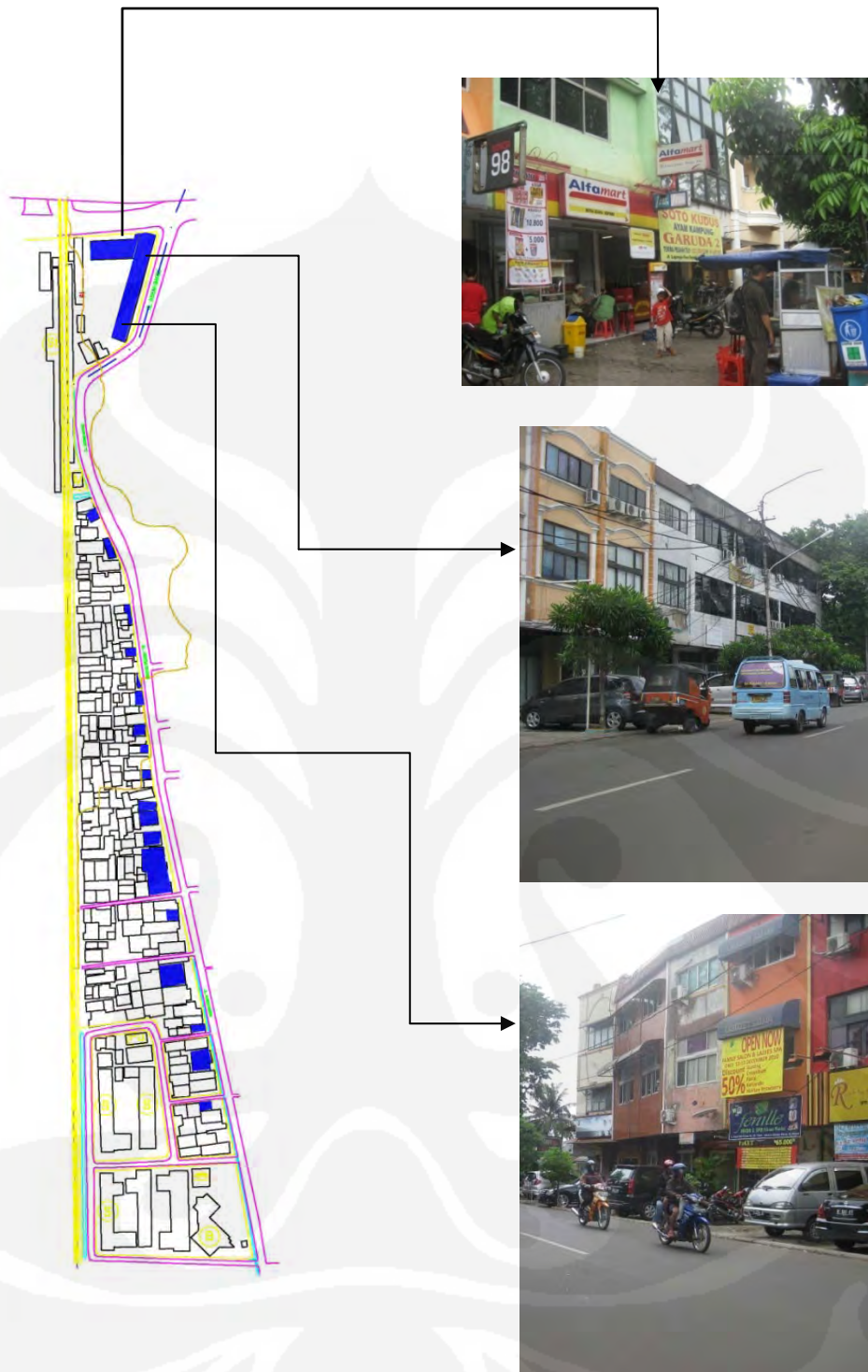
bangunan yang bersifat komersil seperti pertokoan, salon, warung, rumah makan, kantor, bengkel, fotokopi, dll.

JL. H. ABDULLAH SYAFI'



Gambar 11. Titik-titik Bangunan Komersil RW V Kebon Baru (yang ditandai biru)

Sumber: Peta CAD Jakarta



Gambar 12. Bangunan Ruko Pada Pertokoan Selmis

Sumber: Peta CAD Jakarta

Dokumentasi pribadi

Universitas Indonesia



jasa cuci motor



mini market



warung kelontong



Praktek Dokter Gigi

Gambar 13. Bangunan-bangunan komersil sepanjang Jl. Asem Baris

Sumber: Peta CAD Jakarta

Dokumentasi pribadi

Permukiman ini memiliki batas sebelah utara Jl. H Abdullah Syafi'i dan sebelah timur Jalan Asem Baris. Jl. H. Abdullah Syafi'i merupakan jalan protokol yang memiliki tingkat lalu lintas cukup tinggi terutama pada jam kerja.



Gambar 14. Tingkat lalu lintas yang tinggi pada jalan protokol Jl. H. Abdullah Syafi'i

Sumber: Dokumentasi pribadi

Jl. Asem Baris sebagai jalan arteri juga dilalui oleh berbagai macam kendaraan namun tidak seramai pada Jl. H. Abdullah Syafi'i.



Gambar 15. Lalu lalang kendaraan pada Jl. Asem Baris

Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 16. Interaksi sosial warga RW 05 Kebon Baru

Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 17. Titik-titik interaksi sosial warga RW 05 Kebon Baru (yang ditandai merah)

Sumber: Peta CAD Jakarta

Para penghuni RW V Kebon Baru melakukan partisipasi di dalam permukiman untuk memperoleh aksesibilitas interaksi sosial. Partisipasi tersebut adalah berupa pembuatan tempat duduk bersama dengan material semen yang ditemui setiap radius kurang lebih 5 meter. Unsur naungan pun ditambahkan agar interaksi sosial dapat dilakukan dalam cuaca apapun.



Gambar 18. Naungan pada titik interaksi sosial

Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 19. Perluasan lantai atas rumah yang berfungsi sekaligus sebagai naungan

Sumber: Dokumentasi pribadi

Lebar jalan lokal kurang lebih 3 meter. Lebar jalan tersebut hanya bisa dilalui manusia dan kendaraan bermotor roda dua. Jalan tersebut juga tidak digunakan pengendara motor sebagai jalan pintas. Lebar jalan dalam ukuran tersebut menurut saya ideal karena pada jarak tersebut para penghuni dapat bertegur sapa tanpa terhalang oleh lalu lintas kendaraan.



Gambar 20. Furniture dalam neighbourhood berupa perkerasan semen sebagai tempat berinteraksi warga RW 05 Kebon Baru

Sumber: Dokumentasi pribadi

Interaksi sosial yang terjadi pada *neighbourhood* ini memang sangat jelas terlihat pada titik-titik yang ditempati oleh *furniture* berupa perkerasan semen tadi. Interaksi sosial yang terjadi pada titik-titik tersebut lebih banyak diokupansi oleh penghuni berusia ibu-ibu atau bapak-bapak. Anak kecil usia TK atau SD lebih senang melakukan interaksi sosial di jalan sambil melakukan aktivitas bermain.



Gambar 21. Interaksi sosial yang dilakukan anak-anak dengan mengokupansi jalan

Sumber: Dokumentasi pribadi

Pada penghuni usia remaja, interaksi sosial lebih banyak terjadi pada area sekitar pinggir kali dekat rel kereta dimana mereka dapat berkumpul sambil melakukan aktivitas duduk-duduk bersama sembari berbincang. Kaum remaja di RW V Kebon Baru ini lebih senang melakukan interaksi sosial pada tempat yang dirasa dapat menampung jumlah mereka yang berkelompok. Aktivitas sosial seperti merokok bersama sambil berbincang juga terlihat di sana. Mereka cenderung memilih area yang eksklusif yang cenderung sepi. Asumsi saya mereka memilih area tersebut agar aktivitas mereka tidak diketahui oleh kaum yang lebih tua seperti kegiatan merokok atau pacaran.



Gambar 22. Area interaksi sosial warga usia remaja berseberangan dengan rel kereta yang dipisahkan oleh sebuah kali

Sumber: Dokumentasi pribadi

Keberadaan taman di RW 05 ini tidak berdaya guna optimal. Taman tersebut sebenarnya bukanlah taman dalam arti harafiah. Landasan taman tersebut bukanlah merupakan tanah melainkan perkerasan berupa *paving block*. Letaknya yang di pinggir jalan raya dirasa cukup membahayakan bagi anak-anak usia TK dan SD yang masih senang bermain dan berlarian.



Gambar 23. Taman Bermain Hatiku, area yang diperuntukkan sebagai area bermain anak RW 05 Kebon Baru yang jarang digunakan oleh warga

Sumber: Dokumentasi pribadi

Interaksi sosial yang terjadi pada RW V Kebon Baru ini lebih banyak mengokupansi jalan lokal. Bahkan para penghuni pun melakukan partisipasi berupa inisiatif menambahkan elemen *furniture* berupa perkerasan semen.

III. 1. 2. Analisis

III.1. 2. 1. Esensi *neighbourhood* seperti yang dikemukakan Clarence Perry pada RW V Kebon Baru yaitu:

- 1) Sekolah dasar



SDN KEBON BARU 01-Pagi



SDN KEBON BARU 07-Pagi

SDN KEBON BARU 02-Pagi

SDN KEBON BARU 10-Pagi



SDN KEBON BARU-09 Pagi

Gambar 24. Sekolah Dasar pada RW 05 Kebon Baru

Sumber: Dokumentasi pribadi

2) Area bermain



Gambar 25. Taman Bermain Hatiku, area yang diperuntukkan sebagai area bermain anak RW 05 Kebon Baru yang jarang digunakan oleh warga

Sumber: Dokumentasi pribadi

3) Tempat berbelanja



Gambar 26. Tempat belanja berupa warung kelontong di dalam neighbourhood RW 05 Kebon Baru

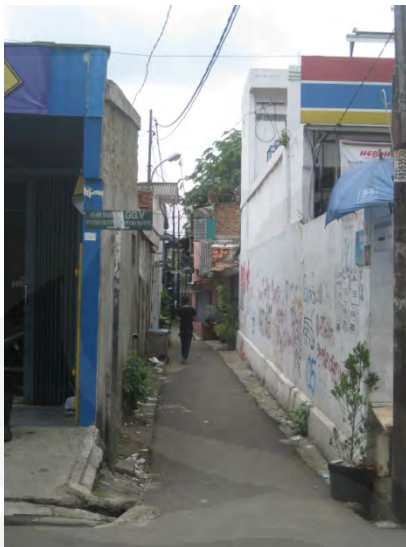
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 27. Tempat belanja berupa mini market di dalam neighbourhood RW 05 Kebon Baru

Sumber: Dokumentasi pribadi

4) Akses pejalan kaki



Gambar 28. Akses pejalan kaki yang menghubungkan jalan arteri dengan jalan lokal berupa gang yang dapat dilalui seorang pejalan kaki dan sebuah kendaraan bermotor secara sekaligus

Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 29. Akses pejalan kaki di dalam *neighbourhood* yang dapat dilalui seorang pejalan kaki dan sebuah kendaraan bermotor secara sekaligus

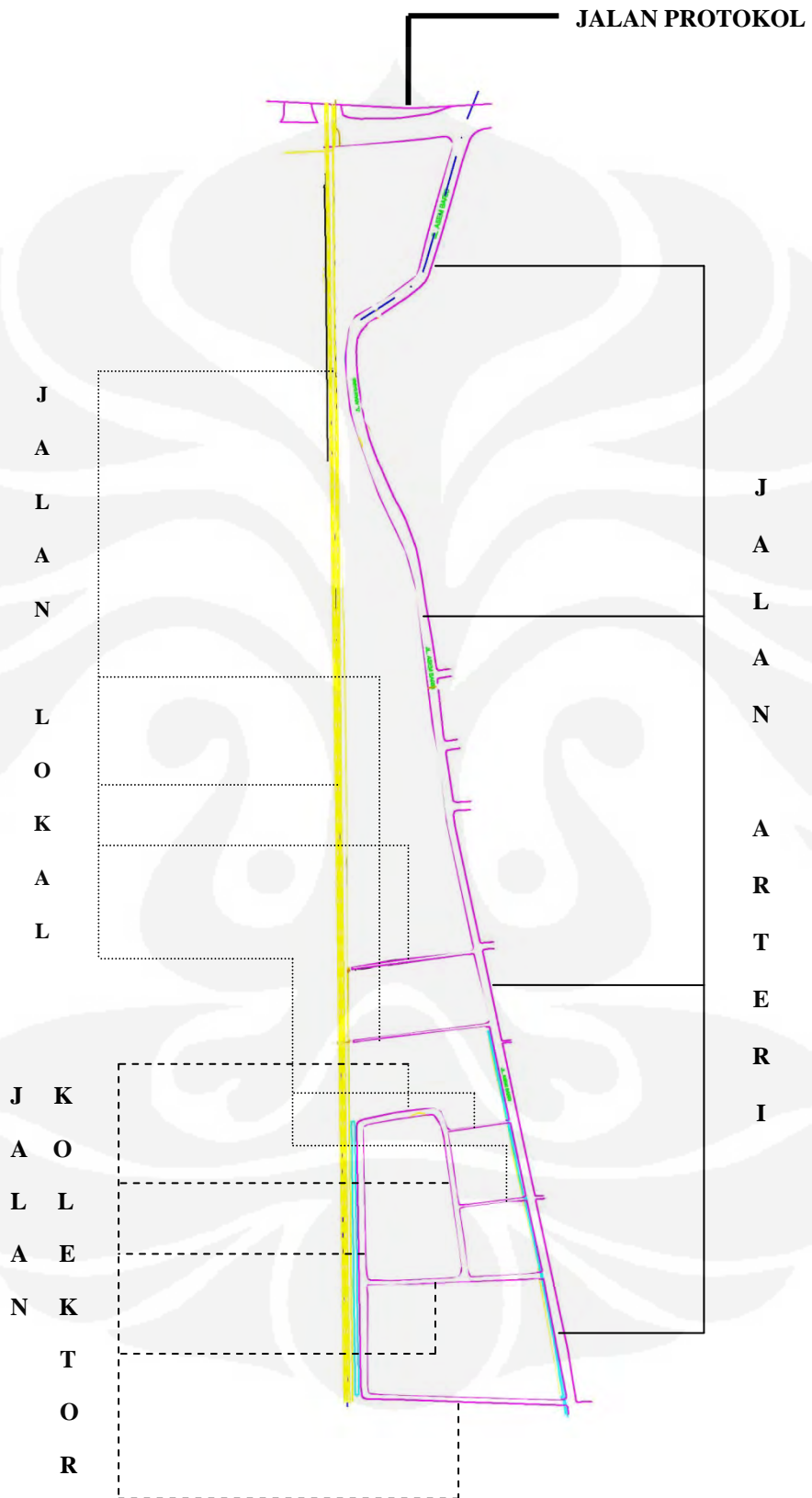
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 30. Jalan lokal dalam *neighbourhood*

Sumber: Dokumentasi pribadi

III.1. 2. 2. Pola jalan *neighbourhood*





Titik-titik bangunan komersil



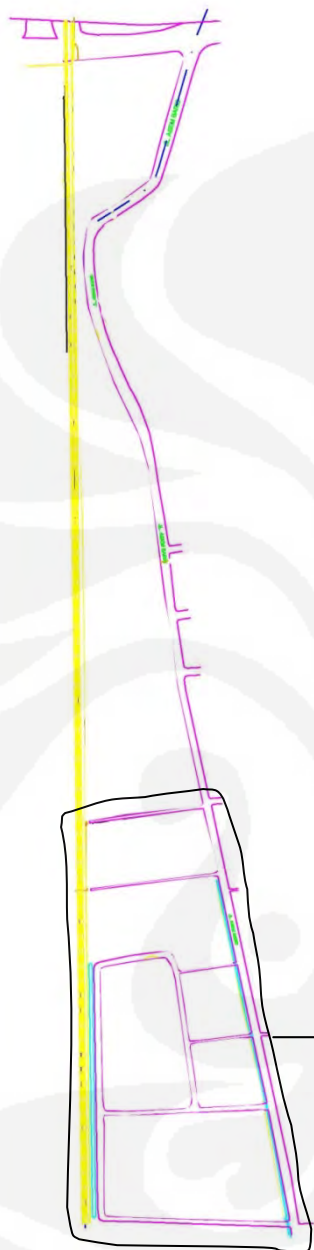
Titik-titik interaksi sosial



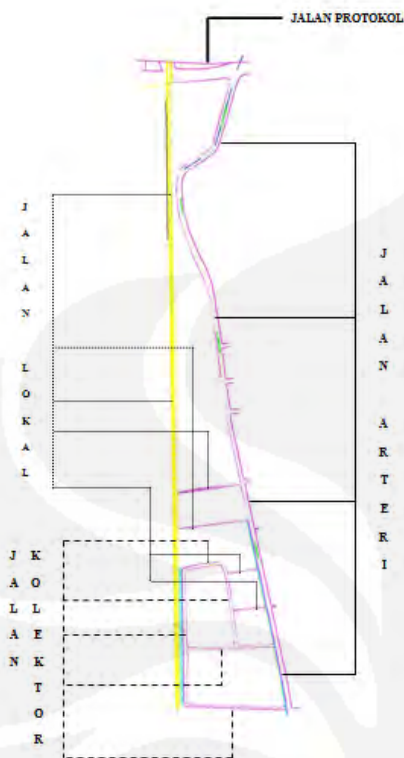
Titik-titik sekolah dasar

Dari gambar-gambar tersebut, diketahui bangunan-bangunan komersil terletak pada area yang dilalui jalan arteri. Interaksi sosial berlangsung pada jalan lokal. Elemen dasar seperti sekolah dasar terletak pada area yang dilalui jalan kolektor.

III.1. 2. 3. Arketipe



Arketipe yang muncul pada
neighbourhood yaitu *grid*.



Pola permukiman yang dapat diamati pada *neighbourhood* RW 05 Kebon Baru adalah pola linier. Sesuai dengan pengertian pola linier pada landasan teori: “Pola ini menempatkan rumah-rumah berjajar pada satu garis. Pola linier tidak mengenal sistem pengelompokan. Rumah-rumah pada permukiman tersebut ditempatkan mengikuti alur jalan umumnya berbentuk *grid*...”. Pola linier umumnya menggunakan jalan lokal dengan kombinasi jalan kolektor sebagai sirkulasi internalnya. Dalam pola linier, setiap ruas jalan saling terhubung

membentuk *grid* sehingga siapapun dapat melintasi jalan tersebut. Dilihat dari sifat jalan tersebut, struktur teritorial dalam permukiman pola linier sama dengan struktur teritorial yang diajukan Jon Lang yaitu rumah sebagai wilayah teritori primer – halaman rumah sebagai teritori sekunder yang bersifat semiprivat – *pedestrian* sebagai wilayah semipublik – jalan akses sebagai teritori publik.



rumah sebagai wilayah teritori primer



halaman rumah sebagai teritori sekunder yang bersifat semiprivat



jalan akses sebagai teritori publik



pedestrian sebagai wilayah semipublik

III. 2. Studi Kasus II Tebet Timur Dalam III

III. 2. 1. Gambaran Umum



Gambar 31. Peta Area Tebet Timur Dalam III

Sumber: Peta Jakarta 2005

Tepat berseberangan dengan RW 05 Kebon Baru terdapat sebuah permukiman yaitu Tebet Timur Dalam III. Tebet Timur Dalam III merupakan sebuah *neighbourhood* dengan luas kurang lebih 0,12 km². Tebet Timur Dalam III terdiri dari enam rukun tetangga dengan jumlah kepala keluarga sekitar 534. Walaupun berseberangan, tipikal rumah kedua permukiman sangat berbeda. Bila dilihat dari tipikal rumah-rumahnya, Tebet Timur Dalam III kebanyakan dihuni oleh kaum dengan tingkat ekonomi menengah hingga menengah ke atas. Rumah-rumah di sana memiliki pagar yang menandakan para penghuni di sana menjunjung keamanan.



Gambar 32. Pagar sebagai penanda teritorial pemilik rumah

Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 33. Tipikal rumah pada Tebet Timur Dalam III

Sumber: Dokumentasi pribadi

Lebar jalan lokal di dalam perumahan ini dapat dilalui sebuah mobil mengingat para penghuni kebanyakan memiliki mobil sebagai alat transportasi mereka. Lebar jalan ini tidak menjadikan para penghuni di dalamnya kurang saling mengenal karena sedikitnya aktivitas berjalan kaki para penghuni yang mampu memberikan pertemuan berulang seperti saling bertegur sapa.



Gambar 34. Jalan lokal

Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 35. Portal pada jalan lokal

Sumber: Dokumentasi pribadi

Pola perumahan Tebet Timur Dalam III adalah pola linier kurvalinear. Tempat-tempat yang mewadahi interaksi sosial pada perumahan ini antara lain sekolah dasar, gelanggang remaja milik kecamatan Tebet, dan masjid.

Sekolah Dasar seperti yang kita ketahui memiliki fungsi sebagai sarana interaksi sosial anak-anak usia dini dalam masa bermain dan menjelajahi sesuatu.

Pada jalan lokal dipasang portal untuk keamanan perumahan. Jalan lokal di perumahan Tebet Timur Dalam III bukan merupakan ruang publik karena adanya portal yang menandakan adanya batasan waktu kapan jalan lokal itu dapat dilalui dan juga batasan akses dimana seseorang harus mendapatkan ijin terlebih dahulu untuk memasuki wilayah tersebut bila portal tersebut ditutup.



Gambar 36. Pola *neighbourhood* Tebet Timur Dalam III

Gelanggang Remaja Tebet Sumber: Peta CAD Jakarta

walaupun bukan milik Tebet Timur Dalam III sering digunakan tidak hanya oleh warga RW III. Gelanggang ini sering disewakan selain untuk kegiatan olahraga juga untuk acara pernikahan. Gelanggang Remaja ini bukanlah ruang publik karena tidak dapat diakses setiap saat dan pada saat tertentu orang-orang luar yang ingin menggunakannya dikenakan biaya sewa.



Gambar 37. Gelanggang Remaja Kecamatan Tebet

Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 38. SDN Tebet Timur 15 pagi

Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 39. Masjid

Sumber: Dokumentasi pribadi

Interaksi sosial pada Tebet Timur Dalam III tidak kental terjadi. Jalan sebagai ruang publik yang seharusnya mampu menjadi sarana interaksi sosial hanya berfungsi sebagai sarana mobilitas saja.

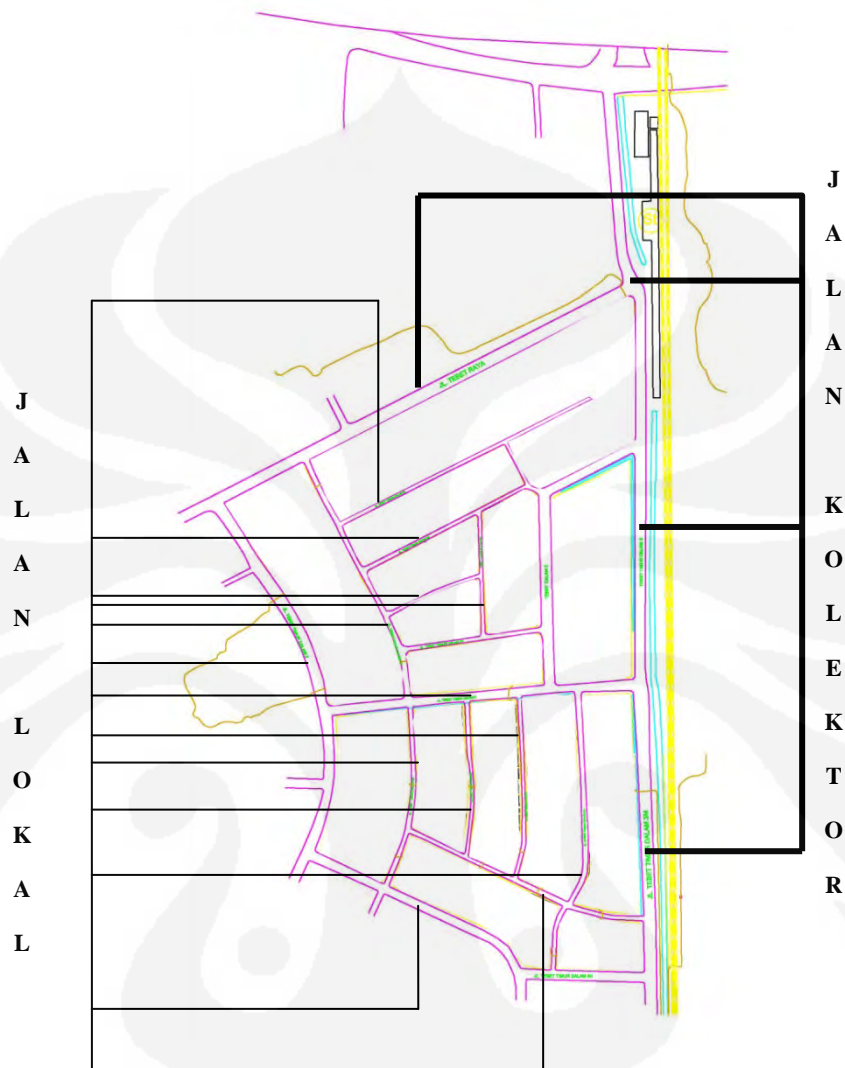
III. 2. 2. Analisis

III. 2. 2. 1. Arketipe

Arketipe yang terdapat pada *neighbourhood* adalah *grid*.



III. 2. 2. 2. Pola jalan *neighbourhood*



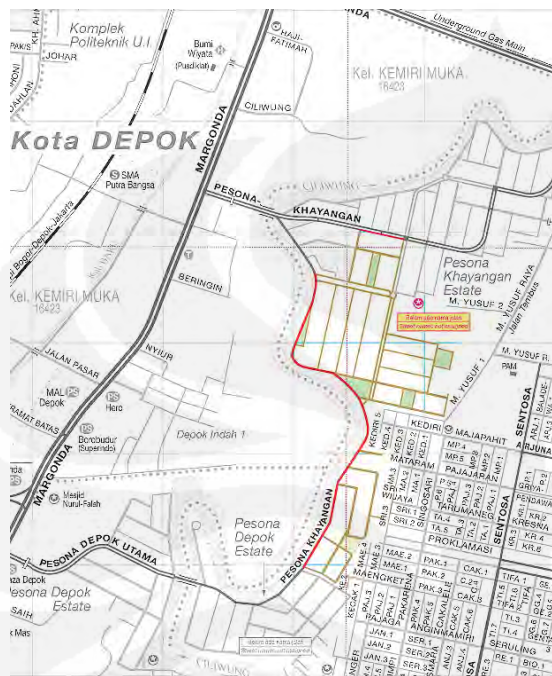
III. 2. 2. 3. Pola *neighbourhood*



Tebet Timur Dalam III memiliki pola *neighbourhood* kurviliner. Pola ini menempatkan rumah-rumah berjajar pada satu garis. Rumah-rumah pada permukiman tersebut ditempatkan mengikuti alur jalan berbentuk kurviliner. Pola kurviliner ini menggunakan jalan lokal dengan kombinasi jalan kolektor sebagai sirkulasi internalnya. Setiap ruas jalan saling terhubung membentuk *grid* sehingga siapapun dapat melintasi jalan tersebut.

III. 3. Studi Kasus III RW 27 Pesona Khayangan Estat

III. 3. 1. Gambaran Umum



Gambar 40. Peta neighbourhood RW 27 Pesona Khayangan Estat

Sumber: Peta Jakarta 2005

Pesona Khayangan Estat merupakan kompleks perumahan yang bersifat *gated community*. Untuk memasuki perumahan ini harus melintasi pos satpam dan pada jam-jam tertentu harus melalui portal. Pesona Khayangan Estat yang dijadikan studi kasus pada skripsi ini adalah RW 27. Rukun warga ini terdiri dari delapan rukun tetangga dengan jumlah kepala keluarga sebanyak 467.

Rumah-rumah di Pesona Khayangan Estat disusun dengan beberapa *cluster* yang mengelilingi sebuah taman. Rumah-rumah di Pesona Khayangan Estat kebanyakan tidak memiliki pagar. Kebanyakan penghuni hanya mengenal penghuni lainnya yang ada dalam wilayah cluster. Taman di Pesona Khayangan Estat sangat banyak dijumpai dan merupakan



Gambar 41. Citra udara neighbourhood RW 27 Pesona Khayangan Estat

Sumber: Google Earth

Universitas Indonesia

ruang publik yang berdayaguna tinggi bagi interaksi sosial di sana.



Gambar 42. Tipe-tipe rumah pada Pesona Khayangan Estat

Sumber: Dokumentasi pribadi

Lebar jalan di Pesona Khayangan Estat mampu dilalui dua mobil tanpa mengganggu sirkulasi pejalan kaki. Pejalan kaki difasilitasi area pedestrian di kanan-kiri jalan sehingga tidak berbenturan kepentingan dengan pengguna kendaraan.



Gambar 43. Jalan lokal pada *neighbourhood*

Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 44. Pedestrian pada jalan lokal

Sumber: Dokumentasi pribadi

Frekuensi tertinggi interaksi sosial yang terjadi pada Pesona Khayangan Estat adalah pada sore hari terutama oleh anak-anak. Anak-anak pada sore hari bermain dengan teman-teman sebayanya baik itu bermain di jalan maupun bermain di taman.



Gambar 45. Taman pada Pesona Khayangan Estat digunakan sebagai area bermain anak

Sumber: Dokumentasi pribadi

Titik-titik taman pada RW 27 Pesona Khayangan Estat





Gambar 46. Balai warga RW 27 Pesona Khayangan Estat

Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 47. Masjid RW 27 Pesona Khayangan Estat

Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 48. Lapangan Basket Pesona Khayangan Estat

Sumber: Dokumentasi pribadi

Taman di Pesona Khayangan Estat merupakan contoh sukses ruang publik dalam *neighbourhood*. Taman ini dapat dimasuki oleh siapa saja tanpa ada batasan waktu dan akses. Selain taman, ruang interaksi sosial juga terjadi pada lapangan basket, masjid dan balai pertemuan. Namun tempat-tempat ini bukanlah ruang publik karena adanya batasan waktu penggunaan. Lapangan basket di sini hanya boleh digunakan hingga sore hari. Masjid pun tidak bisa digunakan setiap saat mengingat pada malam hari masjid ini harus ditutup agar aman. Balai pertemuan pun hanya pada saat-saat tertentu digunakan dan itu harus melalui ijin ketua RW. Bahkan pada kondisi tertentu balai pertemuan bisa disewakan pada pihak lain untuk kepentingan tertentu seperti acara pernikahan.

III. 3. 2. Analisis

III. 3. 2. 1. Arketipe

Arketipe yang terlihat pada *neighbourhood* ini adalah *grid*. Terlihat dari penataan rumah-rumah yang mengikuti pola jalan yang ditata menyerupai *grid*.



III. 3. 2. 2. Taman, ruang publik pada Pesona Khayangan Estat

Taman pada Pesona Khayangan Estat merupakan ruang publik yang tidak terikat waktu dan pengunjung. Siapapun boleh menggunakan taman. Tidak ada batasan waktu bagi siapapun yang ingin menggunakannya.

Sesuai dengan pengertian ruang publik, taman ini tidak membatasi siapa saja untuk datang dan berkegiatan di dalamnya.

Taman ini dapat digunakan oleh semua orang, siapapun tanpa memandang atribut yang melekat pada diri orang tersebut.

III. 3. 2. 3. Pola *neighbourhood*



Pola pada *neighbourhood* RW 27 Pesona Khayangan Estat bukan merupakan pola cluster. Pola yang terdapat pada *neighbourhood* ini termasuk dalam pola linier atau lebih tepatnya pola grid modifikasi. Pada *neighbourhood* terlihat beberapa rumah-rumah yang penataannya grid. Namun, terlihat pula ada beberapa rumah yang dikelompokkan mengelilingi sebuah taman.

III. 4. Simpulan Studi Kasus

Pada studi kasus I yaitu pada RW 05 Kebon Baru, interaksi sosial terjadi melalui okupansi jalan. Tidak adanya fasilitas sosial yang penting seperti taman tidak menghalangi terjadinya interaksi sosial di dalamnya. Jarak pada RW V Kebon Baru memegang peranan penting dalam proses interaksi sosial. Jarak yang hanya dapat dilalui oleh dua manusia dan satu kendaraan bermotor membuat para penghuni memiliki kedekatan satu sama lain saat berjalan di dalamnya. Partisipasi warga melalui pembuatan *furniture neighbourhood* juga berperan dalam pembentukan wadah interaksi sosial.

Pada studi kasus II yaitu pada RW IIITebet Timur Dalam III, interaksi sosial hanya terjadi pada fasilitas-fasilitas sosial seperti masjid, sekolah dan gelanggang remaja. Kebanyakan para penghuni di sana tidak saling mengenal. Rumah-rumah yang ditata dengan rapat tanpa adanya ruang bagi interaksi sosial yang bersifat publik merupakan faktor mengapa interaksi sosial pada perumahan ini gagal. Jalan yang harusnya dapat berfungsi sebagai sarana interaksi sosial bagi para penghuni untuk saling bertegur sapa atau sekedar bertatap muka lebih berfungsi sebagai sarana mobilitas kendaraan pribadi.

Pada studi kasus III yaitu pada RW 27 Pesona Khayangan Estat, interaksi sosial sangat berhasil dengan adanya taman-taman pada beberapa *cluster*. Adanya pembatas antara jalan untuk kendaraan bermotor dan pejalan kaki membuat para penghuni tidak merasa enggan dan nyaman untuk sesekali keluar rumah bersosialisasi dengan tetangga lainnya. Pedestrian lebih sering dimanfaatkan penghuni untuk melakukan aktivitas lari pagi. Beberapa rumah yang tidak berpagar membuat kegiatan pemilik rumah di luar rumahnya seperti duduk-duduk santai di teras maupun menyiram tanaman, dapat dilihat oleh penghuni lain yang sedang berjalan atau lari pagi di area pedestrian. Di situlah interaksi sosial terjadi walaupun hanya sekedar kontak pasif seperti melihat kegiatan penghuni lain atau mendengar celoteh penghuni lain.

III. 5. Perbandingan analisis studi kasus

Esensi Dasar <i>neighbourhood</i> Clarence Perry	RW 05 Kebon Baru	Tebet Timur Dalam III	RW 27 Pesona Khayangan Estat
Sekolah dasar	3	1	-
Taman	-	-	7
Area bermain anak	Taman Bermain Hatiku yang jarang digunakan	-	Taman
Tempat berbelanja	Warung kelontong, mini market	-	Warung
Akses pejalan kaki	Jalan lokal yang cukup aman bagi pejalan kaki tanpa terganggu oleh lalu lalang kendaraan	Jalan lokal yang dapat dilalui siapapun. Namun, jalan lokal tidak berperan banyak dalam interaksi	Pedestrian khusus yang dipaving pada kanan-kiri jalan lokal. Pejalan kaki akan berjalan dengan

		sosial penghuni.	nyaman di area ini tanpa terganggu oleh lalu lalng kendaraan.
--	--	------------------	---------------------------------------------------------------

	RW 05 Kebon Baru	Tebet Timur Dalam III	RW 27 Pesona Khayangan Estat
Spot interaksi sosial	Sepanjang linier jalan lokal	Pada fasilitas-fasilitas sosial	Taman
Intensitas	Hampir setiap hari	Pada saat acara perayaan hari besar tertentu	Hampir setiap hari khususnya sore hari

	RW 05 Kebon Baru	Tebet Timur Dalam III	RW 27 Pesona Khayangan Estat
Pola <i>neighbourhood</i>	Linier tetapi tidak teratur. Terlihat beberapa grid pada bagian tertentu	Kurvilinear	Grid modifikasi. Pada bagian tertentu rumah-rumah disusun seperti grid. Pada bagian tertentu, rumah-rumah disusun mengelilingi area terbuka berupa taman
Spot interaksi yang muncul pada pola	Pada bagian linier pola yaitu jalan lokal	Tidak terlihat jelas	Area terbuka sebagai bagian grid modifikasi

BAB IV

KESIMPULAN

Pola suatu *neighbourhood* berpengaruh pada pembentukan interaksi sosial para penghuni di dalamnya. Lebar jalan, peletakan fasilitas-fasilitas sosial, penataan keterkaitan antar rumah, pemisahan antara jalur pejalan kaki dan kendaraan serta adanya elemen pagar berdampak pada interaksi sosial di dalam *neighbourhood*. Partisipasi para penghuni pun juga berfungsi dalam pembentukan wadah interaksi sosial. Namun, partisipasi para penghuni itu sendiri sudah terbentuk oleh adanya interaksi sosial sebelumnya.

Pola permukiman menurut struktur teritorial terdiri dari pola linier dan pola *cluster*. Studi kasus yang diamati mulai dari permukiman dengan pola linier, kurvilinear dan grid modifikasi.

Pola-pola yang berbeda tersebut memberikan dampak pada ruang interaksi sosial yang terjadi di dalamnya. Pada *neighbourhood* dengan pola linier, interaksi sosial terjadi pada beberapa elemen dasar yang diajukan oleh Clarence Perry yaitu sekolah dasar dan akses pejalan kaki. Penggunaan jalan di sepanjang *neighbourhood* sangat didominasi oleh interaksi sosial.

Pada *neighbourhood* dengan pola kurvilinear, ruang interaksi sosial yang terjadi hanya pada salah satu elemen dasar seperti sekolah dasar. Struktur teritorial pada *neighbourhood* ini tinggi.

Pada *neighbourhood* dengan pola grid modifikasi, interaksi sosial terjadi pada taman dan akses *pedestrian*. Walaupun area pejalan kaki berhasil mewadahi interaksi sosial, tidak semuanya dipenuhi dengan interaksi sosial. Berbeda dengan permukiman yang tidak memiliki pola linier.

Neighbourhood dengan pola yang berbeda-beda ini menunjukkan tingkat sosial ekonomi para penghuninya. *Neighbourhood* pada permukiman dengan pola linier kebanyakan dihuni oleh masyarakat menengah ke bawah.

Neighbourhood dengan pola kurvilinear kebanyakan dihuni oleh masyarakat menengah hingga menengah ke atas. Hal ini bisa dilihat dari rata-rata kepemilikan kendaraan pribadi seperti mobil di halaman rumah penghuni.

Neighbourhood pada permukiman dengan pola grid modifikasi kebanyakan dihuni oleh masyarakat menengah ke atas. Hal ini selain bisa dilihat dari kepemilikan kendaraan pribadi di halaman rumah, rumah-rumah pada *neighbourhood* ini cenderung elit. Tingkat keamanan pada *neighbourhood* ini tinggi dengan adanya pos keamanan di beberapa titik.

Pola *neighbourhood* berpengaruh pada interaksi sosial penghuni. Pada *neighbourhood* dengan pola linier tanpa adanya modifikasi, interaksi sosial terjadi di sepanjang jalan lokal linier. Interaksi sosial tidak terjadi pada titik lengkung pola *neighbourhood*.

Pada *neighbourhood* dengan pola kurvilinear, interaksi sosial terjadi pada fasilitas-fasilitas sosial.

Pada *neighbourhood* dengan pola grid modifikasi, interaksi sosial terjadi pada ruang terbuka berupa taman yang dikelilingi oleh rumah-rumah (grid modifikasi).

Pola *neighbourhood* berpengaruh pada interaksi sosial penghuni karena akan menentukan titik-titik mana yang membuat penghuni di dalamnya merasa nyaman untuk berinteraksi secara sosial.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Alexander, Christopher, Ishikawa, Sara dan Silverstein, Murray. 1977. *A Pattern Language*. New York: Oxford University Press.

Barnett, Jonathan. 2003. *Redesigning Cities*. Chicago: APA Planners Press.

Carmona et. Al., Matthew. 2003. *Public Places Urban Spaces*. Oxford: Architectural Press.

Chiara et al., J. De. 1984. *Time Saver Standards for Site Planning*. New York: McGraw-Hill.

Eisner, Simon, Gallion, Arthur dan Eisner, Stanley. 1993. *The Urban Pattern*. New York: John Wiley & Sons, Inc.

Gibberd, Frederick. 1959. *Town Design*. London: The Architectural Press.

Golany, Gideon. 1976. *New Town Planning: Principles and Practice*. New York: John Wiley & Sons.

Hakim, Rustam dan Utomo, Hardi. 2004. *Komponen Perancangan Arsitektur Lanskap*. Jakarta: Bumi Aksara.

Moseley, Malcolm J. 1979. *Accessibility: The Rural Challenge*. London: Methuen Young Books.

Oldenburg, Ray. 1989. *The Great Good Place*. New York: Marlowe & Company.

Onggodiputra, Ir. Aris K. *Tataletak Perumahan*.

Perry, Clarence. 1929. *Neighborhood and Community Planning*. Regional Plan of New York.

Sarwono, Sarlito W. 1995. *Psikologi Lingkungan*. Jakarta: Grasindo.

Universitas Indonesia

Schwanke, Dean. 1987. *Mixed-Use Development Handbook*. Washington D. C.: Urban Land Institute.

Soekanto, Soerjono. 1986. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: CV. Rajawali.

Spreiregen, Paul. D. 1965. *Urban Design: The Architecture of Towns and Cities*. New York : McGraw-Hill.

Sunarto, Kamanto. 2000. *Pengantar Sosiologi*. Jakarta: Lembaga Penerbit FE UI.

Taylor, Lisa. 1982. *Housing: Symbol, Structure, Site*. New York : Cooper-Hewitt Museum.

Tjahjono, Gunawan. *Metode Perancangan: Suatu Pengantar Untuk Arsitek dan Perancang*.

Tuan, Yi Fu. 1977. *Space and Place*. Minneapolis: The University of Minnesota.

Turner, Tom. 1996. *City as Landscape*. London: E & FN Spon.

Untermann, Richard dan Small, Robert. 1977. *Site Planning for Cluster Housing*. New York: Van Nostrand Reinhold Company.

Tesis

Panjaitan, Subur. 2010. *Pengaruh Budaya Minangkabau Terhadap Terbentuknya Pola Ruang Luar Di kelurahan Tegal Sari Mandala III Kecamatan Medan Denai Kota Medan*. Tesis S2 Arsitektur Universitas Sumatera Utara: 11 Mei 2010.

Situs internet

Suprihartoyo. 2010. "Sosialisasi", 31 Juli (diakses 5 November 2010), <http://www.gurumuda.com/bse/sosialisasi>