



UNIVERSITAS INDONESIA

KAMPUNG KREATIF
Sebuah Solusi Spasial Pemenuhan Kebutuhan Dasar Manusia

SKRIPSI

SAFIRA

0806460383

FAKULTAS TEKNIK

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR INTERIOR

DEPOK

JULI 2012



UNIVERSITAS INDONESIA

KAMPUNG KREATIF
Sebuah Solusi Spasial Pemenuhan Kebutuhan Dasar Manusia

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Arsitektur**

SAFIRA

0806460383

FAKULTAS TEKNIK

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR INTERIOR

DEPOK

JULI 2012

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

**Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri,
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk
telah saya nyatakan dengan benar.**

Nama : Safira

NPM : 0806460383

Tanda Tangan :




Tanggal : 3 Juli 2012

HALAMAN PENGESAHAN


Skripsi ini diajukan oleh :
Nama : Safira
NPM : 0806460383
Program Studi : S1 Arsitektur Interior
Judul Skripsi : Kampung Kreatif: Sebuah Solusi Spasial Pemenuhan
Kebutuhan Dasar Manusia

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur pada Program Studi Arsitektur Interior, Fakultas Teknik Universitas Indonesia

DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Dr. Ir. Hendrajaya Isnaeni, M.Sc. ()

Penguji : Ir. Sukisno, M.Si. ()

Penguji : Susi Harahap, S.Sn., M.T. ()

Ditetapkan di : Depok

Tanggal : 3 Juli 2012

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT, dengan rahmat-Nya saya dapat memulai dan menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Saya sebagai salah satu lulusan pertama Arsitektur Interior Universitas Indonesia merasa sangat bangga terhadap semua usaha dan kerja keras Departemen Arsitektur. Saya tidak akan mampu menyelesaikan proses belajar selama saya di sini, hingga saya menyelesaikan skripsi ini tanpa bantuan dan bimbingan dari semua pihak. Oleh sebab itu, saya tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ir. Hendrajaya Isnaeni, M.Sc. selaku dosen pembimbing saya, yang telah berbaik hati membimbing kami bertiga dari awal semester, yang mau meluangkan waktunya di kampus dan di kantor untuk kita ganggu. Terima kasih untuk semua ilmu dan humor yang membuat skripsi saya tidak terasa membebankan. Semoga kita dapat bertemu lagi di lain waktu ya, Pak!
2. Bapak Ir. Sukisno, M.Si. dan Ibu Susi Harahap, S.Sn., M.T. selaku dosen penguji saya yang telah memberikan banyak masukan untuk skripsi saya sehingga dapat menjadi lebih baik lagi.
3. Seluruh dosen dan staff Program Studi Arsitektur Interior yang selama 4 tahun membimbing saya hingga akhirnya saya lulus.
4. Ibu saya dan Alm. Ayah saya, yang tidak mampu saya sebutkan besarnya pengorbanan mereka hingga saya menjadi seperti saat ini. Terima kasih untuk semuanya yang telah diberikan kepada saya. Semoga saya dapat membalas budi lebih banyak lagi untuk mereka.
5. Keluarga saya, terutama kakak dan adik-adik saya, Taufiq, Fariz, dan Rafida yang telah banyak memberikan dukungan agar saya cepat pulang ke rumah, jadi saya semakin terpacu untuk segera menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih untuk kakak saya yang telah mengoreksi abstrak saya ke dalam Bahasa Inggris, ilmu semasa kuliah harus dimanfaatkan, hehe.
6. Nadhif Zubaidy, yang tidak pernah berhenti memberikan semangat untuk saya, terutama pada saat saya sedang malas, jatuh dan sakit. Semoga saya dapat membalas kebaikanmu di lain waktu.

7. Fairuz, teman sekamar yang sudah menjadi adik saya sendiri. Terima kasih sudah sering diajak menginap di rumah dan semangat yang terus diberikan untuk saya. Semoga cepat menyusul diriku ya, Nak menjadi S.Hum.!
8. Ajeng dan Labib, teman seperjuangan skripsi saya yang selalu kompak mengerjakan skripsi. Kompak ketika rajin bimbingan dan juga kompak ketika malas bimbingan, hehe.
9. Teman-teman Arsitektur Interior angkatan 2008, Alida, Dhini, Mutia, duo Rara, Dewi, Ichi, dll. Kita harus tunjukkan lulusan pertama Arsitektur Interior Universitas Indonesia adalah yang terbaik!
10. Teman-teman Arsitektur angkatan 2008, terutama penghuni PusJur yang menjadi pusat informasi di jurusan, hehe.
11. Teman-teman Aksel 2006, Yogi, Icha, Nungky, dan Puspita yang telah membantu dan menemani saya saat survey skripsi di Bandung. Kita harus jalan-jalan lagi, ya!
12. Teman-teman FPGM, Icah, Shofa, Naimah, Wardah, Fairuz, dll. yang juga seperjuangan di tingkat akhir kuliah. Terima kasih atas semua semangatnya.
13. Warga Kampung Code dan Kampung Babakan Asih yang telah bersedia memberikan data untuk kelancaran skripsi saya.
14. Bapak Adi Utomo Hatmoko yang juga membantu memberikan referensi kampung kreatif untuk saya. Walaupun kita tidak sempat bertemu, saya sangat senang atas bantuan Bapak.
15. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu namanya. Saya berterima kasih atas semua bantuan demi kelancaran skripsi saya ini.

Saya berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan juga untuk pengembangan ilmu selanjutnya.

Depok, 3 Juli 2012

Penulis

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

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

Nama : Safira
NPM : 0806460383
Program Studi : S1 Arsitektur Interior
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 karya ilmiah saya berjudul:

KAMPUNG KREATIF: Sebuah Solusi Spasial Pemenuhan Kebutuhan Dasar Manusia

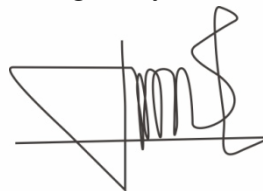
Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di: Depok

Pada tanggal: 3 Juli 2012

Yang menyatakan



(Safira)

ABSTRAK

Nama : Safira
Program Studi : S1 Arsitektur Interior
Judul : Kampung Kreatif: Sebuah Solusi Spasial Pemenuhan Kebutuhan Dasar Manusia

Kampung seringkali dianggap menjadi bagian kota yang kumuh. Padahal, kampung dapat mendukung pembangunan kota apabila masyarakat termotivasi untuk meningkatkan kualitas hunian agar dapat memenuhi kebutuhan dasar mereka. Beberapa kasus menunjukkan bahwa perkembangan kampung dapat mengubah kondisi lingkungan dan sosial masyarakat yang tinggal di kampung menjadi lebih atraktif. Kondisi kampung menjadi lebih hidup dan interaksi masyarakat akan lebih beragam dan bermakna. Skripsi ini menyimpulkan bahwa kontinuitas dalam kreativitas menjadi faktor yang penting dalam menciptakan hunian yang berkelanjutan.

Kata kunci: Kampung, Kreatif, Kebutuhan Dasar Manusia, Perilaku, Makna

ABSTRACT

Name : Safira
Study Program : Undergraduate Program of Interior Architecture
Title : Creative *Kampung*: A Spatial Solutions to Human Needs Fulfillment

Kampung is often considered as a slum area in the city. In fact, *kampung* could support the city if the people are motivated to improve their living place in order to fulfill human needs. Some cases show that *kampung* improvement can potentially change the social as well as environmental conditions to a more attractive quality. The *kampung*s become more alive and the people's interaction will be more various and meaningful. This thesis concludes that continuous creativity is an important factor in creating a sustainable living.

Key words: *Kampung*, Creative, Human Needs, Behaviour, Meaning

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
1. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Tujuan Penulisan	3
1.4. Pendekatan Masalah	3
1.5. Ruang Lingkup Pembahasan	5
1.6. Sistematika Penulisan	5
2. PEMBENTUKAN RUANG DALAM KAMPUNG KREATIF	6
2.1. Pembentukan Tempat (<i>Placemaking</i>)	6
2.1.1. Definisi dan Prinsip <i>Placemaking</i>	6
2.1.2. Makna pada Tempat (<i>Meaning of Place</i>)	7
2.1.3. Hubungan Tempat (<i>Place</i>) dengan Lingkungan	9
2.2. Kampung dan Kreativitas	10
2.2.1. Definisi Kampung	10
2.2.2. Definisi Kreativitas	12
2.2.2.1. Kreativitas Sebagai Proses	12
2.2.2.2. Kreativitas Sebagai Produk	12
2.2.3. Faktor Pendorong Kreativitas	14
2.2.4. Definisi Kampung Kreatif	16
2.3. Hierarki Kebutuhan Dasar Manusia	16
3. EVALUASI PASCAHUNI	20
3.1. Pengertian Evaluasi Pascahuni	20
3.2. Aspek Pelaksanaan Evaluasi Pascahuni	21
3.2.1. Aspek Fungsional	21
3.2.2. Aspek Teknis	21
3.2.3. Aspek Perilaku	22
3.3. Tujuan dan Manfaat Evaluasi Pascahuni	23
3.4. Metode Evaluasi Pascahuni	23
4. STUDI KASUS	24
4.1. Kampung Babakan Asih, Bandung	24
4.2. Kampung Code, Yogyakarta	30
5. ANALISIS STUDI KASUS	36

5.1. Informasi tentang Lingkungan Sosial (<i>Information of Social Environment</i>).....	36
5.2. Sumber Inspirasi (<i>Source of Inspiration</i>)	38
5.3. Stimulus Pengalaman yang Unik (<i>Uniquely Stimulating Experience</i>)...	41
5.4. Aktivitas Sebagai Daya Tarik (<i>Activity as Attraction</i>)	47
6. KESIMPULAN	52
DAFTAR REFERENSI	54



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.	Unsur Pembentuk <i>Place</i> yang Dapat Menimbulkan Kesan dalam Ruang	8
Gambar 2.2.	Ekologi dalam <i>Place</i>	10
Gambar 2.3.	Contoh Penerapan <i>Public Art</i>	13
Gambar 2.4.	Contoh Penerapan <i>Public Art</i>	13
Gambar 2.5.	Piramida Teori Hierarki Kebutuhan Dasar Manusia.....	17
Gambar 2.6.	Iglo Sebagai Tempat untuk Berlindung Orang Eskimo	18
Gambar 3.1.	Tahapan dalam <i>Building Process</i>	20
Gambar 4.1.	Kondisi Kampung Sebelum Perbaikan	25
Gambar 4.2.	Sketsa Konsep Perbaikan Kampung dalam Proyek <i>One Village One Playground</i>	26
Gambar 4.3.	Sketsa Konsep Perbaikan Kampung dalam Proyek <i>One Village One Playground</i>	26
Gambar 4.4.	Sketsa Konsep Perbaikan Kampung dalam Proyek <i>One Village One Playground</i>	27
Gambar 4.5.	Sketsa Konsep Perbaikan Kampung dalam Proyek <i>One Village One Playground</i>	27
Gambar 4.6.	Kegiatan Bakti Sosial.....	28
Gambar 4.7.	Pembuatan Sumur Resapan	28
Gambar 4.8.	Warga bersama Forum Kreatif Bandung Membuat Mural di Dinding Rumah.....	28
Gambar 4.9.	Warga bersama Forum Kreatif Bandung Membuat Mural di Dinding Rumah.....	28
Gambar 4.10.	Balai (Ruang Pertemuan) di Tengah Kampung di Samping Taman.....	29
Gambar 4.11.	Balai (Ruang Pertemuan) di Tengah Kampung di Samping Taman.....	29
Gambar 4.12.	Program Peningkatan Tanaman Hijau di dalam Kampung	30
Gambar 4.13.	Program Peningkatan Tanaman Hijau di dalam Kampung	30
Gambar 4.14.	Rancangan Tampak Pemukiman Kampung Code	32

Gambar 4.15. Pembangunan Rumah di Kawasan Kali Code Dibuat dengan Unik.....	32
Gambar 4.16. Pembangunan Rumah di Kawasan Kali Code Dibuat dengan Unik.....	32
Gambar 4.17. Hunian Baru yang Setipe dengan Konsep Kampung Code.....	33
Gambar 4.18. Hunian Baru yang Setipe dengan Konsep Kampung Code.....	33
Gambar 4.19. Lilin-Lilin yang Menghiasi Kampung Code Memperingati 1296 Minggu Penghargaan Kampung Code.....	34
Gambar 5.1. Pemenuhan Kebutuhan Biologis yang Terjadi pada Kedua Kampung	37
Gambar 5.2. Skematik Proses Pendekatan Sosial pada Kampung Babakan Asih	39
Gambar 5.3. Pemenuhan Kebutuhan Rasa Aman yang Terjadi pada Kedua Kampung	41
Gambar 5.4. Interaksi Warga saat Proses Perbaikan Kampung Babakan Asih	42
Gambar 5.5. Interaksi Warga saat Proses Perbaikan Kampung Babakan Asih	42
Gambar 5.6. Interaksi Warga saat Proses Perbaikan Kampung Babakan Asih	42
Gambar 5.7. Perbandingan Pemenuhan Visual Kampung Sebelum dan Sesudah Perbaikan	43
Gambar 5.8. Perbandingan Pemenuhan Visual Kampung Sebelum dan Sesudah Perbaikan	43
Gambar 5.9. Peletakan Taman dan <i>Public Art</i> sebagai Ruang Publik di Tengah Kompleks Rumah Kampung Babakan Asih	44
Gambar 5.10. Peletakan Ruang Publik di Beberapa Bagian Kampung Code...	46
Gambar 5.11. Pemenuhan Kebutuhan Rasa Memiliki dan Penghargaan Diri yang Terjadi pada Kedua Kampung.....	46
Gambar 5.12. Pemenuhan Kebutuhan Aktualisasi Diri yang Terjadi pada Kedua Kampung	49
Gambar 5.13. Perilaku yang Muncul Akibat Proses Perbaikan Kampung	49
Gambar 5.14. Perilaku yang Muncul Akibat Proses Perbaikan Kampung	49

DAFTAR TABEL

Tabel 5.1. Perbandingan Proses Perubahan Kampung Babakan Asih dengan Kampung Code.....	50
---	----



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

“*Architecture mirrors the various aspects of our lives*” (Raskin, 1974, p. 3).

Arsitektur seringkali dikaitkan dengan perilaku manusia, hal ini disebabkan karena arsitektur dibentuk untuk memenuhi kebutuhan dan aktivitas manusia di dalamnya. Selain itu, ruang (*space*) arsitektur juga terbentuk karena adanya interpretasi manusia terhadap aktivitas mereka di dalamnya. Kedua hal tersebut menjadi dasar pembahasan tulisan ilmiah ini. Salah satu isu dalam kehidupan masyarakat urban telah mengalami pergeseran fungsi ruang, di mana saat ini cenderung menjadi kacau. Misalnya, ruang publik yang seharusnya difungsikan untuk aktivitas orang banyak justru menjadi ruang yang mati karena faktor-faktor tertentu. Oleh karena itu, perlu adanya solusi yang inovatif terhadap salah satu isu urban tersebut yang banyak terjadi saat ini.

“Dalam konteks peradaban baru, yaitu peradaban berbasis ide atau kreativitas, keberadaan ruang-ruang kota yang positif pun sering terlupakan. Padahal, sejarah sudah membuktikan, ide-ide besar yang merevolusi dunia banyak lahir di ruang-ruang publik. Ide-ide kreatif banyak lahir dalam perbincangan hangat sambil menikmati kota. Kehangatan keluarga hadir di taman-taman kota. Stres warga kota menghilang dalam langkah-langkah ceria di keteduhan jalur pejalan kaki (*pedestrian*) nan lebar. Perayaan kebudayaan membahana di lorong-lorong jalan kota. Dan, ide-ide besar pun umumnya lahir di ruang-ruang inspiratif” (Kamil, 2009, chap. 2).

Salah satu solusi dari masalah urban tersebut adalah menciptakan suatu ruang kreatif (*creative space*) sebagai alternatif untuk mengaktifkan penggunaan ruang publik di daerah urban. Situasi yang paling terlihat adalah di kalangan masyarakat kota besar, yang sangat sulit untuk dapat menikmati aktivitas di ruang publik. Ruang kreatif muncul ketika inovasi-inovasi tentang konsep penggunaan ruang

publik dikembangkan. Salah satu perwujudan ruang kreatif yang telah dilakukan masyarakat urban di Indonesia adalah “kampung kreatif”.

Latar belakang munculnya ide untuk menjadikan sebuah kampung menjadi kampung kreatif adalah buruknya pola hidup warga di dalam dan sekitar kampung, baik secara sosial maupun lingkungan. Kampung yang kumuh dan tidak layak huni menjadi awal masalah dari masyarakat urban. Berdasarkan kondisi tersebut, manusia memiliki naluri dasar yang cenderung untuk berusaha memenuhi kebutuhannya. Manusia membutuhkan rasa aman dan nyaman terhadap tempat yang ditinggalinya. Hal ini yang kemudian memunculkan ide dari berbagai pihak untuk memperbaiki kembali tempat hunian tersebut sehingga menjadi suatu ruang publik yang layak huni serta dapat menghidupkan kembali kehidupan penghuninya. Perbaikan dalam kampung tersebut secara langsung maupun tidak langsung dapat mempengaruhi perilaku masyarakat yang menghuninya. Akibatnya, proses perubahan susunan kondisi kampung (*setting*) dan perubahan sosial di dalam kampung mampu menjadi daya tarik sehingga *setting* kampung tersebut menjadi sebuah ikon yang baru.

Setting yang ada dalam kampung inilah yang membuat penulis, sebagai mahasiswi arsitektur interior merasa penting untuk membahasnya. Elemen-elemen dalam *setting* yang ada ini diubah tanpa harus merusak *setting* yang lama, atau membuat ulang *setting* yang baru. Selain itu, ruang dalam (*interior space*) pada konteks arsitektur seringkali hanya dinilai sebagai ruang di dalam bangunan. Padahal, ruang dalam dapat diterapkan pada lingkup yang lebih luas. Contohnya adalah pada kasus kampung ini. Ruang dalam dapat terbentuk dari kehidupan dalam kampung itu sendiri, sehingga seseorang yang tinggal di sana akan merasa bahwa kampung tersebut adalah ruang dalam baginya. Aspek inilah yang dapat diterapkan di dalam arsitektur interior.

Penulis akan menggunakan contoh dua kampung kreatif di Indonesia yang telah dikembangkan. Kampung kreatif yang pertama berlokasi di Kelurahan Babakan Asih, Bandung dan kampung kreatif yang kedua berlokasi di sekitar Kali Code,

Kelurahan Kota Baru, Yogyakarta. Kedua kampung ini telah mengalami proses perubahan *setting* dan sosial secara kreatif bagi penghuninya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan teori Maslow tentang hierarki kebutuhan dasar manusia, manusia akan melalui suatu tahap-tahap hingga memenuhi kebutuhan yang tertinggi, di mana setiap tahap akan mempengaruhi tahap berikutnya. Menyikapi latar belakang serta isu dari kondisi tersebut, penulis akan menyelidiki apakah dibutuhkan unsur kreativitas di setiap tahap untuk memenuhi kebutuhan di tahap berikutnya sehingga kondisi kampung menjadi berkelanjutan. Penulis akan membandingkan bagaimana kondisi “kreatif” dalam kampung kreatif dapat memberikan rangsangan atau stimulus terhadap interaksi pengguna yang ada di dalamnya, terutama pada saat kampung tersebut telah dihuni.

1.3. Tujuan Penulisan

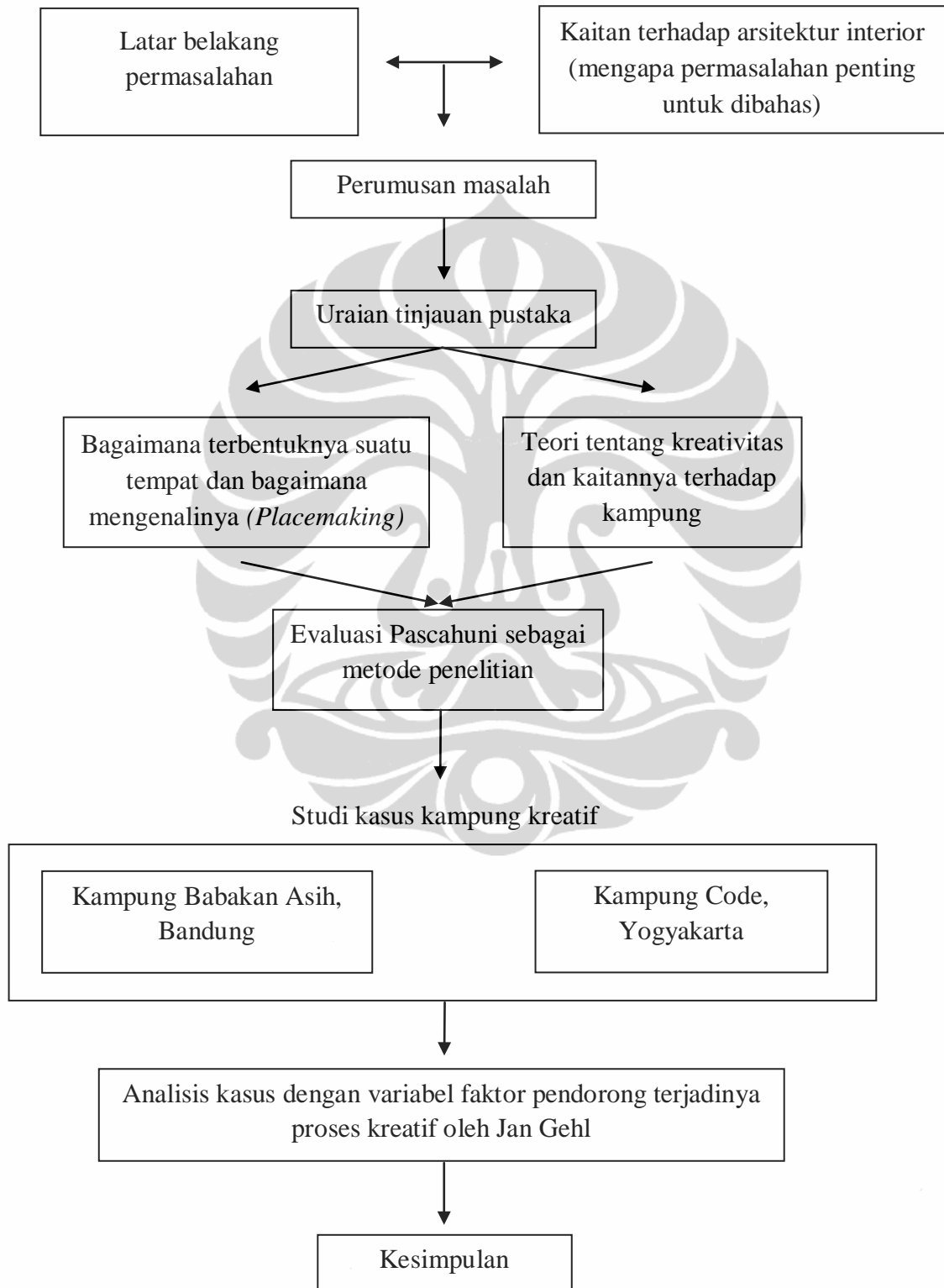
Tujuan dari penulisan ini adalah mengamati pengaruh lanjutan yang diakibatkan oleh hadirnya ruang kreatif pada sebuah *setting* hunian padat serta membandingkan tingkat keberhasilan suatu sistem baru di dalamnya. Perbandingan ini dilakukan pada dua kasus yang telah dipilih berdasarkan karakteristik lingkup kreatif. Penulis berharap dengan adanya tulisan ilmiah ini dapat memicu perkembangan kreativitas yang dapat diterapkan di kampung urban.

1.4. Pendekatan Masalah

Dalam penyusunan tulisan ini, penulis menggunakan beberapa metode dalam mencari, mengumpulkan, dan menganalisis data. Pembahasan dalam penulisan skripsi ini adalah pengkajian teori-teori mengenai konsep kreatif sebagai proses dan produk yang dilakukan dengan cara studi pustaka baik dari buku, karya ilmiah, maupun artikel untuk mendapatkan pengetahuan secara teoritis. Kemudian konsep kreatif tersebut dikaitkan dengan studi kasus yang dilakukan dengan teknik wawancara dan observasi secara langsung terhadap kampung kreatif. Hasil observasi tersebut dianalisis berdasarkan teori pembentukan tempat (*placemaking*) yang berkaitan dengan nilai sosial dan arsitektural. Hal tersebut akan dirangkum

keberhasilannya berdasarkan sudut pandang Evaluasi Pascahuni yang dibagi sesuai dengan klasifikasi dalam aspek pelaksanaan Evaluasi Pascahuni.

Metode tersebut dijelaskan secara sistematis dalam kerangka berikut:



1.5. Ruang Lingkup Pembahasan

Pembahasan dalam tulisan ilmiah ini dibatasi oleh permasalahan mengenai pengaruh tingkah laku (*behavioral effect*) manusia terhadap ruang yang ditempatinya, khususnya bagaimana manusia merespon terhadap fungsi dalam pembentukan ruang yang baru. Permasalahan tersebut dibatasi oleh dua studi kasus yang terjadi di Bandung, Kelurahan Babakan Asih, serta kasus di Yogyakarta, Kelurahan Kota Baru, atau biasa disebut dengan Kampung Code.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan terdiri dari bagian pendahuluan yang terdiri atas latar belakang yang mengungkapkan isu tentang permasalahan urban khususnya dalam lingkungan kampung, rumusan masalah yang merupakan pertanyaan dari hal apa yang akan dialami, tujuan penulisan, pendekatan masalah yang menjelaskan bagaimana cara untuk menjawab pertanyaan dari permasalahan, ruang lingkup pembahasan, serta sistematika dalam penulisan.

Latar belakang serta isu tersebut dijawab dengan mengkaji teori yang berkaitan dengan masalah terhadap kreativitas, cara melihat dan menyelesaikan masalah dengan sudut pandang Evaluasi Pascahuni, serta teori tentang pembentukan tempat (*placemaking*). Kemudian, teori tersebut diaplikasikan melalui dua studi kasus sebagai perbandingan analisis teori dan sudut pandang yang digunakan. Kasus pertama berlokasi di Kelurahan Babakan Asih, Bandung dan kasus kedua berlokasi di sekitar Kali Code, Kelurahan Kota Baru, Yogyakarta.

Analisis studi kasus berupa argumentasi berdasarkan sudut pandang Evaluasi Pascahuni untuk membandingkan aktivitas hingga dampak dari kedua studi kasus dengan variabel faktor pendorong terjadinya proses kreatif. Analisis tersebut kemudian dirangkum dalam suatu kesimpulan. Kesimpulan dari hasil analisis studi kasus dapat memberikan penegasan terhadap argumen yang dikemukakan sehingga pertanyaan skripsi dapat terjawab serta diakhiri dengan penutup yang mengemukakan saran yang dapat bermanfaat untuk kelanjutan program tersebut.

BAB 2

PEMBENTUKAN RUANG DALAM KAMPUNG KREATIF

2.1. Pembentukan Tempat (*Placemaking*)

2.1.1. Definisi dan Prinsip *Placemaking*

Menurut Nick Beattie dalam *Place and Placemaking* (1985), pembentukan tempat (*placemaking*)¹ adalah suatu cara bagaimana menciptakan sesuatu yang spesial, baik dari dalam atau luar ruang (*space*). Ruang diciptakan berdasarkan elemen-elemen pembentuknya sehingga bagian-bagian ruang tersebut akan memiliki kualitas berbeda secara signifikan. Disebutkan juga bahwa *placemaking* adalah proses transformasi ruang (*space*) menjadi tempat (*place*). Dalam pembentukan *place*, Kim Dovey (1985) mengungkapkan bahwa *place* menunjukkan hubungan antara manusia dengan sebuah makna. *Place* tidak hanya memiliki pandangan secara fisik, namun lebih kepada pengalaman ruang. Karakter *place* tersebut terbentuk sesuai dengan pengalaman ruang dan dalamnya makna bagi orang yang merasakannya.

Beattie (1985) menjelaskan beberapa prinsip yang digunakan sebagai acuan bahwa suatu ruang dapat dikategorikan sebagai ruang yang spesial, diantaranya:

- a) Ruang harus memiliki identitas yang dapat membedakan ruang tersebut dengan ruang yang lainnya.

Di dalam sebuah tempat tinggal, terdapat istilah ruang basah, contohnya adalah kamar mandi. Yang membedakan kamar mandi dengan ruang lainnya dapat terlihat dari furnitur, material dinding, ataupun ketinggian. Water closet, peralatan mandi, dan air dapat mengidentifikasi ruang tersebut dinamakan kamar mandi, bukan ruang tamu.

- b) Ruang harus dapat menggambarkan keseluruhan elemen ruang tersebut dan dapat memfasilitasi kegiatan serta perilaku yang berkaitan dengan ruang tersebut.

¹ Penulisan *Placemaking* disesuaikan dengan sumber pada buku *Place and Placemaking* oleh Kim Dovey (1985).

Ketika kita masuk ke sebuah kantor, ruang yang selalu ada adalah ruang kerja. Kita dapat membayangkan sebuah ruang kerja selalu terdapat meja kerja, kursi, alat tulis kantor, atau mungkin juga dilengkapi dengan komputer. Walaupun setiap ruang kerja dapat berbeda bentuknya, namun elemen di dalam ruang tersebut akan selalu menunjang kegiatan orang untuk bekerja.

- c) Identitas dan penentuan ruang harus mudah dipahami agar elemen, pola, struktur dan bentuk dari ruang tersebut dapat dikenali dengan jelas.

Sebagian besar rumah di Jawa, membuat susunan ruang dapur berada di bagian belakang rumah. Masyarakat Jawa memahami bahwa dapur adalah ruang yang seharusnya “tidak terlihat” karena kotor. Oleh karena itu, peletakan dapur yang berisi peralatan masak, api dan air selalu berada di bagian belakang agar tidak mengganggu tamu yang datang.

- d) Ruang harus memiliki makna agar ruang tersebut dapat dikaitkan ke dalam pengalaman manusia.

Masjid adalah salah satu ruang yang tergolong sakral. Masjid juga biasa digunakan dalam proses akad nikah, di mana momen tersebut dapat dikatakan momen yang berharga dalam hidup seseorang. Ketika seseorang pergi ke masjid yang sama pada saat setelah ia menikah, mungkin yang terbayang olehnya adalah tempat di mana ia melakukan akad nikah tersebut. Titik tersebut menjadi makna yang dalam baginya.

Pada intinya, *place* adalah suatu ruang yang terbangun dari pengalaman yang dirasakan langsung oleh seseorang pada saat ia berada di dalamnya. Oleh karena itu, untuk mengubah suatu ruang menjadi *place*, maka dibutuhkan unsur makna (*meaning*) dalam suatu ruang.

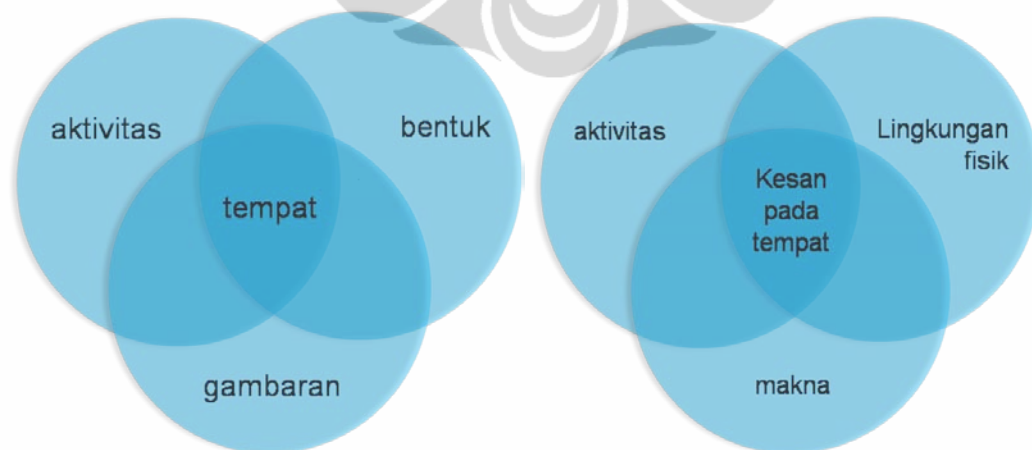
2.1.2. Makna pada Tempat (*Meaning of Place*)

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, *place* dapat terbentuk dari ruang yang memiliki makna. Dovey (1985) mengungkapkan terdapat beberapa istilah yang sering dikaitkan dengan makna *place*, yaitu kesan pada tempat (*sense of place*), jiwa pada tempat (*spirit of place*), dan rumah (*home*).

Stokowski (2003) mengungkapkan bahwa dalam proses pembentukan *place* terjadi perubahan fisik dan interaksi sosial. Interaksi sosial tersebut merupakan hubungan dinamis antar manusia, lingkungan, budaya, dan *place* yang mampu memberikan kesan dari suasana tempat. *Sense of place* muncul ketika ruang dapat dirasa melalui indera dan sensasi, seperti bentuk visual, warna, tekstur, ataupun besarannya. *Sense of place* juga sering dikaitkan dengan suatu makna tertentu dalam struktur kehidupan seseorang dan bagaimana adaptasi mereka terhadap *setting* atau lingkungan fisik.

Menurut Punter (1991) dan Montgomery (1998), terdapat unsur-unsur pembentuk *place*, yaitu aktivitas (*activity*), bentuk (*form*), dan gambaran (*image*). Ketiga unsur tersebut saling berkaitan dan berinteraksi sehingga dapat memberikan *sense of place* tertentu. Proses terjadinya *sense of place* membutuhkan waktu, tahapan, sekaligus pengalaman yang dirasakan oleh penggunanya (Carmona, 2003, p. 98).

Sense of place juga terdiri dari tiga unsur, yaitu aktivitas (*activity*), lingkungan fisik (*physical setting*), dan makna (*meaning*). Masing-masing unsur tersebut merupakan parameter terjadinya *place* dan *sense of place*. Unsur *form* dari *place* dan *physical setting* merupakan aspek fisik dalam pembentukan *place*. Sedangkan unsur *image* dan *meaning* merupakan aspek non fisik yang tergantung dari pengalaman manusia terhadap suatu ruang.



Gambar 2.1. Unsur Pembentuk *Place* yang Dapat Menimbulkan Kesan dalam Ruang
Sumber: Carmona (2003, p. 99), *Public Places Urban Spaces*- telah diolah kembali, 2012

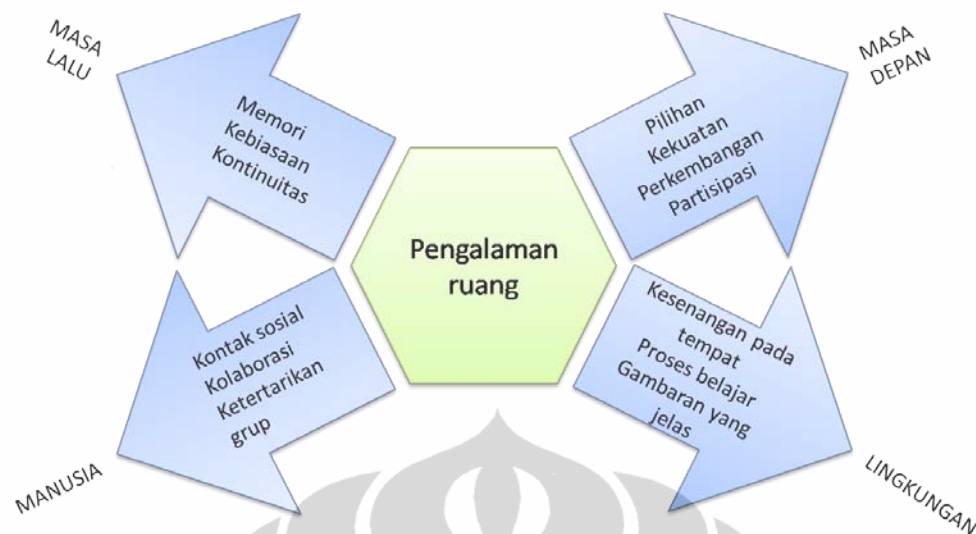
Spirit of place merupakan istilah yang berasal dari konsep *genius loci*² dan dinyatakan bahwa terdapat hubungan yang intim antara seseorang dengan *place*. Seseorang merasa memiliki keterikatan dengan tempat yang berhubungan dengan pengalamannya yang terjadi di masa lalu. Pengalaman seseorang di masa lalu kemudian menjadi memori yang akan selalu menjadi deskripsi atas *place* tersebut, terkait dengan penggunaannya. Dengan adanya memori, *place* tersebut seolah memiliki jiwa ketika seseorang kembali berada di sana. Dengan kata lain, sebuah ruang yang telah terdefinisi oleh aktivitas penggunaannya akan berubah maknanya menjadi sebuah *place* (Dovey, 1985).

Makna *place* yang lain adalah *home*. Rumah sebagai *home* adalah tingkat makna dari *place* yang paling intim. Pengalaman ketika berada di rumah dikaitkan dengan unsur kekeluargaan yang mengindikasikan sebuah pengalaman ruang intim (*intimate space*). *Home* juga seringkali dikaitkan dengan istilah “*insideness*”. Yi Fu Tuan (1977) mengungkapkan bahwa *home* adalah ruang intim di mana seseorang merasa terlindungi dan terawat. *Home* juga merupakan ruang yang dipenuhi oleh hal-hal yang akrab dan hal-hal yang mencerminkan masa lalu. Selain pada unsur keruangan, ruang intim juga dapat terjadi karena keterikatan hubungan dengan orang lain.

2.1.3. Hubungan Tempat (*Place*) dengan Lingkungan

Place merupakan sistem kompleks antara manusia, lingkungan, *setting*, dan makna. *Place* dapat terjadi sebagai suatu komponen fenomena sehari-hari dari ekologi atau lingkungan manusia. Secara garis besar, hubungan ekologi dan pengalaman manusia dapat digambarkan sebagai berikut:

² Istilah konsep Latin yang disebut *Genius Loci* merupakan sebuah teori tentang bagaimana suatu tempat dapat membuat manusia merasakan pengalaman ruang dibalik indra fisik maupun sensorik dari sebuah tempat ke dalam suatu memori. Kemudian, dari memori tersebut manusia merasakan suatu ikatan terhadap jiwa tempat atas pengalaman yang pernah dialaminya sebelumnya di dalam tempat tersebut. (Carmona, 2003)



Gambar 2.2. Ekologi dalam *Place*

Sumber: (Dovey, 1985, p. 105), *Place and Placemaking* – telah diolah kembali, 2012

Dovey (1985) mengungkapkan bahwa *place* dan hubungannya terhadap lingkungan memiliki beberapa kriteria. Kriteria tersebut antara lain dapat membawa kebersamaan orang-orang. *Place* memiliki nilai emosional tertentu sehingga memungkinkan untuk memunculkan kesempatan baru dalam lingkungan. *Place* juga memiliki suatu identitas dan gambaran yang jelas dan tidak bersifat statis, seperti yang dijelaskan oleh Beattie (1985) sebelumnya. Selain itu, *place* juga berhubungan dengan masa lalu dan akan berpengaruh ke masa depan. *Place* juga dapat menunjukkan interaksi antara penggunanya dan dikendalikan oleh penggunanya.

2.2. Kampung dan Kreativitas

2.2.1. Definisi Kampung

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengertian kampung adalah kelompok rumah yang merupakan bagian kota di mana biasanya dihuni orang berpenghasilan rendah. Pengertian kampung juga mengacu pada kata desa atau dusun. Kampung merupakan kesatuan administrasi terkecil yang menempati wilayah tertentu dan posisinya terletak di bawah kepemimpinan kecamatan.

Di dalam istilah kampung, terdapat pula istilah kampung etnis. Menurut kamus tata ruang, kampung etnis merupakan kawasan permukiman kota yang lama terbentuk dengan kekhasan tradisi, biasanya terdiri atas kelompok tertentu yang didasarkan pada persamaan adat, agama, atau kebudayaan (Tata Ruang, 2008).

“A kampung is simply a traditional, spontaneous, and diverse settlement in an urban area” (Sihombing, 2010, p. 1).

Kenworthy (1997) mendefinisikan sebuah kampung sebagai bentuk tempat yang tradisional dari masyarakat lokal terhadap pembangunan perkotaan di Indonesia yang telah tumbuh secara alami dan bertahap. Namun, proses tersebut berlangsung tanpa perencanaan, bimbingan atau peraturan pemerintah yang sesuai dengan kode bangunan setempat. Proses pembangunan kampung juga cenderung kurang akan penyediaan layanan yang terkoordinasi. Kampung merupakan hasil ekspansi perkotaan, yang merupakan pengelompokan dari masyarakat desa, yang akhirnya membentuk *setting* urban dan suburban menjadi saling berdekatan. Perkembangan pembangunan kampung dilakukan secara bertahap walaupun sering memanfaatkan lahan yang tidak cocok untuk menjadi tempat pemukiman (Sihombing, 2010, p. 87).

Johan Silas (1993) mengemukakan pendapat lain mengenai kampung. Kampung adalah pemusatan hunian dalam kawasan tertentu di kota yang berkembang dengan cara swadaya. Kampung merupakan bentuk perumahan yang memiliki variasi bentuk dan ukuran dalam kepadatan tertentu. Kampung mendominasi dua per tiga populasi urban yang berkembang dengan dengan standar yang berbedabeda (Sihombing, 2010, p. 87).

Secara garis besar, pengertian kampung adalah suatu kelompok rumah yang menempati wilayah tertentu dengan latar belakang yang sejenis, baik budaya, suku, maupun tradisi. Dalam konteks urban, sebuah kampung merupakan bagian dari kota. Lokasi kampung biasanya mengelilingi kota itu sendiri, di mana peletakan kawasan kampung sebagian besar berada dibalik jalan besar, gedung-gedung tinggi, dan pertokoan besar. Kampung seringkali dikaitkan dengan kekumuhan, kemiskinan, dan menjadi pengganggu dalam pembangunan urban.

Namun, pernyataan tersebut mulai dikritisi seiring dengan perbaikan-perbaikan kampung yang menarik perhatian masyarakat dan pemerintah.

2.2.2. Definisi Kreativitas

2.2.2.1. Kreativitas sebagai Proses

Kreativitas adalah proses yang dapat menghasilkan sesuatu yang baru, baik suatu gagasan ataupun objek dalam suatu bentuk atau susunan yang baru (Hurlock, 1978). Di dalam kreativitas terjadi proses kreatif di mana suatu aktivitas dapat muncul dari karakter individu, peristiwa, masyarakat, dan keadaan pola hidupnya (Rogers, 1992).

“Di desa tempat Andi berasal belum ada listrik yang menerangi. Lalu Andi mulai memikirkan cara agar terdapat listrik di rumahnya. Ia mulai mencari informasi bagaimana membuat pembangkit listrik tenaga air karena di desanya terdapat sungai yang cukup deras alirannya. Andi mulai menentukan dan menilai tempat yang tepat untuk dibuat pembangkit listrik. Kemudian, Andi mulai mengkomunikasikan rencana tersebut kepada kepala desa dan penduduk desa” (Subekhi, 2011, chap. 1).

Kegiatan yang dilakukan Andi merupakan salah satu contoh proses kreatif. Andi melihat kesempatan yang ada di lingkungannya untuk membuat produk baru di desanya, yaitu listrik. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa aspek yang penting dalam proses kreatif adalah pada aspek baru dari produk kreatif dan aspek interaksi antara individu, lingkungan, dan kebudayaannya.

2.2.2.2. Kreativitas sebagai Produk

Kreativitas sebagai produk merupakan implikasi dari proses kreatif yang digunakan sebagai kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru. Selain unsur baru, dalam kreativitas juga terkandung peran faktor lingkungan dan waktu. Produk baru dapat disebut sebagai suatu karya kreatif jika mendapatkan pengakuan atau penghargaan oleh masyarakat pada waktu tertentu (Stein, 1963). Namun, nilai dari suatu karya kreativitas bukan hanya bermakna secara umum, tetapi terutama bagi si pencipta sendiri.

Menurut Rosalynd Deutsche (1992), interaksi sosial yang terjadi di masyarakat dapat terbentuk oleh sebuah karya kreatif. Salah satu karya kreatif tersebut adalah karya seni publik (*public art*). *Public art* merupakan bentuk seni yang dapat diakses secara publik karena peletakkannya berada permanen di tempat publik (Hayden, 1997). Peletakan *public art* ini tidak berada di museum, galeri, atau ruang yang masih bersifat privat, namun lebih cenderung untuk diletakkan di jalan, taman kota, atau ruang-ruang terbuka lainnya.

Pernyataan Hayden juga didukung oleh Cartiere dan Wills (2008) yang mengemukakan bahwa terdapat beberapa kriteria yang harus dipenuhi dalam unsur *public art*. Cartiere mengungkapkan bahwa *public art* harus berada di tempat yang dapat diakses dan dapat dilihat oleh publik. Selain itu, *public art* dapat mempengaruhi ketertarikan dan karakter komunitas atau individu yang menikmatinya. *Public art* juga dipelihara dan digunakan untuk masyarakat publik. Pada kriteria terakhir, *public art* dapat dibiayai oleh masyarakat publik dan untuk masyarakat publik.



Gambar 2.3. dan 2.4. Contoh Penerapan *Public Art*

Sumber: <http://www.woostercollective.com/post> dan
<http://jaderobinson828.blogspot.com/2009/11/public-art.html>, 2012

Karena peletakkan *public art* berada di ruang publik, maka *public art* sendiri memiliki peran dalam menentukan karakter ruang publik tersebut. Lennard (1997) menyatakan bahwa terdapat beberapa peran *public art* dalam ruang publik, yaitu:

- a) *Public art* berperan dalam membawa dampak positif di dalam kehidupan kota dengan membentuk identitas ruang publik itu sendiri. *Public art* juga dapat

Universitas Indonesia

memberikan nilai fungsi bagi kehidupan masyarakat publik, yaitu memberikan keindahan atau fungsi estetika, memberikan kesenangan, serta mendukung aktivitas sosial.

- b) Dari segi rekayasa bentuk, *public art* dapat berperan dalam interaksi indera manusia. Misalnya, manipulasi bentuk *public art* memungkinkan untuk diduduki, diraba, dan interaksi yang lain. Dengan kata lain, *public art* berperan sebagai objek seni itu sendiri sehingga masyarakat publik dapat menikmati suatu cerita dari *public art* tersebut.
- c) *Public art* dapat mendorong terjadinya kontak sosial atau komunikasi. Contohnya adalah air mancur yang berada di taman. Ketika orang-orang berjalan di sekitar taman, mungkin mereka akan memilih beristirahat sejenak di dekat air mancur karena terdapat dudukan di sekeliling air mancur tersebut.
- d) *Public art* dapat memberikan rasa nyaman. Sebagai contoh, tekstur pada patung. Patung biasa terbuat dari batu yang permukaannya halus. Karena teksturnya yang halus dan dingin, maka orang tidak segan untuk memegangnya atau mendudukinya

Berdasarkan uraian di atas dapat dikemukakan bahwa kreativitas pada intinya merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru. Kemampuan tersebut dapat berupa gagasan maupun karya nyata, baik yang berasal dari bakat maupun minat, baik dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada. Kemampuan tersebut juga akan menghasilkan produk yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

2.2.3. Faktor Pendorong Kreativitas

Setiap manusia memiliki potensi kreatif dengan tingkatan dan dalam bidang yang berbeda-beda. Potensi kreatif tersebut perlu didorong dengan motivasi agar dapat diwujudkan. Untuk itu diperlukan faktor pendorong, baik dari luar yaitu lingkungan maupun dari dalam individu sendiri. Manusia membutuhkan kondisi lingkungan yang mendukung agar dapat memupuk daya kreatif sesuai dengan karakternya. Lingkungan tersebut dapat berupa dalam arti sempit, misalnya keluarga, maupun dalam arti kata luas, misalnya dalam masyarakat dan kebudayaan. Tumbuhnya kreativitas yang diciptakan oleh seseorang tidak dapat

luput dari pengaruh kebudayaan serta pengaruh masyarakat di sekitarnya (Basuki, 2012).

Pernyataan Basuki juga didukung oleh Jan Gehl (1987). Gehl mengungkapkan terdapat beberapa faktor yang menjadi latar belakang sehingga dapat mendorong terjadinya interaksi dan proses kreatif, diantaranya adalah:

a) Informasi tentang lingkungan sosial masyarakat (*information about social environment*)

Lingkungan sosial dapat menjadi latar belakang permasalahan di dalam ruang publik. Adanya kesempatan berinteraksi antar masyarakat di dalam suatu area mengakibatkan munculnya informasi-informasi tentang lingkungan sekitar mereka, tentang pola kehidupan masyarakat setempat, atau bahkan tentang lingkungan sosial masyarakat dalam satu wilayah.

b) Sumber inspirasi (*a source of inspiration*)

Inspirasi merupakan suatu unsur masukan (*input*) dari solusi permasalahan. Seseorang mampu mendapatkan ide dari apa yang telah dilihat atau dialami sebelumnya. Inspirasi tersebut juga dapat terjadi akibat adanya informasi-informasi dalam lingkungan sosial yang telah diolah. Inspirasi tersebut kemudian diwujudkan menjadi suatu produk kreatif.

c) Stimulus pengalaman yang unik (*uniquely stimulating experience*)

Stimulating experience terjadi karena adanya motivasi terhadap tempat yang mati akan interaksi manusia terhadap lingkungannya, kemudian diubah menjadi suatu tempat yang hidup. Tempat yang hidup dapat menjadi stimulus dalam suatu interaksi karena terdapat banyak pengalaman di dalamnya, baik pengalaman ruang, warna, kegiatan, serta manusia.

d) Aktivitas sebagai daya tarik (*activity as attraction*)

Akibat adanya perubahan dari tempat yang mati menjadi suatu tempat yang hidup dan lebih interaktif, muncul reaksi dari manusia terhadap apa yang mereka lihat. Manusia akan cenderung untuk mengobservasi pengalaman-pengalaman ruang

tersebut. Di saat itulah muncul perilaku kreatif yang memungkinkan terbentuknya aktivitas-aktivitas yang dapat menarik perhatian orang-orang yang berada di sekitarnya sehingga dapat memunculkan interaksi-interaksi lain yang baru.

2.2.4. Definisi Kampung Kreatif

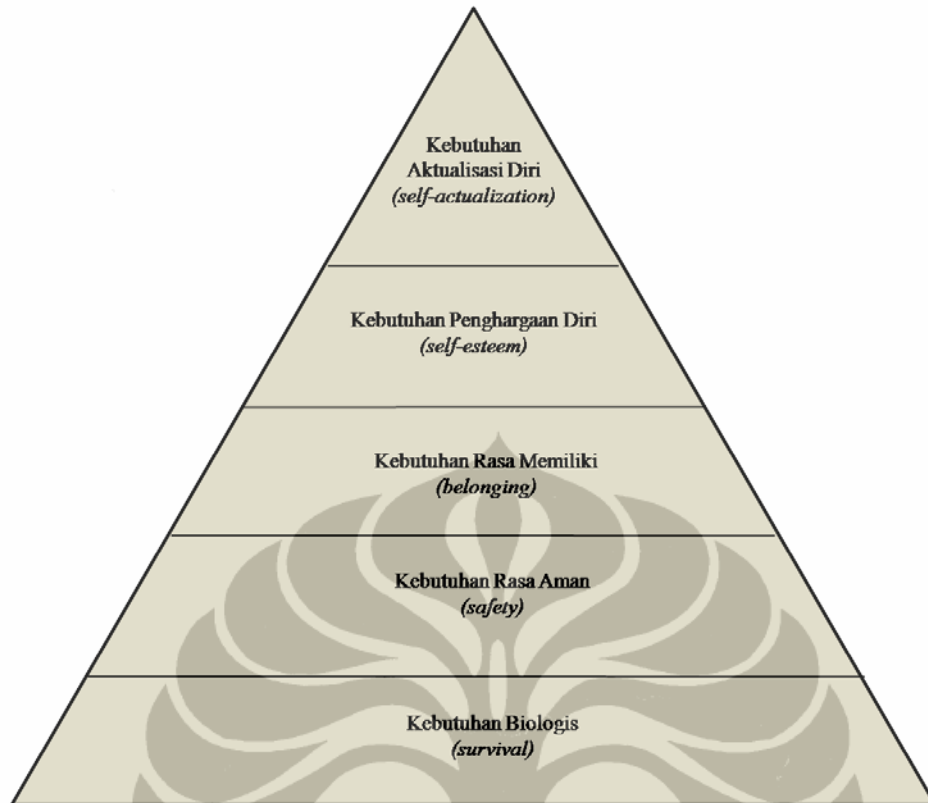
Berdasarkan definisi kampung dan kreatif sebelumnya, sebuah konsep tempat yang dapat disebut kreatif harus memiliki aspek baru dari produk kreatif yang dihasilkan. Selain itu, tempat tersebut juga dapat memunculkan aspek interaksi antara individu dan lingkungannya ataupun kebudayaannya, serta mendapatkan pengakuan atau penghargaan oleh masyarakat pada waktu tertentu.

Menurut Adi Utomo Hatmoko (wawancara, 24 April 2012), kampung kreatif muncul ketika banyak kelompok masyarakat kreatif yang berperan sebagai bibit-bibit kreativitas dan juga mampu mengejawantahkan dalam lingkungannya.

Sebuah kampung dapat disebut sebagai kampung kreatif ketika adanya keselarasan aktivitas masyarakat di dalamnya sehingga dapat berpengaruh pada lingkungan sekitarnya. Namun kampung kreatif di sini bukan hanya berarti sebuah kampung yang dipadati oleh kerajinan kreatif, namun lebih cenderung ke dalam solusi sebuah perbaikan kampung yang tidak layak huni menjadi suatu daya tarik tersendiri bagi penghuni maupun orang luar di masyarakat urban. Kreatif di sini juga dapat dikategorikan terhadap penggunanya. Sang inisiator telah mampu mengubah wujud suatu ruang huni yang menjadi motivasi bagi orang lain untuk mengolahnya sehingga kreativitas ini menjadi bersifat menerus.

2.3. Hierarki Kebutuhan Dasar Manusia

Salah satu teori sosial yang dianggap relevan dengan isu kampung kreatif adalah *Hierarchy of Needs* oleh Abraham Maslow melalui piramida kebutuhan dasar manusia. Maslow (1954) mengungkapkan bahwa manusia mempunyai naluri-naluri dasar yang dapat memotivasi untuk memenuhi kebutuhan mereka. Kebutuhan tersebut adalah kebutuhan fisik atau biologis, kebutuhan akan rasa aman, rasa saling memiliki, kebutuhan penghargaan dan harga diri, serta kebutuhan aktualisasi atau perwujudan diri (Newmark, 1977).



Gambar 2.5. Piramida Teori Hierarki Kebutuhan Dasar Manusia

Sumber: (Newmark, 1977, p. 13) *Self, Space, And Shelter* - telah diolah kembali, 2012

Manusia juga tidak dapat lepas dari kebutuhan-kebutuhan terhadap suatu tempat tinggal. Pada dasarnya, ketika manusia merasa cukup dalam sebuah tingkat kebutuhan, maka akan timbul motivasi yang memicu manusia untuk melakukan usaha ke tingkat selanjutnya. Usaha tersebut dilakukan hingga kebutuhan di tingkat tersebut terpenuhi. Proses ini akan berulang hingga manusia mencapai tingkat kebutuhan yang paling tinggi. Newmark (1977) mengungkapkan bahwa tingkatan kebutuhan yang sesuai dengan *Maslow's Hierarchy of Needs* juga dapat diwujudkan di dalam suatu ruang huni.

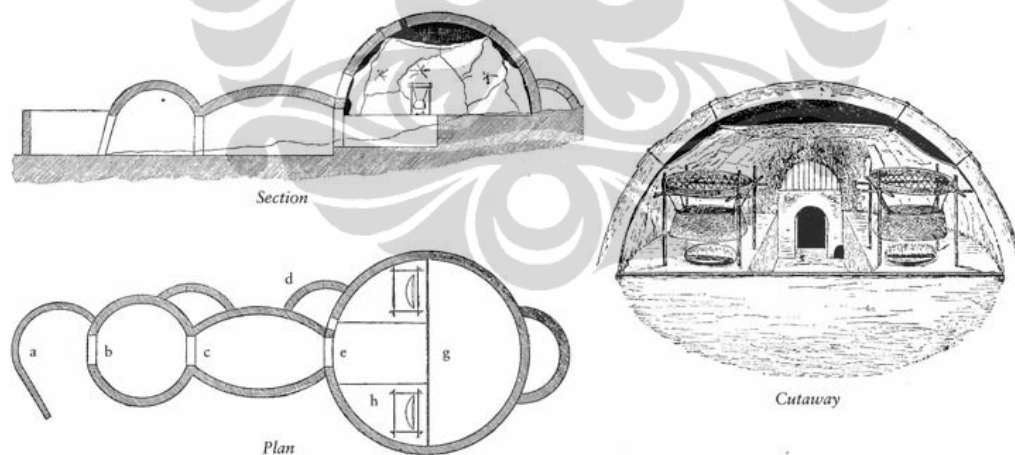
a) Kebutuhan fisik atau biologis (*survival*)

Suatu hunian atau tempat tinggal merupakan tempat yang menyediakan fasilitas untuk memenuhi kebutuhan dasar manusia. Kebutuhan tersebut adalah kebutuhan yang paling rentan dan harus dipenuhi. Salah satu kebutuhan yang harus dipenuhi adalah beristirahat dan tidur. Manusia akan memilih tempat yang mereka khususkan untuk beristirahat. Selain beristirahat, manusia memiliki kebutuhan

dasar lain yang harus dipenuhi, yaitu makan. Kegiatan makan mungkin dapat dilakukan di luar rumah, namun suatu tempat tinggal sebaiknya menyediakan ruang untuk menyiapkan makanan. Sebagai contoh, sebuah ruang huni sebaiknya memiliki akses untuk keluarnya api untuk memasak. Sebuah ruang huni juga dapat memenuhi kebutuhan utama manusia yaitu bernafas, oleh karena itu suatu hunian diharuskan memiliki akses udara yang cukup.

b) Kebutuhan rasa aman (*safety*)

Hunian menciptakan sebuah cangkang bagi penghuni di dalamnya untuk melindunginya dari ruang luar. Dengan cangkang tersebut, sebuah keluarga atau kelompok manusia dapat merasakan keamanan ketika berada di dalam ruang huni. Ruang huni juga dapat menjadi ruang tersendiri bagi penghuninya untuk melakukan kegiatan yang bersifat sakral sebagai tempat untuk berlindung. Sebagai contoh, orang eskimo memiliki ruang huni yang bernama iglo. Cangkang berbentuk iglo tersebut akan mempengaruhi kegiatan manusia yang menempatnya. Material dan faktor lingkungan dari iglo tersebut akan membuat orang eskimo merasa hangat ketika mereka berada di dalam iglo.



Gambar 2.6. Iglo Sebagai Tempat untuk Berlindung Orang Eskimo

Sumber: <http://www.tworow.com/Igloo-Section1.jpg>, 2012

c) Kebutuhan rasa memiliki (*sense of belonging*)

Ruang huni memiliki dampak yang besar terhadap suatu hubungan sosial. Hunian dapat menjadi wadah untuk berinteraksi dan berkegiatan intim yang mempengaruhi suatu pengalaman sosial. Hunian juga dapat menciptakan aktivitas

apa yang memungkinkan terjadi di dalamnya. Sebagai contoh, perbedaan kebudayaan di kelompok masyarakat Arab terhadap aturan bertamu dan makan akan menuntut susunan ruang dalam ruang huni menjadi lebih banyak. Ruang tamu dibagi menjadi dua bagian, yaitu untuk laki-laki dan wanita. Contoh lainnya, bagi orang yang kurang mampu mungkin justru akan menggabungkan ruang-ruang di dalam tempat tinggalnya menjadi beberapa fungsi sekaligus.

d) Kebutuhan akan penghargaan dan harga diri (*self-esteem*)

“...To many, moving to a “better” house in a “better” neighborhood becomes a symbol of success. To the extent that our homes enhance our feelings of personal worth, they contribute to self-esteem needs” (Newmark, 1977, p. 12).

Ruang huni merupakan cerminan karakter manusia yang menempatinnya. Suatu ruang huni dapat disebut sebagai simbol dari kesuksesan penghuninya. Tidak mengherankan bahwa banyak manusia yang berusaha untuk memperbaiki pola hidup dengan diawali dari ruang huni mereka. Sebagai dampaknya, seseorang akan menilai karakter dari orang lain sesuai tempat yang ditinggalinya.

e) Kebutuhan aktualisasi diri (*self-actualization*)

Dalam mewujudkan aktualisasi diri bagi seseorang atau suatu keluarga, sebuah hunian memiliki arti lebih dari sekedar suatu tempat untuk bertahan hidup. Ruang huni merupakan suatu wadah untuk membentuk karakter manusia di dalamnya, baik secara individual atau sebagai bagian dari kelompok agar mampu berkembang menjadi karakter yang unik. Sebagai contoh, suatu ruang huni dapat menjadi fasilitas untuk mewadahi hobi, proses kerajinan, atau proses pembelajaran bagi seseorang. Jadi, ruang-ruang di dalam tempat tinggal juga akan difungsikan dengan menyesuaikan kebutuhan penghuninya. Hal inilah yang membuat suatu ruang huni memiliki karakter yang berbeda dengan ruang huni lainnya.

BAB 3

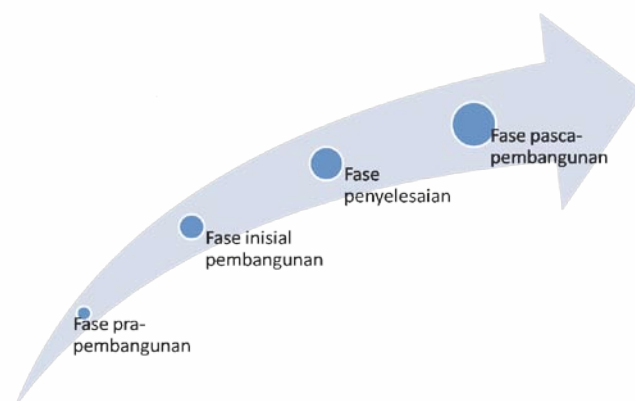
EVALUASI PASCAHUNI

3.1. Pengertian Evaluasi Pascahuni

Menurut Sudibyo (1989), Evaluasi Pascahuni atau sering dikenal dengan istilah *Post Occupancy Evaluation (POE)* merupakan kegiatan yang berupa peninjauan atau pengkajian kembali terhadap bangunan dan lingkungan binaan yang telah dihuni. Evaluasi Pascahuni bertujuan untuk mengetahui sejauh mana hasil sebuah karya arsitektur dan lingkungan binaan mempunyai dampak pada penghuninya. Dampak yang dimaksud adalah dampak yang dirasakan oleh penghuni di sebuah kawasan binaan (Nasution, 2011, p. 4).

Evaluasi Pascahuni merupakan bagian dari rangkaian kegiatan di dalam proses pembangunan. Di dalam Evaluasi Pascahuni, kajian atas suatu bangunan yang telah dipergunakan atau dihuni dilakukan secara seksama dan sistematis untuk menilai apakah kinerja bangunan tersebut sejalan dengan kriteria perancangannya (Danisworo, 1989).

Evaluasi Pascahuni mengkritisi mengenai keterkaitan perilaku manusia dengan proses pembangunan (*building process*) serta desain bangunan yang telah mereka tempati. Menurut Barlett (2010), *building process* adalah tahap-tahap dalam proses pembangunan mulai dari proses persiapan hingga pascaproyek ketika bangunan telah dihuni.



Gambar 3.1. Tahapan dalam *Building Process*

Sumber: <http://www.bartlettconstructionllc.com/building-process/>, 2012

Dampak dari sebuah desain dapat berpengaruh ke dalam aktivitas penghuninya sehingga *building process* dapat menstimulus tingkah laku seseorang atau kelompok orang. *Building process* dalam Evaluasi Pascahuni bekerja berdasarkan kebutuhan pemakainya. Selain itu, Evaluasi Pascahuni dapat membedah preseden dalam suatu proses pembangunan ataupun desain bangunan yang lalu untuk diambil kelebihannya dalam desain ke depannya (Preiser, 1988).

3.2. Aspek Pelaksanaan Evaluasi Pascahuni

Preiser (1988) mengelompokkan Evaluasi Pascahuni dalam tiga aspek, yaitu aspek fungsional, aspek teknis, dan aspek perilaku. Masing-masing mempunyai lingkup dan spesifikasi dalam kegiatannya meskipun secara proses ketiga aspek ini dapat saling berkaitan. Dalam pelaksanaan kegiatan Evaluasi Pascahuni, evaluator dapat melakukan satu atau lebih aspek yang hendak dievaluasi.

3.2.1. Aspek Fungsional

Aspek fungsional membahas tentang kemampuan penghuni untuk menggunakan bangunan sesuai dengan fungsinya secara efektif dan efisien. Aspek fungsional berkaitan dengan kecocokan dan kesinambungan antara bangunan dan aktivitas pengguna. Misalnya, tata ruang dan pengaturan sirkulasi dapat mempengaruhi kegiatan pemakai dan berlangsungnya fungsi secara keseluruhan. Keberhasilan evaluasi bangunan secara fungsional dapat dinyatakan jika pemakai dapat melakukan adaptasi terhadap lingkungan binaan terhadap bangunan tersebut.

Contohnya adalah sebuah ruang baca di perpustakaan. Ketika terdapat loker-loker untuk menipkan barang, orang-orang akan memanfaatkan loker tersebut. Terutama apabila loker tersebut dijaga oleh penjaga loker atau loker tersebut memiliki kunci, orang-orang akan lebih yakin untuk menggunakannya.

3.2.2. Aspek Teknis

Teknis dalam bangunan juga dapat menentukan keberhasilan penggunaan suatu bangunan. Aspek teknis yang berkaitan dengan evaluasi pascahuni adalah tentang prinsip dasar keselamatan bangunan, seperti pemadam kebaran, struktur

bangunan, atau sanitasi. Aspek teknis biasanya juga membahas tentang akustik suatu bangunan dan tata cahaya.

Sebagai contoh, di dalam ruang baca terdapat bangku untuk membaca. bangku tersebut ada yang terletak dengan bukaan berupa jendela dan juga ada yang jauh dari jendela. Sebagian besar orang mungkin lebih memilih duduk di bangku yang dekat dengan jendela, karena membaca adalah kegiatan yang membutuhkan penerangan yang cukup. Hal tersebut menjadi evaluasi pada ruang baca untuk mengatur intensitas cahaya yang cukup ke semua bagian ruangan.

3.2.3. Aspek Perilaku

Raskin (1974) mengungkapkan bahwa seorang arsitek secara tidak langsung akan membentuk karakter manusia yang menempati bangunan yang ia rancang. Dengan kata lain, arsitektur akan membentuk karakter manusia yang menempatinnya. Sebaliknya juga, aktivitas manusia juga akan membentuk interpretasi ruang setelah mereka tempati.

Aspek perilaku berkaitan dengan persepsi dan kebutuhan fisik atau biologis dari pengguna bangunan dan bagaimana kedua unsur tersebut saling berinteraksi dengan fasilitas yang tersedia. Evaluasi perilaku adalah mengenai bagaimana kesejahteraan sosial dan psikologis pemakai dipengaruhi oleh rancangan bangunan. Beberapa permasalahan perilaku yang perlu diperhatikan antara lain kedekatan (*proximity*), lingkup (*territoriality*), keleluasaan pribadi (*privacy*), interaksi, persepsi, citra dan makna, kognisi, serta orientasi (Preiser, 1988).

Sebagai contoh, ketika terdapat kelompok belajar di perpustakaan, kelompok tersebut tidak akan menggunakan bangku-bangku yang bersifat individual. Kelompok tersebut mungkin akan menggunakan meja dan kursi yang melingkar, atau membentuk ruang baru yang dapat mewadahi interaksi belajar mereka. Secara tidak langsung, kelompok belajar ini akan membentuk teritori sendiri dalam perpustakaan. Hal tersebut didasari oleh kebutuhan akan kedekatan wilayah mereka untuk berdiskusi.

3.3. Tujuan dan Manfaat Evaluasi Pascahari

Tujuan dan manfaat yang dikhususkan dalam kasus kampung ini adalah manfaat dalam jangka pendek. Preiser (1988) membahas tujuan Evaluasi Pascahari dalam waktu jangka pendek mengenai masalah fasilitas di dalam *setting* dan memberikan solusi dari masalah tersebut. Selain itu, dengan adanya Evaluasi Pascahari dapat meningkatkan nilai ruang dan memberikan umpan balik pada suatu penampilan bangunan (*bulding performance*). Evaluasi Pascahari juga dapat digunakan untuk memahami implikasi dari *building performance* berdasarkan perubahan desain bangunan tersebut.

3.4. Metode Evaluasi Pascahari

Metode pada Evaluasi Pascahari yang akan digunakan dalam kasus kampung ini adalah menggunakan metode yang dikemukakan oleh Clare Cooper (Preiser, 1988). Cooper menggunakan beberapa metode yaitu aplikasi survey, wawancara dan observasi, serta pemetaan perilaku (*behavioral mapping*). Metode tersebut digunakan sebagai acuan untuk menganalisis perilaku manusia terhadap bangunan.

BAB 4

STUDI KASUS

Kampung kreatif merupakan salah satu solusi sebuah perbaikan kampung yang tidak layak huni menjadi suatu daya tarik tersendiri bagi penghuni maupun orang luar di masyarakat urban. Pembahasan ini terkait pada dua kondisi kampung yang memiliki kualitas ruang yang berbeda dengan kampung lainnya. Kedua kampung tersebut berlokasi di RT 04/RW 01 Kelurahan Babakan Asih, Bandung dan RT 01/RW 01 Kelurahan Kota Baru, Yogyakarta. Kedua kampung tersebut dipilih karena memiliki ciri-ciri yang sejenis dengan karakteristik kampung kreatif, walaupun terdapat beberapa perbedaan proses di dalamnya. Selain itu, kedua kampung ini dipilih karena telah mendapatkan pengakuan dari pihak luar. Kampung Babakan Asih telah mendapat kunjungan dari Duta Besar Amerika Serikat dan diliput oleh media asing, sedangkan Kampung Code telah mendapatkan penghargaan *Aga Khan Award*.

4.1. Kampung Babakan Asih, Bandung

“Pada suatu hari Minggu di Babakan Asih, sebuah kampung kota di Bandung, terlihat sekelompok anak remaja sedang berfoto dengan latar grafiti raksasa berwarna-warni. Gaya mereka sangat khas remaja zaman sekarang: kepala dimiringkan, mata dipicingkan, jari tangan membentuk huruf V, dan mulut sedikit dimajukan. Belasan jepretan foto pun diambil. Mereka ceria sekali” (Kamil, 2009, chap. 1).

Sebuah kampung di salah satu sudut Kota Bandung, tepatnya dibalik Jalan Kopo, RT 04 RW 01 Kelurahan Babakan Asih, Kecamatan Bojongloa Kaler, telah mengalami perubahan dalam hal lingkungan dan sosial. Tingkat interaksi warga di dalam kampung tersebut sangat tinggi. Hal ini tidak dapat dijumpai beberapa tahun yang lalu. Kondisi kampung Babakan Asih pada beberapa tahun yang lalu sangat suram. Bahkan kampung ini dulu dikenal dengan nama “Kampung Napi” dan juga “Gang Seribu Punten” sebagai cerminan dari kondisi kampung tersebut yang rawan akan preman.

Kerusakan yang terjadi di dalam Kampung Babakan Asih berawal dari awal tahun 1990, ketika sebagian penghuni kampung mulai menjual tanah mereka dengan alasan harga tanah masih tinggi pada waktu itu. Kemudian tanah-tanah tersebut digunakan untuk membangun rumah untuk dikontrakkan atau untuk kost. Sebagian warga berpikir bahwa pertanian tidak lebih menguntungkan daripada menyewakan rumah mereka. Oleh karena itu, semakin banyak rumah-rumah dibangun hingga akhirnya kampung tersebut menjadi pemukiman padat tanpa ditumbuhi ruang-ruang hijau. Faktor lain penyebab kerusakan kampung ini adalah tingkat pengangguran warga kampung yang cukup tinggi. Salah seorang warga RT 04, Ipan (wawancara, 24 Maret 2012) mengungkapkan bahwa rata-rata penduduk kampung ini adalah pekerja sektor industri rumah tangga dan informal. Banyak juga yang menjadi pengangguran. Jumlah pengangguran di kampung ini diperkirakan mencapai ratusan orang. Ipan mengungkapkan bahwa warga menjadi tukang sablon, kerja di pasar, atau nongkrong di jalan, yang kemudian berakibat rusuh.

Kedua hal tersebut membuat terjadinya penurunan kualitas hunian di kampung tersebut. Warga yang menempati hunian di kampung tersebut enggan menikmati suasana di sekitar rumahnya karena mereka merasa tidak aman di lingkungannya sendiri. Mereka juga tidak bisa berkumpul bersama di ruang terbuka karena tingkat kenyamanan di kampung tersebut rendah. Hal tersebut dikarenakan semua ruang kosong yang telah digunakan untuk pembangunan, sehingga mereka terpaksa untuk menggunakan rumah warga secara bergantian sebagai tempat berkumpul (*meeting point*).



Gambar 4.1. Kondisi Kampung Sebelum Perbaikan

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2012

Latar belakang munculnya ide untuk menciptakan sebuah perbaikan kampung ini berawal dari keresahan warga terhadap berubahnya pola hidup kampung tersebut, baik secara sosial maupun lingkungan. Kampung yang tadinya masih memiliki ruang hijau dan belum dipadati oleh hunian menjadi kampung yang kumuh. Banyak pemuda-pemuda yang menjadi preman sehingga mengganggu warga dan memberi kesan buruk terhadap kampung ini. Berkat inisiatif salah satu pemuda di kampung tersebut, muncullah ide untuk menghidupkan kembali kampung tersebut. Ide tersebut berawal dari pendekatan pemuda ke preman yang mengganggu aktivitas warga untuk mengubah pola hidup mereka dari “pengganggu” menjadi “penjaga”. Konsep pendekatan secara sosial ini merupakan cara yang efektif untuk mengubah pola hidup dan kualitas ruang di kampung tersebut.

Pendekatan tersebut kemudian berlanjut kepada warga sekitar yang lebih senior. Dengan didorongnya semangat pemuda yang tinggi serta dukungan dari warga lain di RT tersebut, maka terbentuk suatu musyawarah tentang program perbaikan kampung. Hasil dari musyawarah tersebut adalah warga setuju untuk bekerja sama dengan forum kreatif di Bandung untuk bertukar pikiran tentang konsep perbaikan kampung. Konsep tersebut menghasilkan usulan proyek bernama *One Village One Playground*. Kurangnya sarana publik seperti area bermain untuk anak menjadi salah satu keprihatinan dari pihak forum kreatif. Kegiatan *One Village One Playground (OVOP)* akan dilakukan secara bertahap sesuai kebutuhan, yaitu penyediaan taman bermain, perbaikan infrastruktur, pengendalian banjir, kali bersih, penghijauan lingkungan, berkebun di dalam kota (*urban farming*), dan pemberdayaan ekonomi lokal.





Gambar 4.2., 4.3., 4.4., 4.5. Sketsa Konsep Perbaikan Kampung dalam Proyek *One Village One Playground*

Sumber: <http://bandung.detik.com/readfoto/2009/10/30/110956/1231616/501/5/index.html>, 2012

Kesadaran warga untuk berpartisipasi dibantu dengan mendatangkan pihak forum kreatif untuk saling mendukung program perbaikan kampung ini. Pemuda-pemuda yang tadinya bersikap rusuh juga ikut membantu proses perbaikan ini. Akhirnya, pada tanggal 17 Mei 2009 dimulailah proses perbaikan kampung. Kegiatan pertama yang dilakukan adalah bakti sosial. Warga bersama forum kreatif Bandung bekerja sama membersihkan lingkungan kampung yang kumuh karena jika tidak dibersihkan, lokasi ini akan menjadi lokasi yang terus rawan akan banjir.

Kegiatan selanjutnya adalah pembuatan sumur resapan di beberapa sudut jalan di daerah tersebut. Lokasi ini merupakan kawasan permukiman padat dengan status kepemilikan tanah yang legal. Berada di titik terendah dalam wilayah RW 01 menyebabkan isu banjir tidak terhindari, di samping tidak adanya sistem drainase yang terencana dengan baik. Oleh karena itu, sumur resapan ini dibuat dengan tujuan untuk mengatasi permasalahan banjir di RT ini.

Pihak perencana kota (*urban planner*) Bandung membuat beberapa titik sumur resapan, yang kemudian dilanjutkan oleh warga hingga 22 titik sumur resapan. Dampak positif yang akibat pembuatan sumur tersebut sangat terlihat di kampung ini. Genangan air hujan biasanya surut setelah tiga hari setelah hujan berlangsung, tetapi dengan adanya sumur tersebut, air dapat surut dalam waktu 15 menit (wawancara dengan Deden, 24 Maret 2012).



Gambar 4.6. Kegiatan Bakti Sosial

Sumber:

http://urbaneindonesia.blogspot.com/2009_05_01_archive.html, 2012



Gambar 4.7. Pembuatan Sumur Resapan

Sumber: dokumentasi pribadi, 2012

Kegiatan tersebut dilanjutkan dengan proses pembuatan visual baru dari kampung. Warga Babakan Asih baik tua maupun muda beramai-ramai membantu membuat mural atau lukisan berukuran besar yang dibuat pada dinding setiap rumah. Untuk menarik perhatian anak-anak kecil, masyarakat dan *urban planner* juga mengadakan lomba menggambar dan mewarnai dengan media dinding rumah. Hasilnya, tampak kampung yang tadinya suram menjadi lebih berwarna. Hal ini berpengaruh secara psikologis bagi warga terhadap tempat tinggalnya.



Gambar 4.8. dan 4.9. Warga bersama Forum Kreatif Bandung Membuat Mural di Dinding Rumah
Sumber: <http://bandung.detik.com/readfoto/2009/10/30/110956/1231616/501/5/index.html>, 2012

“Perbaikan itu pun terjadi tahun 2009. Mereka membuat mural di rumah-rumah. Melalui mural, warga menumpahkan ekspresi dan imajinasi mereka. Mural itu menghiasi tembok rumah warga, dari rumah kontrakan sampai rumah pribadi. Dari kantor RT sampai saung warga, semua bermural. Mural telah menggantikan cat rumah konvensional. Salah satu tembok ditulis

"Kartun Ervat", kependekan dari Karang Taruna RT 4." (Agus Rakasiwi, 2010, chap. 3)

Rangkaian kegiatan terakhir dalam perbaikan kampung ini adalah pembangunan taman di dalam kampung. Taman ini difungsikan sebagai *meeting point* dalam kampung, sekaligus menjadi ruang hijau utama dan wadah bagi aktivitas lain warga.

"...Masyarakat membeli sepetak lahan untuk dijadikan taman bermain anak atas dukungan dana dari swasta, yaitu Bakrieland. Saat ini taman tersebut masih dalam tahap konstruksi. Dua bulan sebelumnya, dinding-dinding yang suram dan hitam di kampung ini diwarnai dan dilukis secara kolosal yang melibatkan warga dan komunitas kreatif Bandung." (Kamil, 2009, p. 1)

Tidak hanya taman, anak Sungai Citepus yang menjadi perbatasan RT 04 RW 01 Babakan Asih pun juga diperindah. Jembatan kecil didesain menggunakan pengaman kawat yang dihiasi tanaman rambat. Konsep taman di tengah pemukiman padat RT 04 RW 01 Kelurahan Babakan Asih, Bandung ini ditargetkan menjadi percontohan taman warga.

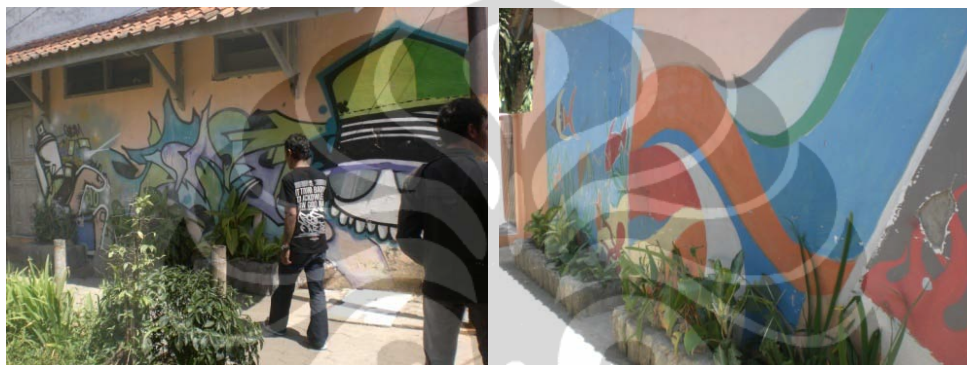


Gambar 4.10. dan 4.11. Balai (Ruang Pertemuan) di Tengah Kampung di Samping Taman

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2012

Dampak dari perbaikan kampung ini mengubah keadaan sosial warga. Rutinitas warga menjadi lebih beragam, dan interaksi sosial warga menjadi meningkat terhadap adanya titik vokal (*vocal point*) di kampung mereka. Dampak yang

positif ini juga terjadi di kampung sekitarnya karena ruang baru ini juga dirasakan oleh warga di RT lainnya. Mereka dapat menggunakan ruang tersebut sebagai tempat berkumpul, tempat berlatih dan bermain bagi anak-anak, hingga pengajian. Di setiap minggu, warga bersama pemuda mengadakan pertemuan rutin yang membahas perkembangan kampung tersebut, baik secara internal maupun eksternal. Warga tidak hanya menginginkan kondisi tersebut terjadi di satu kampung saja, tetapi perbaikan kampung Babakan Asih ini dapat menjadi inspirasi bagi kampung-kampung lainnya.



Gambar 4.12. dan 4.13. Program Peningkatan Tanaman Hijau di dalam Kampung
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2012

Saat ini, di Kampung Babakan Asih sudah direncanakan pembangunan sekolah untuk pendidikan anak usia dini serta program minimal 3 tanaman hijau di setiap rumah. Hal tersebut dilakukan untuk mengembalikan kualitas kampung seperti pada awalnya dulu.

Implikasi dari interaksi baru ini adalah munculnya pendatang-pendatang dari luar yang ingin mengetahui atau meneliti kondisi sosial dan lingkungan warga kampung ini. Banyak hal menarik yang membuat para pendatang untuk berkunjung sehingga membuat kampung ini seolah menjadi ikon baru di Kota Bandung.

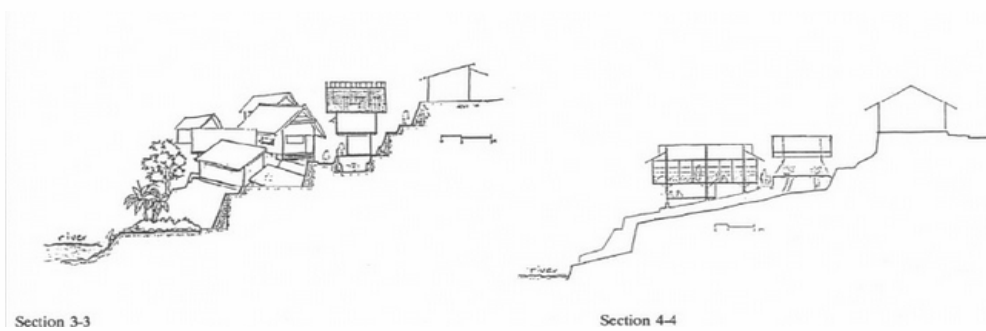
4.2. Kampung Code, Yogyakarta

“...Tampak kampung ini berbeda dengan kampung-kampung lainnya di pinggir Kali Code karena bentuk bangunanya yang unik dan penuh warna (*full colour*). Siapa sangka jika dulu kampung ini masih berupa semak

belukar dan menjadi tempat pembuangan mayat korban kejahatan sehingga daerah ini dikenal dengan nama *Gondolayu* atau dalam Bahasa Indonesia berarti bau mayat. Keangkeran daerah ini justru menjadi anugerah bagi para gelandangan yang datang dari berbagai wilayah sekitar Yogyakarta, terutama ketika kota ini menjadi Ibu Kota Negara pada tahun 1946. Mereka memanfaatkan daerah ini sebagai tempat tinggal permanen maupun sementara karena aparat enggan bersentuhan dengan wilayah ini. Ketersediaan mata air merupakan salah satu alasan tempat ini menjadi “surga” para gelandangan saat itu dan akhirnya menjadi sebuah pemukiman pinggir kali (Girli) yang kumuh pada tahun 1960an hingga awal tahun 1980an.” (Fernandez, 2012, p.1)

Pada awalnya, Kampung Code merupakan kawasan pemukiman liar yang sangat kumuh dan suram. Status tanah di bawah Jembatan Gondolayu ini tidak ada yang memiliki sehingga tidak mengherankan bahwa banyak masyarakat yang belum memiliki hunian untuk menjadikan wilayah ini sebagai tempat tinggal dengan bangunan seadanya. Keadaan ini sangat menggambarkan kondisi masyarakat miskin kota. Bangunan yang ada sebagian besar terbuat dari kardus dan triplek, dan bila musim penghujan ancaman banjir datang sehingga merusak hunian mereka.

Pada tahun 1984, pemerintah berencana untuk merelokasi daerah tersebut setelah terjadinya bencana banjir. Pemerintah beralasan bahwa daerah tersebut tidak layak untuk dihuni. Namun, masyarakat Code menolak adanya penggusuran tersebut. Kemudian, Romo Mangun datang karena faktor kemanusiaan pascabencana banjir, dan kedekatan terhadap masyarakat memicu nalurinya untuk menata kampung ini menjadi lebih baik. Romo Mangun juga mampu mengubah mental masyarakat di Kampung Code sehingga mereka memiliki profesi yang lebih baik seperti pedagang, tukang parkir maupun karyawan toko. Bersama Yayasan Pondok Rakyat, Romo Mangun melakukan bimbingan kepada warga dalam mengelola pendapatan ekonomi keluarganya, hingga daerah tersebut terlepas dari penggusuran (Fardhani, 2009).

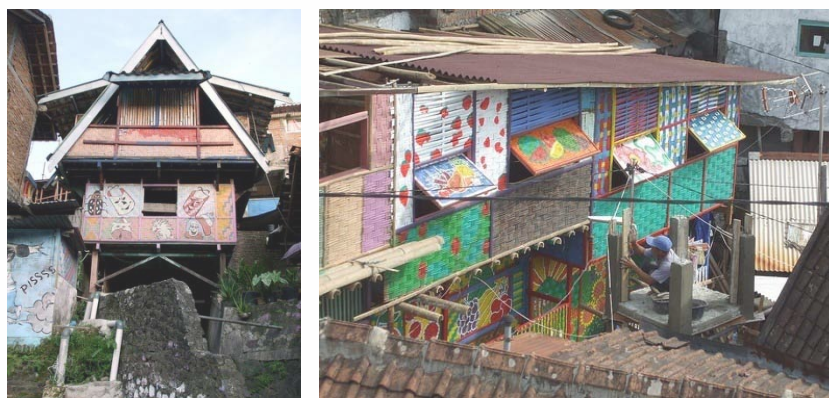


Gambar 4.14. Rancangan Tampak Pemukiman Kampung Code

Sumber: <http://proconservation.blogspot.com/2010/01/kampung-kali-chode-yogyakarta-indonesia.html> – telah diolah kembali, 2012

Beberapa rumah kumuh dibongkar dan dibangun kembali dengan menggabungkan menjadi beberapa rumah, serta jalan dan tangga yang menghubungkan pemukiman juga ditata dengan indah. Di atas gorong-gorong yang membuang air dari pemukiman elit Kota Baru ke Sungai Code, dibangun sebuah bangunan serba guna berlantai dua yang sering dimanfaatkan oleh penduduk untuk mengadakan berbagai acara. Beberapa mata air yang menjadi sumber air bersih bagi warga dijadikan kamar mandi yang masih digunakan hingga sekarang.

Bangunan-bangunan hasil karya Romo Mangun dicat dengan berbagai warna yang menarik serta dilukis dengan indah sehingga pemukiman ini berubah menjadi kampung yang menarik dan jauh dari kesan kumuh. Romo mangun tidak menata kampung tersebut dari segi arsitektural saja, tetapi beliau mencoba menata kehidupan sosial dan ekonomi masyarakat karena sebelumnya warga pemukiman tidak memiliki kehidupan seperti masyarakat pada umumnya (Fernandez, 2012).



Gambar 4.15. dan 4.16. Pembangunan Rumah di Kawasan Kali Code Dibuat dengan Unik

Sumber: <http://proconservation.blogspot.com/2010/01/kampung-kali-chode-yogyakarta-indonesia.html>, 2012

Setelah pemukiman ini dibangun dan diperbaiki, aktivitas warga semakin interaktif. Warga mengadakan arisan, perkumpulan rutin, pengajian di masjid, dan sebagainya. Walaupun sempat tertimpa musibah gunung meletus, pihak pemerintah serta adik dari Romo Mangun, yaitu Romo Sari turut serta mempertahankan aset kota ini. Pemulihan pasca bencana segera diatasi dan banyak perkembangan setelah itu, seperti pemasangan jalur evakuasi di dalam kampung menuju keluar, penambahan jalur (*pathway*) dan penanda (*signage*) di beberapa tempat di dalam kampung dengan bantuan mahasiswa atau masyarakat yang berkunjung ke sana. Hal ini semakin membuktikan bahwa Kampung Code merupakan ikon kampung di Kota Yogyakarta (wawancara dengan warga Code, 26 April 2012).

Pada saat ini, terlihat beberapa warga baru membangun hunian yang sejenis dengan hunian sekitarnya di Kampung Code. Warga membangun dengan konsep yang sama ditujukan untuk mempertahankan kualitas kampung yang unik secara visual. Lingkungan tersebut mampu untuk membuat kehidupan sosial warga sekitar menjadi lebih beragam dan lebih hidup. Pada tahun 2010, masyarakat Kampung Code bersama dengan mahasiswa membentuk sebuah festival yang bernama “Mengenal Code Lebih Dekat”. Festival tersebut merupakan sebuah apresiasi terhadap keunikan kampung yang telah lama mampu mengubah kondisi sosial warga.



Gambar 4.17. dan 4.18. Hunian Baru yang Setipe dengan Konsep Kampung Code

Sumber: dokumentasi pribadi, 2012

Ndaru (2009), salah seorang mahasiswa UGM menjelaskan tentang rute festival kampung yang disusun pun sangat tertolong oleh gang-gang sebagai sirkulasi kampung. Pengunjung diajak bergerak naik dan turun tangga serta disuguhi tumpukan-tumpukan rumah yang warna-warni. Mereka hanya menambahkan tapak kaki berwarna hijau menyala untuk mempermudah keruntutan alur. Di beberapa titik diletakkan narasi-narasi perjalanan sejarah kronologis Kampung Code. Di depan balai serbaguna berbentuk segitiga rancangan Romo Mangun digantung belasan kardus yang menandai pada tahun 1970an kampung ini hanya berupa rumah-rumah kardus tak beraturan. Lalu, di sudut tangga di depan rumah Pak RT mereka menempelkan dinding tebing dengan koran-koran. Kaleng-kaleng digelantungkan dan dicat merah dan hitam yang apabila digoyangkan menimbulkan suara gaduh, menandai konflik tahun 1984. Museum Romo Mangun juga dijadikan tempat yang menjelaskan profil Romo Mangun, sosok yang dermawan ini.

Tidak hanya di dalam kampung, Sungai Code juga dijadikan bagian dari festival ini. Di sepanjang tepi Sungai Code dihiasi instalasi karya mahasiswa UGM. Pada malam hari, Sungai Code dan Kampung Code terlihat bercahaya oleh lilin-lilin yang dipasang oleh warga membentuk angka 1296. Angka tersebut menandakan 1296 minggu memperingati keberhasilan kampung ini meraih penghargaan *Aga Khan Award*.



Gambar 4.19. Lilin-Lilin yang Menghiasi Kampung Code Memperingati 1296 Minggu Penghargaan Kampung Code

Sumber: <http://www.mediaindonesia.com/foto/5825/Kenang-Romo-Mangun>, 2012

Seluruh kegiatan yang dilakukan oleh masyarakat dan mahasiswa UGM ini direncanakan menjadi kegiatan tahunan. Festival “Melihat Code Lebih Dekat” merupakan kegiatan yang memotivasi agar ke depannya warga atau masyarakat dapat mengadakan kegiatan-kegiatan lain yang dapat menarik perhatian dan mengingatkan kembali keunikan akan kampung ini.



BAB 5

ANALISIS STUDI KASUS

Analisis Kampung Babakan Asih dan Kampung Code dilakukan dengan metode Evaluasi Pascahuni, di mana penampilan bangunan (*building performance*) kampung dievaluasi berdasarkan reaksi perilaku masyarakat yang menempatinnya. Uraian teori pada awal skripsi ini akan menjadi referensi utama dalam melihat dan mengerti pengaruh timbal balik yang terjadi pada kedua kasus

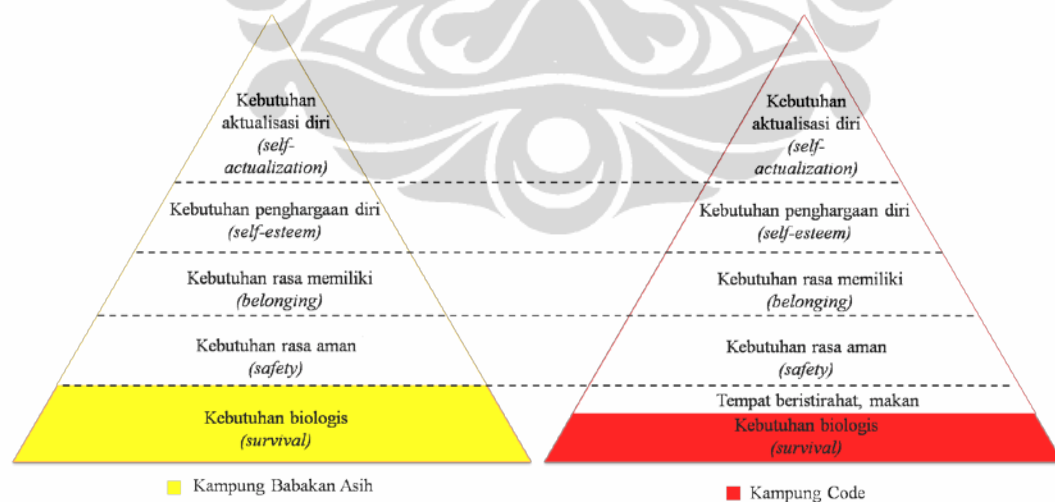
Variabel yang digunakan dalam menganalisis kedua kampung kreatif ini adalah faktor yang mendorong terjadinya interaksi dan proses kreatif, seperti yang dikemukakan oleh Jan Gehl (1987). Faktor tersebut akan dievaluasi pada dua *setting*, yaitu *setting* kampung pada saat sebelum perbaikan dan setelah perbaikan. Mengacu pada Jan Gehl (1987), *setting* pada kampung sebelum perbaikan dianalisis berdasarkan informasi tentang lingkungan sosial dan sumber inspirasi. Kemudian, *setting* pada kampung setelah perbaikan dianalisis berdasarkan stimulus pengalaman yang unik dan aktivitas sebagai daya tarik. Dari kedua *setting* tersebut, dapat dilihat apakah *setting* yang ada memberikan pengaruh lanjut dan menghasilkan *setting* yang baru.

5.1. Informasi tentang Lingkungan Sosial (*Information of Social Environment*)

Jan Gehl (1987) menyatakan bahwa lingkungan sosial merupakan salah satu isu penting pada ruang publik. Pada saat sebelum perbaikan, Kampung Babakan Asih merupakan contoh ruang yang mati. Walaupun kampung tersebut adalah tempat tinggal warga, namun tidak terjadi rasa nyaman ketika warga berada di sana. Justru sebagian warga yang telah lama tinggal di sana mengeluhkan kondisi kampungnya pada saat itu tidak sama dengan kondisi kampungnya dulu. Mereka merindukan masa-masa ketika kampungnya masih asri, di mana banyak anak-anak bermain di halaman, banyak orang tua bercengkerama di depan rumah, pepohonan yang rindang di sepanjang jalan. Semakin lama, suasana tersebut tidak lagi mereka jumpai di tempat tinggal mereka. *Spirit of place* yang dikemukakan oleh Kim Dovey (1985) hilang setelah Kampung Babakan Asih menjadi sarang

preman, dan ketika tidak ada lagi pepohonan yang menaungi aktivitas mereka. Warga lebih suka berdiam di dalam rumahnya dengan jarang berinteraksi dengan tetangga, atau lebih memilih untuk pergi ke tempat perbelanjaan (*mall*).

Berbeda dengan Kampung Babakan Asih, Kampung Code adalah kawasan pembuangan sampah pada saat sebelum perubahan fungsi lingkungan menjadi lingkungan hunian. Ketika orang melewati area tersebut, reaksi dan kesan yang muncul adalah cibiran dan rasa jijik terhadap orang yang tinggal di sana. Kampung Code tadinya juga merupakan ruang yang mati. Secara visual, area tersebut sangat suram, tidak terawat, kotor, dan tidak mencerminkan suatu area yang layak untuk dihuni. Tidak ada rasa kenyamanan jika orang menempati area tersebut. Bahkan dalam kegiatan sehari-hari, pemulung yang tinggal di sana hanya akan menggunakannya untuk tidur di malam hari. Mereka akan mencari makan di luar, karena tempat tinggal mereka pun tidak dapat memberikan fasilitas untuk mendapatkan atau mengolah makanan. Mengacu pada hierarki kebutuhan manusia yang dinyatakan oleh Maslow (1954), kebutuhan biologis pun tidak akan mungkin terpenuhi di tempat semacam ini.



Gambar 5.1. Pemenuhan Kebutuhan Biologis yang Terjadi pada Kedua Kampung

Sumber: Ilustrasi pribadi, 2012

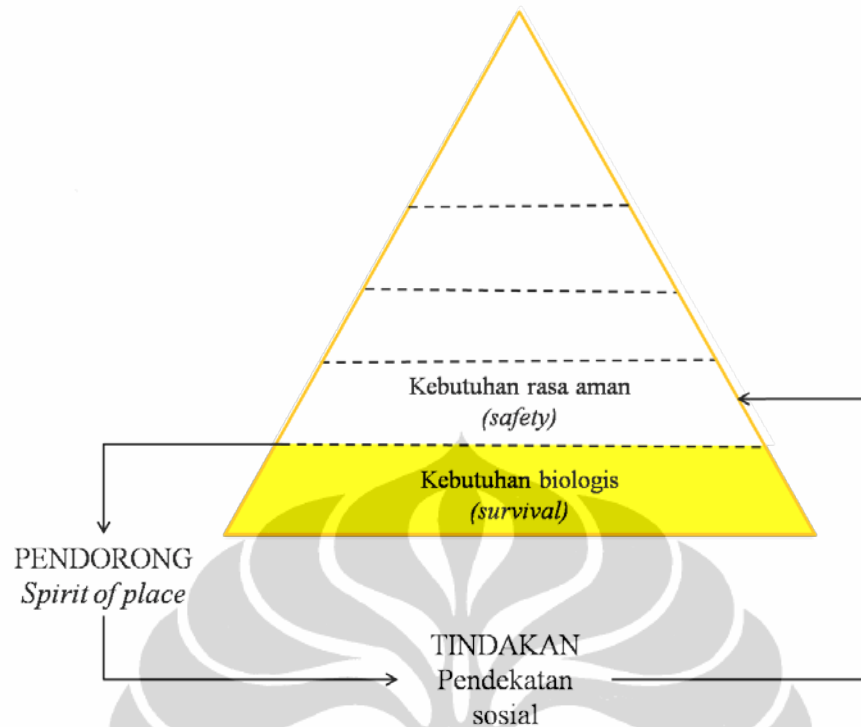
Dalam konteks ruang huni, dibandingkan dengan kondisi di Kampung Babakan Asih, Kampung Code terlihat masih kurang sepadan dalam pemenuhan kebutuhan biologis. *Setting* Kampung Babakan Asih masih cukup layak untuk memenuhi

kebutuhan biologis warganya, seperti pengadaan fasilitas untuk mendapatkan makanan. Warung-warung makan atau penjual sayur keliling masih memungkinkan untuk ditemui di sana. Sedangkan di Kampung Code hal serupa tidak terjadi.

5.2. Sumber Inspirasi (*Source of Inspiration*)

Kondisi lingkungan kedua kampung ini kemudian mendorong berlangsungnya proses inisiatif. Dalam proses ini terjadi reaksi dari inisiator untuk memulai proses perubahan pada kampung. Di Kampung Babakan Asih, inisiator datang dari warga, yaitu salah satu pemuda mantan preman setempat. Pemuda itu melihat adanya kesempatan untuk memperbaiki kondisi kampung untuk mengembalikan *spirit of place* yang hilang. *Spirit of place* inilah yang kemudian menjadi pemicu (*trigger*) terhadap kebutuhan selanjutnya. Akibat dari kondisi tersebut, terjadi pendekatan sosial (*social activity*) oleh inisiator kepada warga di dalam kampung. Pendekatan sosial tersebut menjadi parameter dalam proses menuju kondisi kreatif pada kampung nantinya. Ketika pendekatan tersebut dilaksanakan, diketahui bahwa warga cenderung membutuhkan keamanan (*safety*)¹ dalam bentuk rasa aman dan nyaman di tempat tinggalnya. Dengan demikian, dapat dikatakan terjadi kenaikan tingkatan kebutuhan warga pada lingkungan hunian mereka menuju tahap kedua.

¹ Dalam *Hierarchy of Needs* yang dikemukakan oleh Maslow (1954), *safety* adalah kebutuhan yang berikutnya, setelah kebutuhan biologis terpenuhi.



Gambar 5.2. Skematik Proses Pendekatan Sosial pada Kampung Babakan Asih

Sumber: Ilustrasi pribadi, 2012

Sebagai kelanjutan dari pendekatan sosial, inisiator dan masyarakat terlibat dalam proses perencanaan perbaikan kampung. Dalam proses ini juga terjadi interaksi-interaksi yang baru karena penghuni kampung membutuhkan kebutuhan yang lebih kompleks akan tempat tinggalnya. Pada kasus Kampung Babakan Asih, pendekatan sosial dilakukan kepada warga dan pihak pendukung, yaitu *Bandung Creative City Forum (BCCF)*. Hasilnya adalah perencanaan visual kampung yang baru. Dalam proses ini terjadi pertukaran ide (*brainstorming*) yang melibatkan masukan-masukan dari warga untuk mengembalikan *spirit of place* kampung ini. Dengan kata lain, warga secara aktif ikut berperan menentukan karakter kampung sebagai tempat tinggal mereka nantinya. Proses pertukaran ide tersebut kemudian menjadi inspirasi dari pihak *BCCF* sebagai perencana (*planner*) tentang sistematisa perbaikan kampung nantinya. Kemudian pihak *BCCF* menyimpulkan konsep perbaikan kampung ini dengan proyek *one village one playground*. Proses inilah yang disebut oleh Jan Gehl (1987) sebagai sumber inspirasi atau *a source of inspiration*.

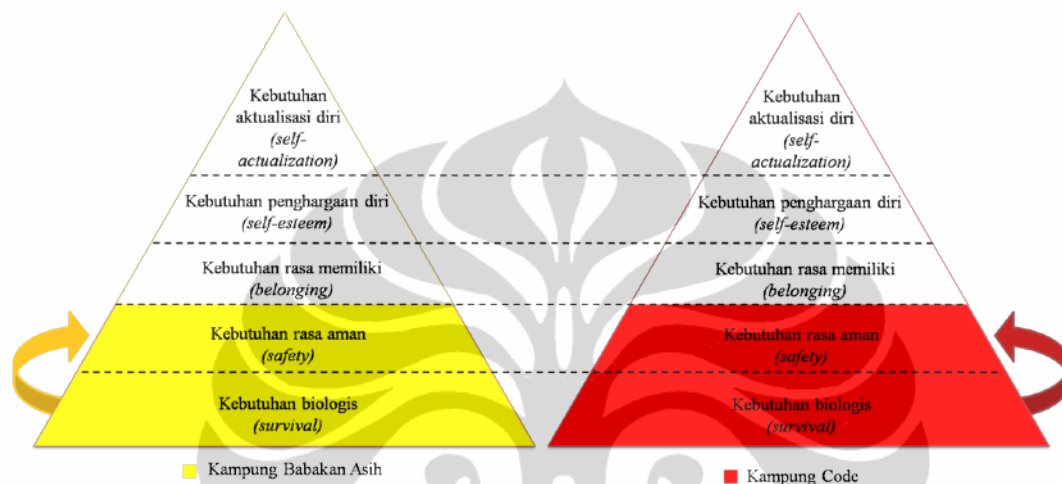
Pada kasus kedua, yaitu pada Kampung Code, inisiator datang dari seorang arsitek yang kritis terhadap kondisi hunian yang terletak di pinggir sungai ini. Berbeda halnya dengan Kampung Babakan Asih, inisiator di Kampung Code bersifat eksternal karena arsitek tersebut bukanlah penghuni asli Kampung Code. Pemicu terjadinya proses inisiatif adalah kondisi hunian yang tidak layak dan adanya penggusuran dari pemerintah. Sang inisiator justru melihat kondisi tersebut menjadi sebuah kesempatan untuk meningkatkan nilai fungsi dan makna dari peruntukan tempat dari pembuangan sampah menjadi tempat hunian yang layak. Nick Beattie (1985) mengatakan bahwa proses semacam ini sebagai proses *placemaking*. Ruang yang tadinya tidak dikenali atau tidak memiliki identitas akan diubah menjadi ruang yang memiliki makna, atau disebut dengan *place*.

Untuk mewujudkan proses perubahan fungsi ruang tersebut, sang inisiator juga melakukan pendekatan sosial terhadap warga dan sukarelawan berupa musyawarah dan sosialisasi. Pendekatan sosial ini bertujuan menghimbau warga di luar Kampung Code dan di dalam kampung untuk saling berempati. Pendekatan sosial ini juga dilakukan agar warga yang nantinya akan menempati kampung tersebut ikut berperan dalam pembentukan ruang sebagai tempat tinggal mereka. Warga sendiri yang akan menikmati dan memaknai ruang yang akan mereka tinggali. Musyawarah tersebut menjadi motivasi warga dan insiator untuk membuat Kampung Code menjadi hunian yang bermakna. Hunian tersebut juga diharapkan dapat menjadi ikon di Yogyakarta, bukan justru menjadi sudut kawasan yang kumuh.

Dalam kasus Kampung Code, inspirasi sebagian besar dikemukakan oleh arsiteknya sebagai inisiator. Hasil dari musyawarah tersebut, warga menyetujui konsep yang ditawarkan oleh arsitek dan para sukarelawan. Kampung ini diperjuangkan agar pemerintah tidak menggusur area di pinggir Kali Code tersebut. Dengan demikian, penghuni asli yang menempati area ini, yaitu pemulung juga mendapatkan rasa keamanan karena tempat untuk berteduh mereka tidak digusur.

Sebagai perbandingan, kedua kasus ini sama-sama dalam tahap proses perencanaan. Namun, di tahap sebelumnya pada kasus Kampung Code masih

belum memenuhi kebutuhan biologis terhadap tempat tinggalnya. Dengan adanya kerjasama bersama warga di luar Kampung Code, kebutuhan biologis ini dapat terpenuhi. Warga saling membantu para pemulung untuk memberikan makanan, membersihkan kawasan di pinggir Kali Code, dan bantuan terhadap kebutuhan dasar lainnya.



Gambar 5.3. Pemenuhan Kebutuhan Rasa Aman yang Terjadi pada Kedua Kampung
Sumber: Ilustrasi pribadi, 2012

Pada tahap ini baik Kampung Code maupun Kampung Babakan Asih telah mengindikasikan adanya kenaikan tingkatan kebutuhan dasar manusia terhadap tempat tinggalnya. Kenaikan tersebut adalah pada tingkat kebutuhan rasa aman (*safety*). Interaksi dalam proses perencanaan itulah yang membuat kebutuhan rasa aman dalam *Hierarchy of Needs* terhadap kampung dapat terpenuhi.

5.3. Stimulus Pengalaman yang Unik (*Uniquely Stimulating Experience*)

Implikasi dari proses perencanaan adalah eksekusi perbaikan kampung. Pada tahap ini terjadi aktivitas yang sangat beragam antar warga dan pihak lainnya. Eksekusi dari perbaikan kampung melibatkan banyak pihak, mulai dari warga, masyarakat sekitar sebagai sukarelawan, forum-forum kreatif, dan pihak lainnya.

Pada kasus Kampung Babakan Asih, perbaikan ini terjadi karena adanya koordinasi antara warga dan pihak pendukung. Koordinasi tersebut mendukung terjadinya proses perubahan visual kampung, baik secara sosial maupun

arsitektural. Warga dan forum kreatif bersama-sama membersihkan sarana di dalam kampung. Warga juga saling membantu dalam proses penghijauan, pembuatan taman, pengecatan dinding mural, serta penggalian sumur. Pengalaman-pengalaman baru ini membuat warga termotivasi lebih jauh untuk mengembalikan kampungnya seperti dulu.



Gambar 5.4., 5.5., 5.6. Interaksi Warga saat Proses Perbaikan Kampung Babakan Asih

Sumber: <http://timlima.wordpress.com>, <http://bandung.detik.com>,
<http://urbaneindonesia.blogspot.com>, 2012

Eksekusi tersebut menghasilkan sebuah *setting* kampung yang baru, berbeda dengan yang sebelumnya. Selain itu, juga terjadi perubahan aktivitas sosial, warga yang tadinya lebih suka berdiam di dalam rumah atau pergi ke *mall*, menjadi lebih interaktif dengan tetangga dan ruang luar di kampungnya. Dalam konteks arsitektural, perubahan yang paling terlihat adalah mural di sepanjang dinding rumah warga. Warna-warna yang cerah seakan mampu menyulap karakter kampung yang tadinya suram menjadi ceria.



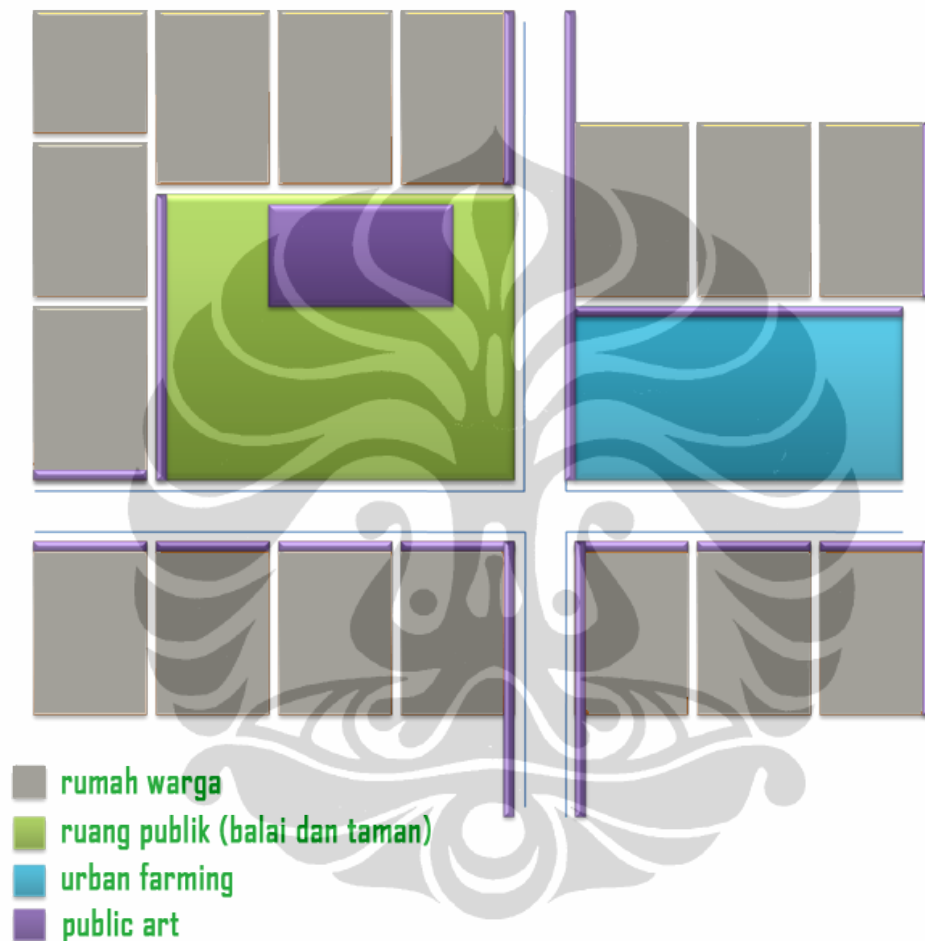
Gambar 5.7. dan 5.8. Perbandingan Pemenuhan Visual Kampung Sebelum dan Sesudah Perbaikan
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2012

Proses *placemaking* terjadi. Transformasi dari ruang yang mati menjadi ruang yang bermakna inilah yang membuat *spirit of place* muncul kembali. Warga merasa memiliki kembali kampung yang dulu mereka rindukan. Perbaikan kampung ini menghasilkan produk kreatif, yaitu karya seni publik (*public art*). *Public art* ini menjadi pembangkit interaksi warga dengan lingkungannya. *Public art* dan taman juga mampu menjadi stimulus pengalaman ruang (*stimulating experience*) bagi warga di dalam kampung. Gehl (1987) mengatakan bahwa *stimulating experience* terbentuk dengan adanya pengalaman baru, baik pengalaman ruang, warna, kegiatan, serta manusia akan ruang yang hidup. *Stimulating experience* tersebut dibentuk berdasarkan unsur warna, elemen ruang dalam kampung, aktivitas warga yang semakin beragam, serta karakter dari warga yang menempati kampung itu sendiri.

Stimulating experience kemudian dapat membentuk suatu ruang intim (*intimate space*). Penempatan ruang publik yang berupa *public art* dan taman ini berada di tengah kompleks rumah. Penempatan ruang publik tersebut menyebabkan terjadinya perubahan interaksi antarwarga kampung secara signifikan. Pihak yang berpartisipasi dalam perbaikan ini mampu menjadikan *setting* yang baru sebagai tempat berkumpul (*meeting point*) bagi warga sekitar. *Meeting point* inilah yang menjadi *intimate space* bagi warga kampung.

Peletakan ruang publik di Kampung Babakan Asih berada di tengah kompleks rumah yang membentuk sebuah kelompok rumah (*grouping house*). Bentuk ini membuat interaksi sosial semakin tinggi. Menurut saya, ruang ini menjadi suatu

ruang dalam yang dibatasi oleh dinding-dinding atau fasad-fasad rumah yang mengelilinginya. Faktor lain mengapa disebut ruang dalam adalah ketika berada di sisi-sisi rumah, saya merasa asing karena ruang rumah-rumah tersebut adalah ruang luar (*outer space*) dan ketika berada di area yang berupa taman, saya merasa berada di dalam dengan adanya interaksi dalam konteks ruang publik.



Gambar 5.9. Peletakan Taman dan *Public Art* sebagai Ruang Publik di Tengah Kompleks Rumah Kampung Babakan Asih

Sumber: Ilustrasi pribadi, 2012

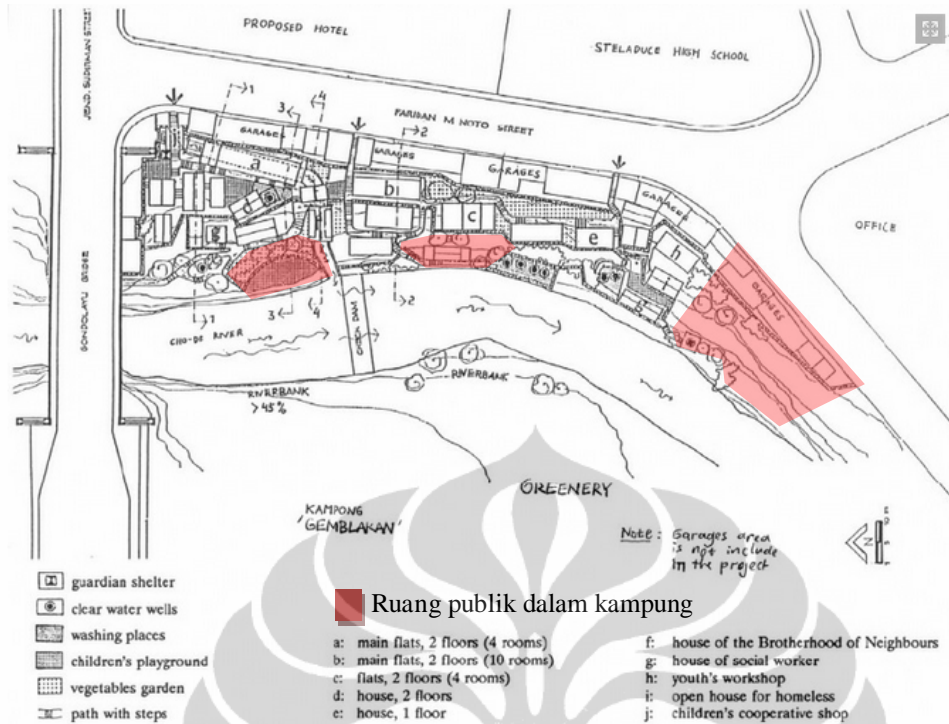
Pada kasus Kampung Code juga terjadi proses perubahan visual kampung, baik secara sosial maupun arsitektural. Faktor pendorong hal tersebut adalah kebutuhan dasar manusia terhadap rasa aman dan rasa memiliki terhadap tempat tinggal mereka. Eksekusi dari perbaikan kampung ini diawali dengan penetralan lokasi hunian yang kemudian dilanjutkan dengan pembangunan hunian. Tim arsitek bersama warga kemudian bersama-sama menghiasi rumah-rumah yang telah

dibangun dengan unik dan penuh warna. Beberapa pola warna tersebut sengaja dibuat dengan memiliki arti tertentu. Pola warna tersebut juga memungkinkan warga untuk selalu mengingat bahwa mereka memperbaiki tempat tinggal mereka, mereka mengecat rumah mereka hingga sekarang menjadi layak huni. Warna-warna ini yang akan menjadi *spirit of place* dari kampung ini.

Bagi orang di luar masyarakat Kali Code, *sense of place* terhadap tempat ini menjadi berbeda ketika menjumpai kondisi Kampung Code pada saat sebelum dan setelah perbaikan. Orang akan memaknai *place* tersebut sebagai *place* yang baru, yang menarik, atau dengan makna lain sesuai dengan interpretasi masing-masing.

Pada Kampung Code juga terbentuk visual baru secara bertahap mulai dari balai sebagai *meeting point*, perpustakaan, dan museum. Tahapan tersebut terjadi atas dasar kebutuhan warga setempat terhadap lingkungan tempat tinggalnya yang semakin kompleks. Perubahan *setting* baru yang muncul secara bertahap menjadikan proses perbaikan terus dilakukan untuk meningkatkan nilai ataupun makna dari tempat tersebut.

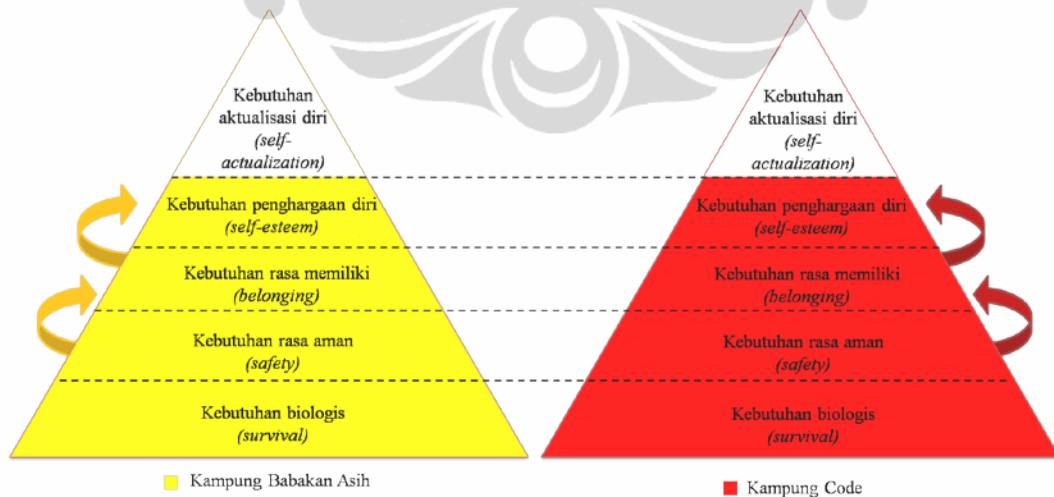
Dalam kasus Kampung Code, ruang-ruang publik diletakkan secara terpisah. Hal ini didukung oleh kontur ketinggian area kampung yang berundak-undak mengingat lokasinya yang dekat dengan Sungai Code. Walaupun ruang publik tidak berada di tengah dan mengelilingi rumah-rumah warga, pemisahan ruang publik ini juga memiliki kelebihan. Peletakan ruang publik ada di dua bagian, yaitu pada tengah area dan di ujung kampung. Ketika saya menelusuri tempat-tempat tersebut, saya merasa dibawa oleh sebuah alur. Alur tersebut menceritakan warna-warna di sepanjang dinding rumah, hingga sampailah di bagian ujung kampung yang menyajikan pemandangan sungai di sebelah Museum Romo Mangun. Setelah perbaikan berlangsung, kualitas kedua kampung ini juga semakin meningkat. Warga tidak pernah merasakan banjir ketika hujan lebat datang, karena sistem drainase di kampung ini telah dibangun di berbagai titik. Warga juga dapat memanfaatkan ruang-ruang hijau untuk berkebun sebagai wujud dari program berkebun di dalam kota (*urban farming*).



Gambar 5.10. Peletakan Ruang Publik di Beberapa Bagian Kampung Code

Sumber: <http://architectureindevelopment.com/project.php?id=143> – telah diolah kembali, 2012

Kedua kasus kampung ini sama-sama telah melalui proses perbaikan dan perubahan *setting* kampung. Aktivitas di kedua kampung ini dengan jelas menunjukkan dampak positif dari perubahan yang terjadi.



Gambar 5.11. Pemenuhan Kebutuhan Rasa Memiliki dan Penghargaan Diri yang Terjadi pada Kedua Kampung

Sumber: Ilustrasi pribadi, 2012

Kebutuhan rasa memiliki terhadap kampung sebagai tempat tinggal masyarakat Kampung Babakan Asih dan Kampung Code dapat terpenuhi ketika mereka telah memaknai dan mendapatkan kembali *spirit of place*. Selain kebutuhan rasa memiliki, juga terjadi peningkatan selanjutnya menuju ke kebutuhan penghargaan diri. Seperti yang dijelaskan pada penjelasan Newmark (1977, hal. 12), tempat tinggal merupakan cerminan karakter manusia yang menempatinya dan sekaligus menjadi simbol kesuksesan penghuninya. Ketika kampung tersebut telah diperbaiki, maka orang lain akan menilai penghuni yang menempati kampung tersebut sebagai penghuni yang sesuai dengan karakter kampung tersebut. Jika kampung tersebut dinilai unik dan kreatif, maka begitu pula penghuninya akan dinilai. Kedua kampung ini juga telah meraih penghargaan masing-masing. Kampung Code telah mendapatkan penghargaan berupa *Aga Khan Award*, dan Kampung Babakan Asih telah mendapatkan penghargaan dari Duta Besar Amerika di bidang seni dan budaya. Hal ini tidak dinilai bahwa warga melakukan perbaikan kampung untuk meraih penghargaan, namun penghargaan tersebut sebagai kebanggaan yang mereka terima.

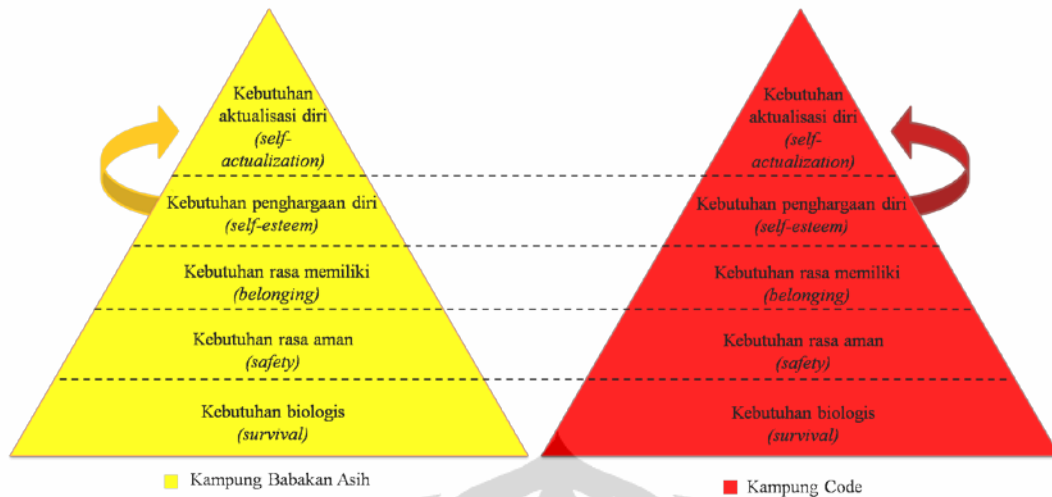
5.4. Aktivitas Sebagai Daya Tarik (*Activity As Attraction*)

Dalam proses perbaikan kampung ini selain adanya motivasi, juga ada dampak yang terjadi sesudahnya. Dampak ini merupakan tahap akhir sebagai implikasi dari *setting* yang baru. Merujuk pada pernyataan Gehl (1987), aktivitas baru yang terjadi dapat menjadi daya tarik dalam interaksi sosial dalam kampung. Pada tahap ini juga berlangsung evaluasi terhadap aspek perilaku dan fungsi kampung sebagai tempat tinggal dan sebagai *intimate space* warga. Keberhasilan suatu proyek juga tergantung pada tahap ini, karena suatu proyek dapat dikatakan berhasil jika ada aktivitas yang menerus sebagai akibat dari perubahan *setting*. Hal tersebut juga terjadi di Kampung Babakan Asih dan Kampung Code. Pada kasus Kampung Babakan Asih, adanya kontinuitas atau keberlangsungan dalam aktivitas baru warga yang ada di sekitar kampung maupun di luar kampung. Contoh aktivitas tersebut adalah penggunaan taman sebagai area untuk berlatih menari, pencak silat, lomba memperingati hari kemerdekaan, dan aktivitas lainnya. Balai di tengah kampung ini juga digunakan sebagai area untuk

bermusyawarah, pengajian, ataupun arisan. Aktivitas ini mampu menjadikan daya tarik bagi masyarakat sekitar ataupun orang luar atau dapat disebut sebagai *activity as attraction*. Hal tersebut berdampak pada aspek baru terhadap orisinalitas konsep kampung ini sebagai akibat dari proses kontinuitas tersebut. Dampak terhadap kondisi di luar kampung ini adalah dapat menjadi indikator di tempat lain.

Kontinuitas juga terjadi di Kampung Code. Hal tersebut berlangsung pada aktivitas baru dalam kampung yang berasal dari warga dan pendatang. Contoh dari aktivitas tersebut adalah penambahan jalur evakuasi, perbaikan kampung tahap kedua, serta festival dan museum hidup Kampung Code. Hal tersebut dikarenakan adanya inisiatif-inisiatif baru terhadap perbaikan kampung selanjutnya agar *place* tersebut lebih bermakna. Akibat dari adanya aktivitas baru tersebut, konsep *activity as attraction* dapat terwujud. Sampai sekarang, masih banyak pengunjung-pengunjung dari luar yang menyempatkan untuk datang dan bereksplorasi dalam kampung ini. Hal tersebut juga semakin dikuatkan dengan keterikatan warga dengan tempat tinggalnya yang terlihat dari adanya pembangunan baru di dalam kampung yang bertipe sejenis dengan rumah-rumah lain di Kampung Code.

Sebagai perbandingan, kebutuhan yang dialami oleh masing-masing warga terhadap kedua kampung ini selalu terus meningkat. Setelah kebutuhan penghargaan diri telah tercapai, maka manusia cenderung untuk berusaha memenuhi kebutuhan yang paling atas, yaitu kebutuhan aktualisasi diri. Kebutuhan ini dapat tercapai ketika warga mampu memaknai kampung mereka sebagai *home*. Ketika warga memaknai kampung mereka sebagai *home*, maka seluruh aktivitas utama warga akan berada di dalam kampung tersebut. Termasuk juga proses pengembangan karakter mereka masing-masing. Ada yang menjadi seniman, ada yang menjadi pengrajin, semua aktivitas tersebut terwadahi dalam kampung mereka. Ruang-ruang yang ada di dalam kampung ini juga akan menyesuaikan dengan karakter penghuninya. Jika hal tersebut telah terwujud, maka kebutuhan aktualisasi diri dalam *Hierarchy of Needs* terhadap kampung ini juga dapat terpenuhi.



Gambar 5.12. Pemenuhan Kebutuhan Aktualisasi Diri yang Terjadi pada Kedua Kampung
Sumber: Ilustrasi pribadi, 2012

Kesamaan antara kedua kampung ini adalah mampu membuat orang baru yang datang ke area ini menikmati visual kampung ini. Hal tersebut disebabkan oleh *public art* yang menonjol di sepanjang rumah-rumah dalam kampung. Sesuai yang dikemukakan oleh Rosalynd Deutsche (1992), *public art* tersebut mampu membuat interaksi orang yang datang semakin meningkat. Warna-warna cerah yang tampak di kampung itu memberi kesan akan semangat yang tinggi akan sebuah kampung. Balai kampung yang unik dan penanda (*signage*) juga mampu mempengaruhi perilaku orang-orang yang datang untuk bersantai, berfoto-foto, dan bereksplorasi lebih banyak lagi.



Gambar 5.13. dan 5.14. Perilaku yang Muncul Akibat Proses Perbaikan Kampung
Sumber: <http://bintangterjatuh.multiply.com> dan <http://jalanjalanrizky.blogspot.com> – telah diolah kembali, 2012

Secara garis besar, perbandingan Kampung Babakan Asih dengan Kampung Code dapat dijelaskan dengan tabel berikut:

Tabel 5.1. Perbandingan Proses Perubahan Kampung Babakan Asih dengan Kampung Code

Indikator	Kampung Babakan Asih, Bandung	Kampung Code, Yogyakarta
Information of Social Environment		
Latar belakang	Kampung yang masih asri terjadi pergeseran fungsi ruang akibat tuntutan kondisi urban	Pembuangan sampah dan mayat tidak mencerminkan sebuah wilayah hunian
Proses yang terjadi	Banyak preman, tidak ada ruang hijau dalam kampung, interaksi sangat kurang	Pemulung tinggal di tempat pembuangan dengan fasilitas yang kurang, perencanaan penggusuran
Dampak	<i>Spirit of place</i> menjadi hilang	<i>Sense of Place</i> menjadi buruk
Source of Inspiration		
Latar belakang	<i>Spirit of place</i> (memori) terhadap tempat tinggal di masa lalu sebagai kenangan warga dan adanya faktor <i>basic needs safety</i>	<i>Sense of Place</i> terhadap peruntukan tempat sebagai hunian dan adanya penggusuran
Proses yang terjadi	Munculnya inisiator dari warga terhadap kondisi kampung untuk diperbaiki	Munculnya inisiator dari seorang arsitek yang kritis terhadap kondisi hunian yang terletak di pinggir sungai
Dampak	Adanya pendekatan sosial terhadap warga sekitar dan pihak pendukung seperti <i>BCCF</i>	Terjadi pendekatan secara sosial terhadap warga di luar Kampung Code dan di dalam kampung untuk saling berempati
Uniquely Stimulating Experience		
Latar belakang	Adanya koordinasi antara warga dan pihak pendukung dan <i>sense of belonging</i> pada tempat tinggal	Faktor pendorong kebutuhan dasar manusia terhadap rasa aman dan <i>sense of belonging</i> akan suatu tempat tinggal
Proses yang terjadi	Proses perubahan visual kampung, baik secara sosial maupun arsitektural	Proses perubahan visual kampung, baik secara sosial maupun arsitektural
Dampak	Adanya visual baru berupa <i>public art</i> dan taman yang menjadi <i>stimulating experience</i> ,	Setting baru yang muncul secara bertahap menjadikan proses perbaikan terus dilakukan untuk

	yang dapat membentuk suatu <i>intimate space</i> yang baru. Terbentuk suatu komunitas baru akibat adanya pelaksanaan perubahan kampung	meningkatkan nilai dari <i>place</i> tersebut. Terbentuk suatu komunitas baru dan penambahan jumlah penduduk akibat adanya pelaksanaan perubahan kampung
<i>Activity as Attraction</i>		
Latar belakang	Faktor pendorong proses kreatif yang berupa visual baru dalam <i>setting</i> kampung	Adanya inisiatif-inisiatif baru terhadap perbaikan kampung selanjutnya agar <i>place</i> tersebut lebih bermakna
Proses yang terjadi	Adanya kontinuitas dalam aktivitas baru warga yang berlangsung di sekitar kampung maupun di luar kampung	Kontinuitas berlangsung pada aktivitas baru dalam kampung yang berasal dari warga dan pendatang
Dampak	Munculnya aspek baru terhadap orisinalitas konsep sebagai akibat dari proses kontinuitas tersebut (menjadi indikator di tempat lain), dan adanya interaksi-interaksi baru	Konsep <i>activity as attraction</i> terwujudkan berupa pengakuan dari masyarakat luas. Selain itu, adanya keterikatan warga dengan tempat tinggalnya terlihat dari adanya pembangunan-pembangunan baru di dalam kampung yang bertipe sejenis

BAB 6

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis terhadap kasus kampung kreatif, saya dapat menyimpulkan bahwa sebuah kampung tidak selalu diartikan sebagai wilayah yang kumuh, tidak terencana, ataupun kurang akan penyediaan layanan seperti yang dikemukakan oleh Kenworthy sebelumnya. Sebagai bukti adalah dua kampung kreatif ini. Kedua kampung tersebut direncanakan secara matang, diolah, dan diperbaiki dari sistem infrastruktur hingga lingkungan sosialnya. Hal tersebut dapat menunjukkan bahwa sebuah kampung juga merupakan wilayah urban yang dapat mendukung proses pembangunan kota.

Newmark menyatakan bahwa tingkatan kebutuhan yang sesuai dengan *Maslow's Hierarchy of Needs* juga dapat diwujudkan di dalam tempat tinggal. Hal tersebut juga terjadi ketika kampung menjadi ruang lingkup dari tempat tinggal seseorang, maka *Hierarchy of Needs* ini juga dapat diaplikasikan ke dalam kampung, terutama dalam proses perbaikan kampung. Sebagai contoh, terlihat adanya perilaku kreatif yang terjadi dalam perbaikan kampung tersebut. Hal tersebut didasari pada lingkungan fisik kampung yang menjadi pendorong untuk menjadikan atau mengubah fungsi ruang dalam kampung. Perilaku kreatif ini ditunjukkan pada proses pemenuhan kebutuhan dasar manusia.

Berdasarkan karakteristik konsep kreativitas, terdapat beberapa faktor untuk membuat kampung kreatif. Faktor tersebut adalah inisiatif warga untuk memperbaiki kampung hanya bermula untuk perbaikan lingkungan saja, kemudian berkembang menjadi perbaikan sosial. Kedua kasus dalam skripsi ini membuktikan bahwa susunan kondisi kampung (*setting*) kampung dapat mempengaruhi karakter dan perilaku manusia di dalamnya.

Perubahan *setting* yang kreatif dapat menyebabkan sebuah area yang tadinya asing untuk ditempati dan dilewati berubah menjadi sebuah ruang intim (*intimate space*). *Intimate space* ini seolah menjadi ruang dalam bagi penghuni-penghuni di kampung tersebut. *Intimate space* ini menciptakan makna baru bagi masyarakat.

Program perbaikan yang sudah dilaksanakan mendapat penghargaan dan pengakuan dari berbagai pihak yang terkait, sehingga mampu mempengaruhi individu-individu untuk melanjutkan program-program lainnya, baik di lokasi yang sama maupun lokasi yang berbeda. Hal ini menunjukkan bahwa program ini bersifat menerus. Penghargaan tersebut juga menunjukkan bahwa perbaikan kampung ini dapat disebut sebagai proses dan produk kreatif. Oleh karena itu, kedua kampung ini dapat disebut sebagai kampung kreatif.

Dari analisis yang saya lakukan, saya dapat menyimpulkan bahwa terdapat salah satu faktor lain yang juga mempengaruhi proses berkembangnya suatu kampung kreatif. Faktor tersebut adalah kontinuitas atau proses yang menerus. Walaupun kontinuitas tidak dibahas dalam teori yang digunakan oleh sumber yang saya kaji, faktor tersebut juga berperan penting dalam proses berkembangnya kampung. Apabila kontinuitas tidak terjadi dalam proses perbaikan dan perkembangan sebuah kampung, maka tidak akan terjadi pengaruh lanjut terhadap lingkungan secara arsitektural maupun sosial. Selain itu, jika kontinuitas tidak berlangsung, maka kampung kreatif tidak akan mampu untuk menjadi indikator sehingga dapat diaplikasikan dan dikembangkan di kampung lain.

DAFTAR REFERENSI

Buku:

- Arrendt, Hannah. (1998). *The Human Condition* (2nd ed.). Chicago: The University of Chicago Press.
- Carmona, M., Heath, T., Oc, T., Tiesdell, S. (2003). *Public Places-Urban Spaces: The Dimension of Urban Design*. Oxford: Architectural Press.
- Cartiere, C., & Wills, S. (2008). *The Practice of Public Art*. New York: Taylor & Francis.
- Deutsche, Rosalynn. (1992). *Art and Public Space: Questions of Democracy*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Dovey, K., Downton, P., & Missingham, G. (Ed.). (1985). *Place and Placemaking*. Melbourne: The Association for People and Physical Environment.
- Gehl, Jan. (1987). *Life Between Building: Using Public Space*. New York: Van Nostrand Reinhold Company, Inc.
- Hayden, Dolores. (1997). *The Power of Place: Urban Landscapes as Public History*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Hurlock, Elizabeth Bergner. (1978). *Child Development* (6th ed.). California: McGraw-Hill.
- Lennard, S.H.C., Stenberg, S.V.U., Lennard, H.L. (1997). *Making Cities Livable*. Pennsylvania: International Making Cities Livable Conferences.
- Newmark, N.L., & Thompson, P.J. (1977). *Self, Space, and Shelter*. New York: Harper and Row, Publisher, Inc.
- Preiser, W.F.E., Rabinowitz, H.Z., & White, E.T. (1988). *Post-Occupancy Evaluation*. New York: Van Nostrand Reinhold Company, Inc.

Raskin, Eugene. (1974). *Architecture and People*. Englewood Cliffs, New York: Prentice-Hall, Inc.

Rogers, Carl Ransom. (1992). *Toward a Theory of Creativity (Vol. 11)*. ETC: The International Society for General Semantics.

Scheer, B.C., & Preiser, W.F.E. (1994). *Design Review: Challenging Urban Aesthetic Control*. New York: Chapman & Hall, Inc.

Sihombing, Antony. (2010). *Conflicting Images of Kampung and Kota in Jakarta*. Saarbrücken: Lambert Academic Publishing.

Yi-Fu Tuan. (1977). *Space and Place: The Perspective of Experience*. Minneapolis: The University of Minnesota Press.

Makalah, Karya Ilmiah, Seminar:

Basuki, A.M.H. (2002). *Pengembangan Kreativitas*. Presentasi pada Fakultas Psikologi Universitas Gunadarma.

Danisworo, Mohammad. (1989). *Urban Landscape sebagai Komponen Penentu kualitas Lingkungan Hidup Kota*. Makalah pada Ceramah di Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Kristen Petra, Surabaya.

Laniado, Linda. (2005). *Place Making in New Retail Developments: The Role of Local, Independently Owned Bussiness*. Thesis of The Department of Urban Studies and Planning.

Wawancara:

Deden. (2012, 24 Maret). Personal Interview.

Hatmoko, Adi Utomo. (2012, April 24). *Konsep Kampung Kreatif*. adiutomohatmoko@yahoo.com.

Warga Kampung Code. (2012, 26 April). Personal Interview.

Website:

- Barlett, K.M. (2010). *Building Process*. <http://www.bartlettconstructionllc.com/building-process/>. Diakses pada 26 Mei 2012.
- Fardhani. (2009). *Kampung Pinggiran Sungai Code Jogja*. Desember 6, 2009. <http://www.fardhani.com/2009/12/06/kampung-pinggiran-sungai-code-jogja/>. Diakses pada 20 April 2012.
- Fernandez, Yohanes Apriano. (2012). *Kampung Code, Kritik atas Kota yang Tidak Manusiawi*. Februari 20, 2012. <http://lifestyle.kompasiana.com/urban/2012/02/20/kampung-code-kritik-atas-kota-yang-tidak-manusiawi/>. Diakses pada 1 Mei 2012.
- Kamil, Ridwan. (2009). *Ruang Publik, Ruang Inspiratif*. Jakarta: Kompas. Desember 20, 2009. <http://cetak.kompas.com/read/2009/12/20/03171066/membidani.kreativitas.melalui.ruang.kota>. Diakses pada 10 Maret 2012.
- Nasution, A. (2011). *Evaluasi Pasca Huni (Post Occupancy Evaluation)*. <http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/28926/4/Chapter%20II.pdf>. Diakses pada 30 April 2012.
- Ndaru. (2010). *Pesan Mangunwijaya dan Warga Kampung Code*. Februari 24, 2010. http://bintangterjatuh.multiply.com/journal/item/58?&show_interstitial=1&u=%2Fjournal%2Fitem. Diakses pada 4 Mei 2012.
- Rakasiwi, Agus. (2010). *Kisah Kampung Preman*. Januari 14, 2010. <http://www.vhrmedia.com/Kisah-Kampung-Preman-kisah3042.html>. Diakses pada 20 Maret 2012.
- Subekhi. (2011). *Contoh Pengaplikasian Kreativitas 4P (Pribadi, Proses, Pendorong, Produk) dalam Kehidupan*. April 27, 2011. <http://kakbeky26.wordpress.com/2011/04/27/contoh-pengaplikasian-kreativitas-4p-pribadi-proses-pendorong-produk-dalam-kehidupan/>. Diakses pada 1 Juni 2012.