

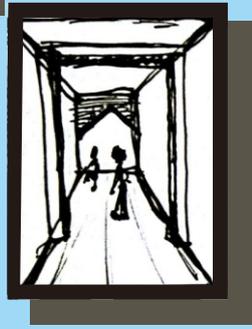
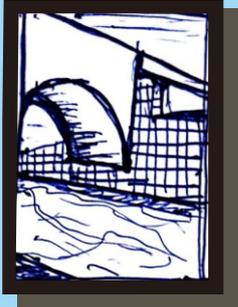
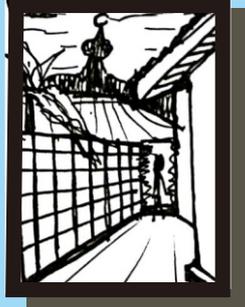
“Pendekatan dalam perancangan arsitektur adalah suatu metode untuk menganalisis dan merancang suatu objek rancangan arsitektur secara efektif dan juga sebagai pemicu Kreativitas Arsitek.”

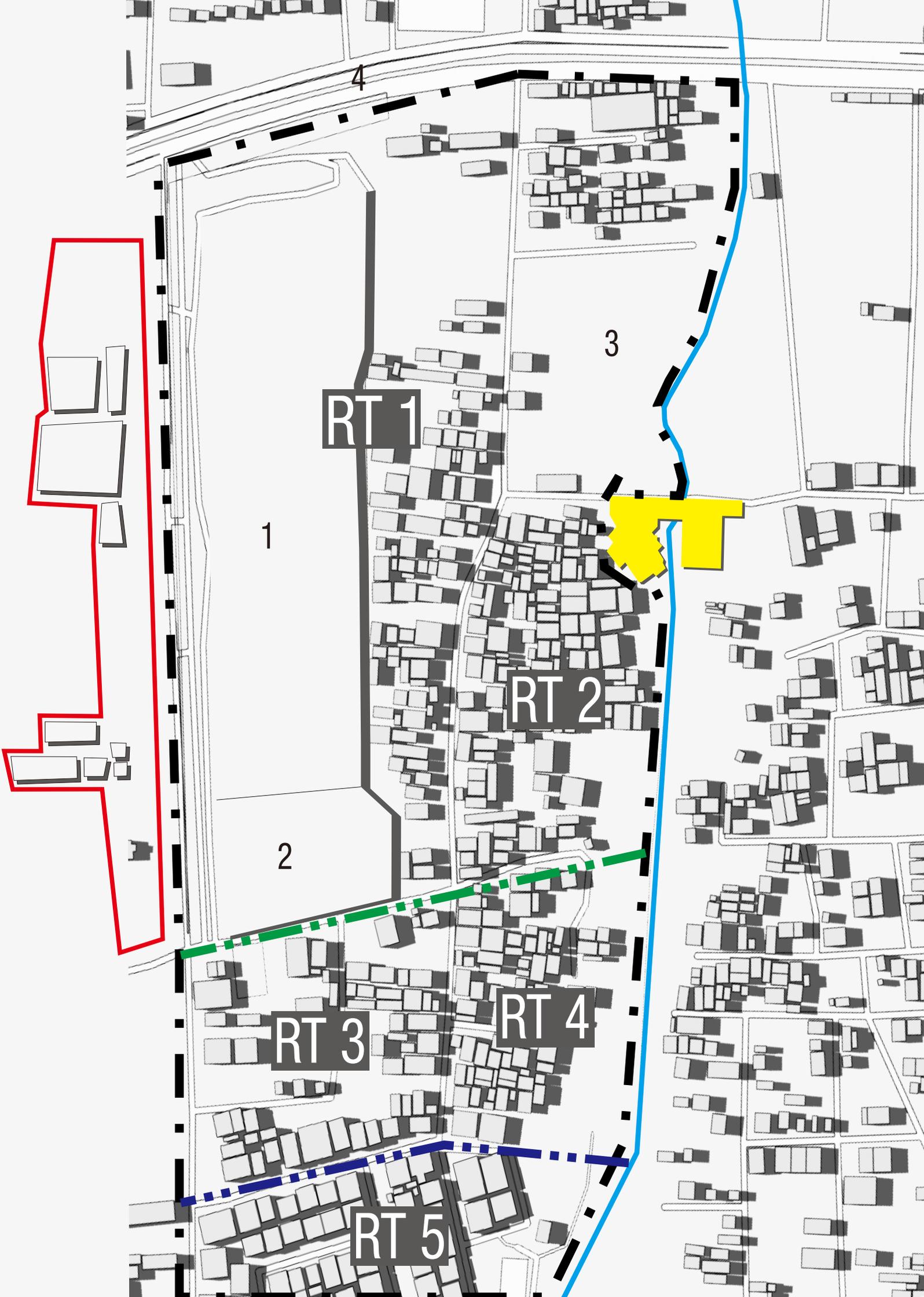
---

# 3 Analisis //

---

- Analisis
- skematik desain





RT 1

1

3

RT 2

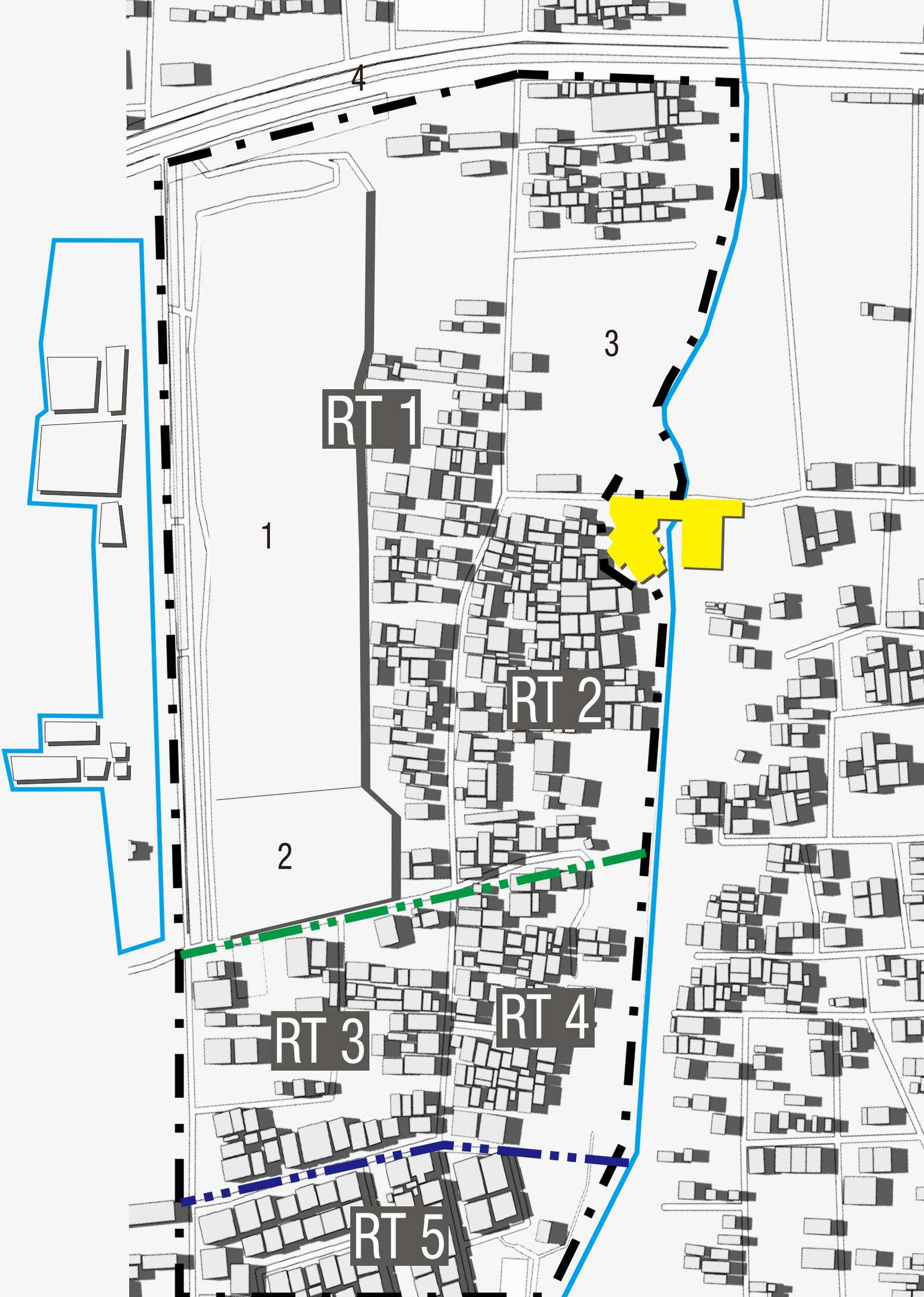
2

RT 3

RT 4

RT 5





RT 1

1

3

RT 2

2

RT 3

RT 4

RT 5

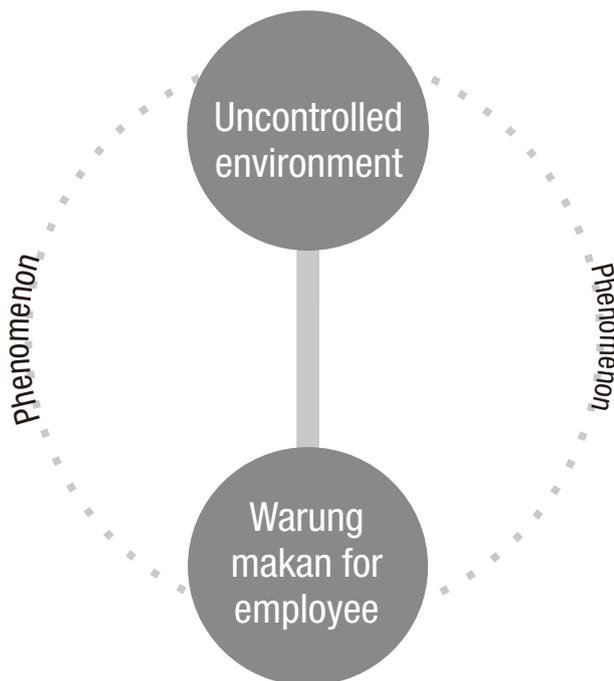
4

### 3.1 Analisis //

#### 3.1.1 Uncontrolled Environment



Sumber : Dokumentasi penulis, Muhammad Rauf H

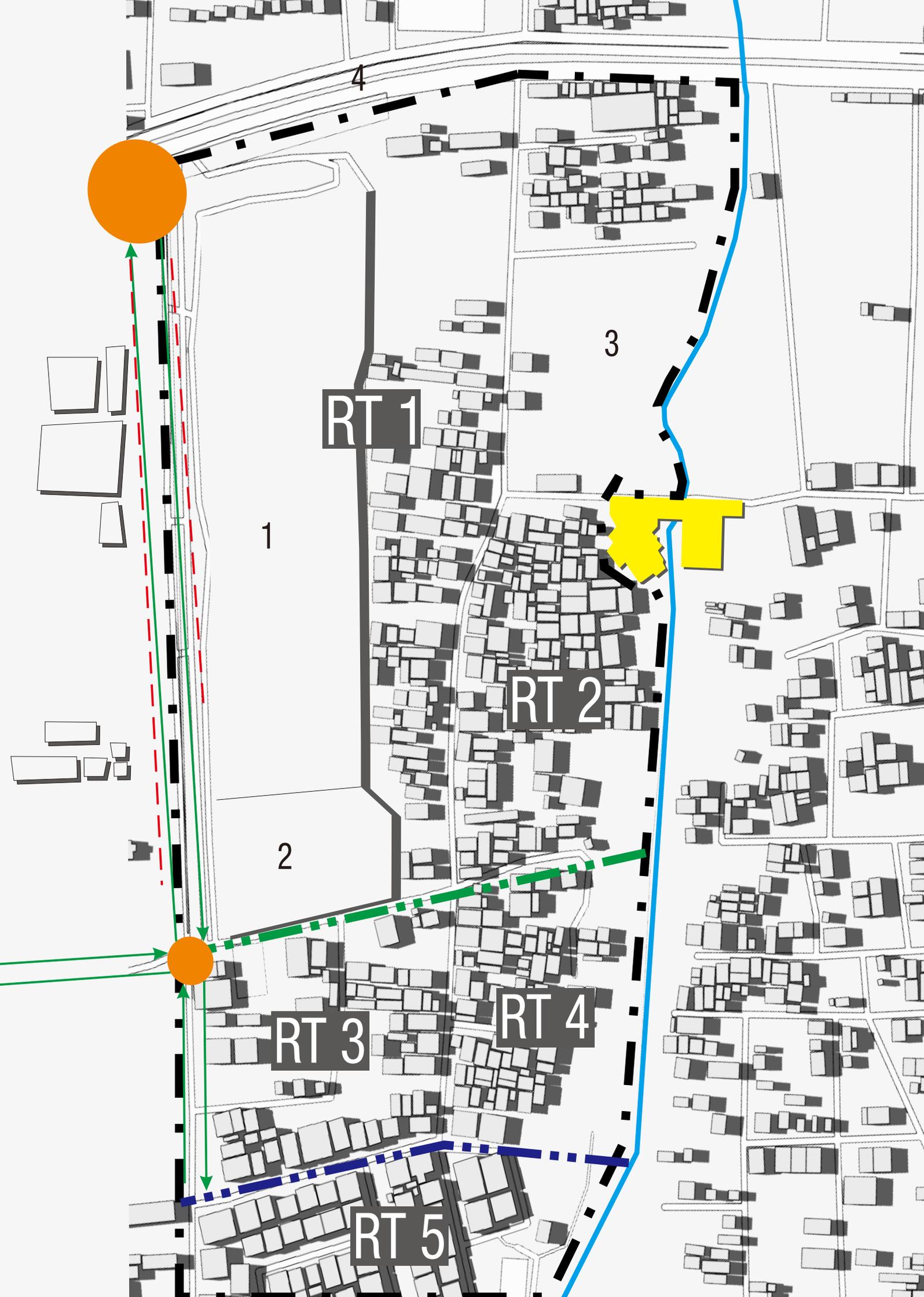


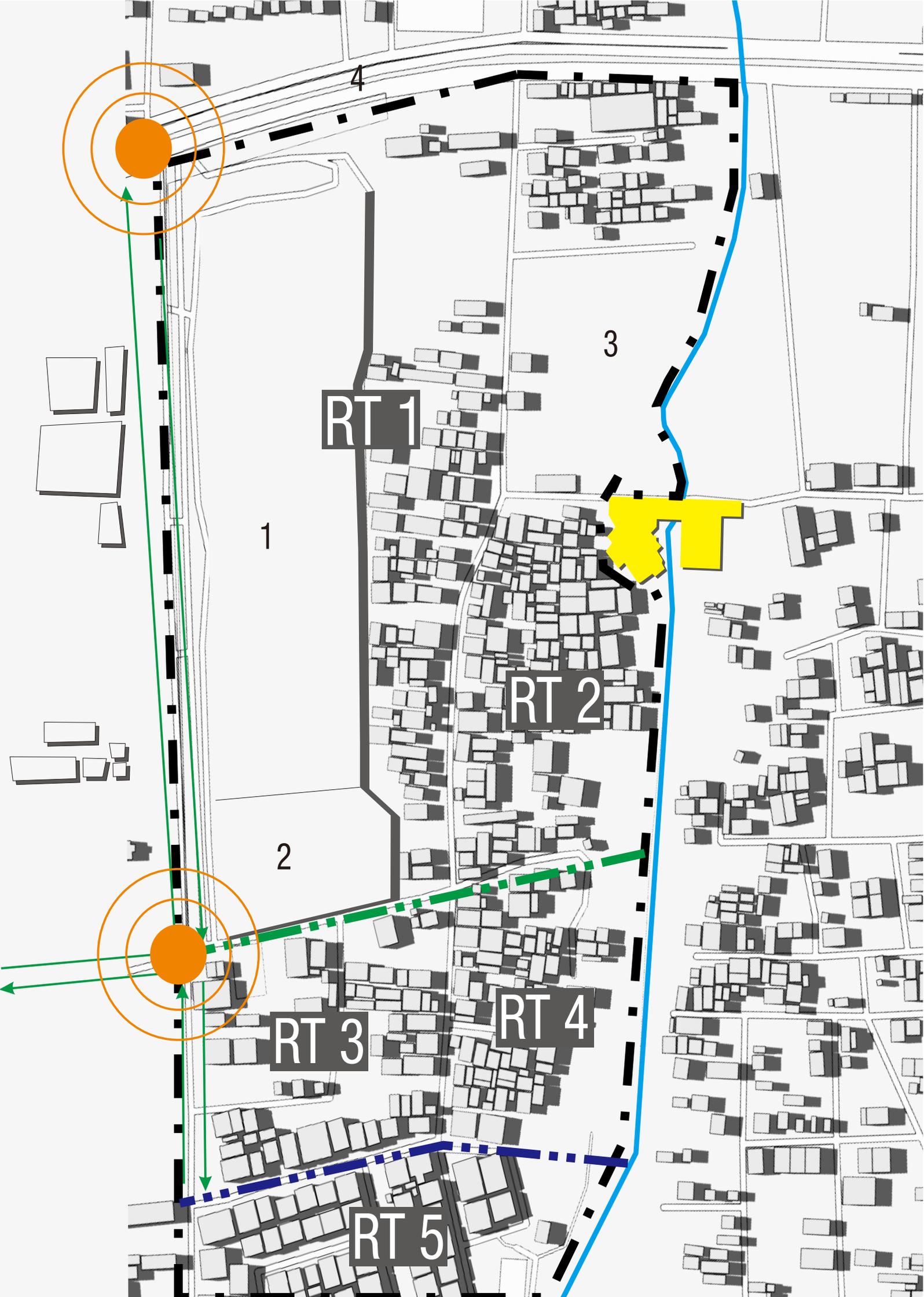
#### Sisi Jalan yang digunakan untuk berjualan//

Kehadiran Hartono Mall menggerakkan masyarakat kampung Kaliwaru untuk membuka usaha-usaha seperti berjualan makanan, warung makanan, dan sebagainya disekitar mall, baik yang menetap lama dengan membuat kios-kios dan juga gerobak makanan yang berpindah-pindah. Pangsa pasar yang dituju yaitu para karyawan mall dan hotel sebagai konsumen utama, pengunjung dan juga elemen-elemen masyarakat yang ada di daerah tersebut. Hal ini menjadi lumrah mengingat dampak dari kemunculan hartono mall, namun disisi lain hal ini juga memberikan dampak yang buruk bagi lingkungan nya jika tidak diatur dan diselesaikan secara desain, seperti penumpukan pengunjung yang membeli jajanan sehingga mengakibatkan kemacetan dan juga sampah.

#### Unplanned Food Store

- Keterangan gambar :
- 1. Hartono Mall
  - 2. Marriot Hotel
  - 3. Gemajiwo Resort
  - 4. Ringroad utara
  - Area Kampung Kaliwaru
  - Batas RW 2 & RW 3
  - Batas RW 1 & RW 2
  - Area Desain





RT 1

RT 2

RT 3

RT 4

RT 5

1

2

3

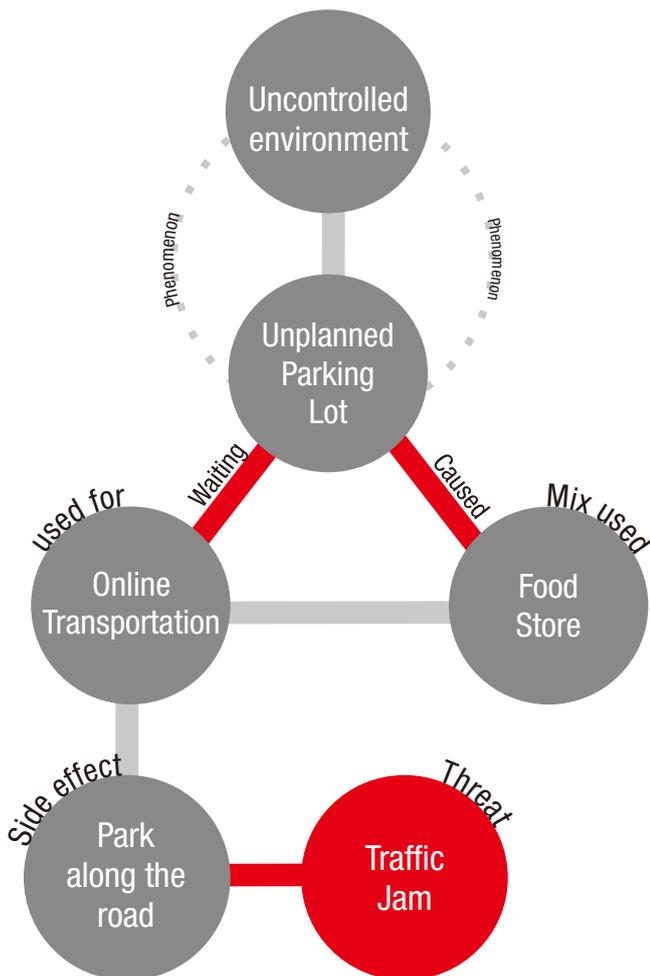
4

## 3.1 Analisis //

### 3.1.1 Uncontrolled Environment



Sumber : Dokumentasi penulis, Muhammad Rauuf H



Keterangan gambar :

1. Hartono Mall
2. Marriot Hotel
3. Gemajiwu Resort
4. Ringroad utara

- - - - Area Kampung Kaliwaru
- . - . - Batas RW 2 & RW 3
- . . - . Batas RW 1 & RW 2
- Area Desain



Traffic Jam point



Unplanned Traffic Jam



Unplanned Parking Along the roadside

#### Parkir Transportasi Online//

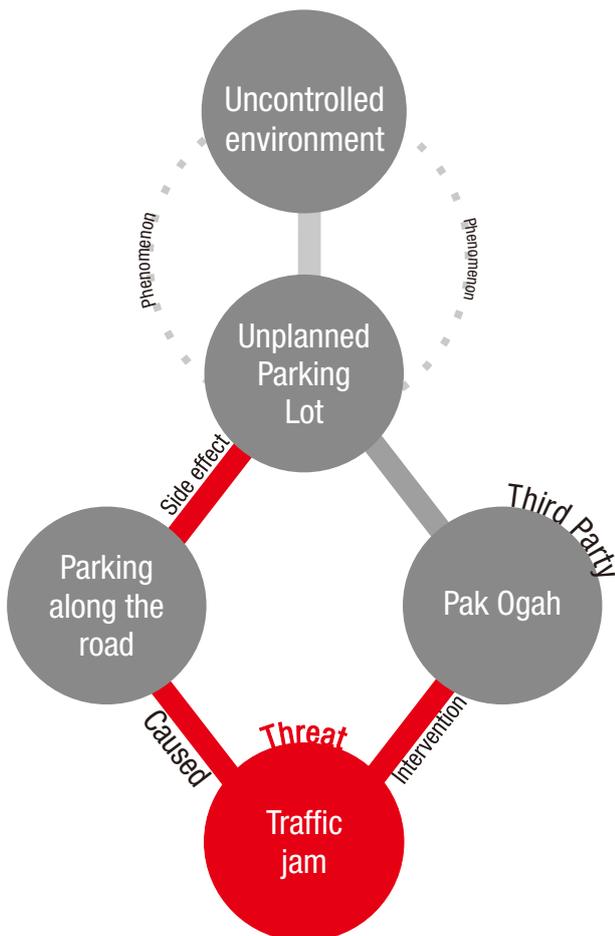
Kemajuan teknologi sekarang memiliki beberapa dampak, baik yang positif maupun negatif, Seperti Transportasi online. Kehadiran transportasi online diciptakan untuk memudahkan user-user yang menggunakan aplikasi-aplikasi tertentu untuk berpergian kemanapun, kapanpun dan dimanapun. Dengan Kehadiran Hartono Mall, membuat transportasi online baik yang motor maupun mobil untuk menunggu orderan disekitar mall. namun, banyaknya transportasi online dan minimnya lahan untuk menampung para transportasi online itu menimbulkan masalah baru yang harus diselesaikan, baik secara desain. seperti contohnya menyediakan kantong parkir yang bisa berfungsi para transportasi online sembari menunggu orderan dari para pengunjung mall, yang ditunjang dengan beberapa fasilitas seperti, tempat makan, toilet dan sebagainya.

## 3.1 Analisis //

### 3.1.1 Uncontrolled Environment



Sumber : Dokumentasi penulis, Muhammad Rauuf H



Pak ogah si pihak ketiga//

Ketika kemacetan terjadi, biasanya ada pihak berwajib seperti polisi yang mengatur sumber kemacetan tersebut, sehingga kemacetan berangsur menjadi lancar kembali. namun, selain polisi, ada juga pihak ketiga seperti pak ogah yang pasang badan untuk mengatur kemacetan tersebut. Kemunculan pak ogah dinilai memiliki hal yang positif bagi para pengguna jalan yang terjebak macet, yaitu mengatur arus lalu lintas yang macet tersebut, sembari menggantikan peran dari polisi yang belum tentu ada di beberapa titik kemacetan yang terjadi. Disisi lain juga menjadi dampak yang positif bagi para pak ogah itu sendiri, karena mendapatkan imbalan dari para pengguna jalan atas jasanya. Namun disisi lain, hal ini terjadi karena adanya ketidakcermatan para perencana bangunan atas AMDAL dan ANDALIN yang terjadi disekitar Hartono mall yang notabene merupakan jalan kampung kaliwaru itu sendiri.

Keterangan gambar :

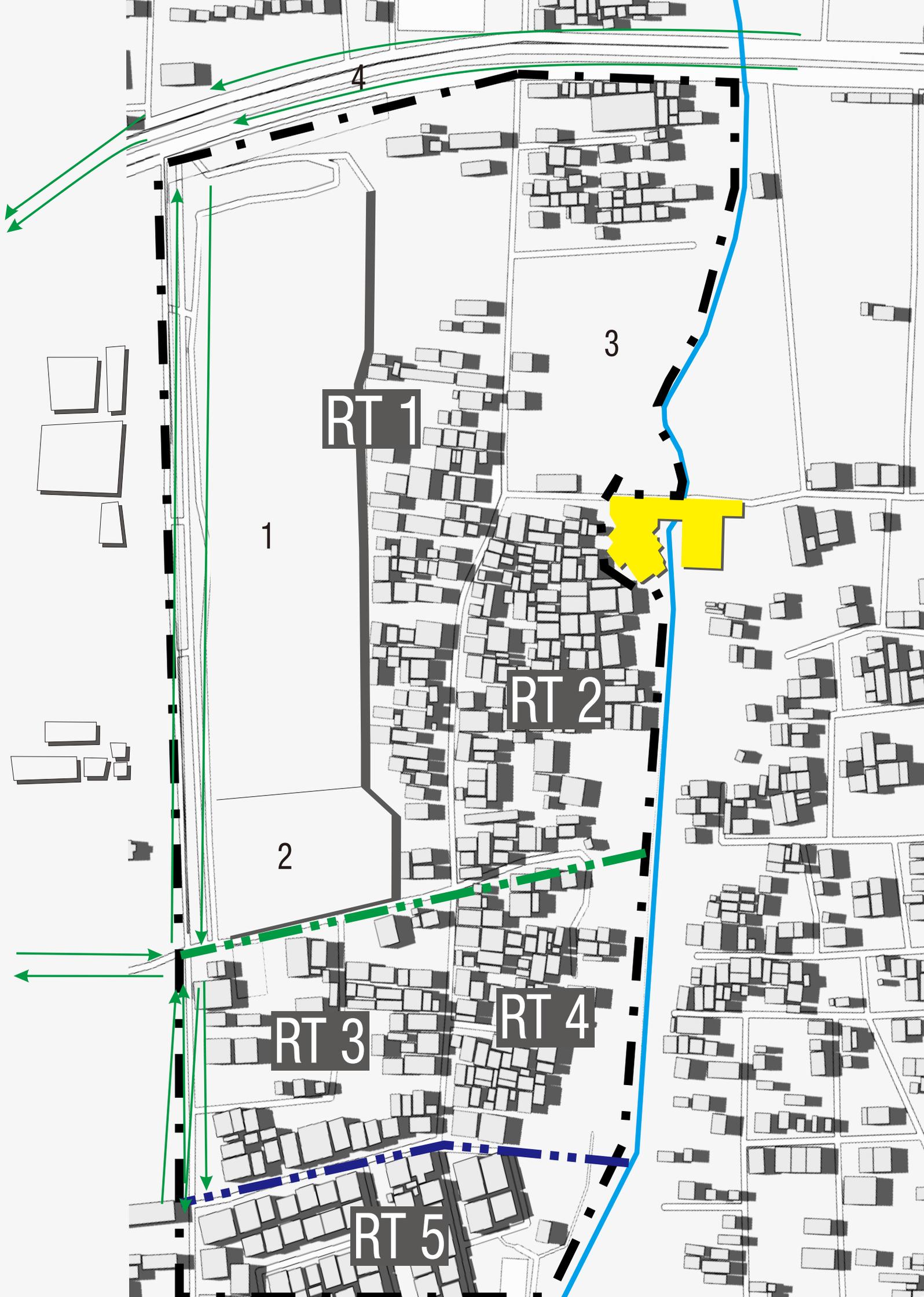
1. Hartono Mall
2. Marriot Hotel
3. Gemajiwo Resort
4. Ringroad utara

- - - - Area Kampung Kaliwaru
- . - . - Batas RW 2 & RW 3
- . . - . Batas RW 1 & RW 2
- Area Desain



Third Party Intervention (Pak ogah)

Unplanned Traffic Jam

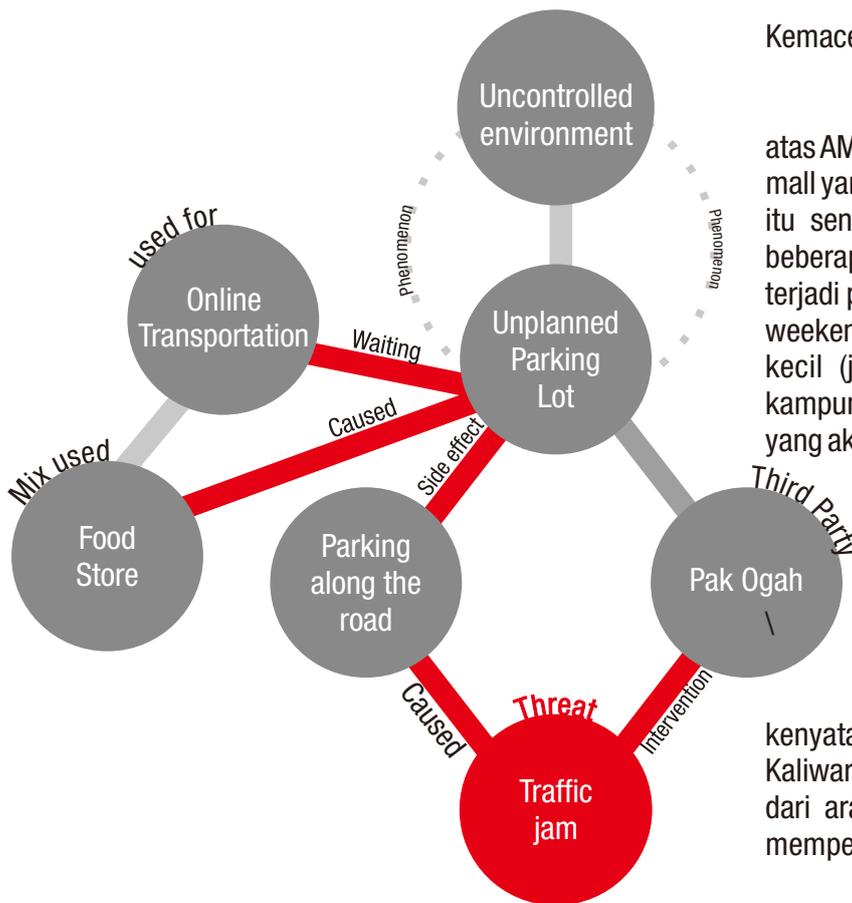


### 3.1 Analisis //

#### 3.1.1 Uncontrolled Environment



Sumber : Dokumentasi penulis, Muhammad Rauuf H



Kemacetan, imbas dari?//

Ketidacermatan para perencana bangunan atas AMDAL dan ANDALIN yang terjadi disekitar Hartono mall yang notabene merupakan jalan kampung kaliwaru itu sendiri menghasilkan kemacetan yang terjadi di beberapa titik disekitar hartono Mall. Kemacetan sering terjadi pada waktu sore hari, jam pulang kerja, dan juga weekend. Jalur akses pintu keluar hartono mall yang kecil (jalur lambat ringroad) dan juga akses jalur kampung, tidak dapat menampung volume kendaraan yang akan masuk ke hartono mall, maupun yang ingin

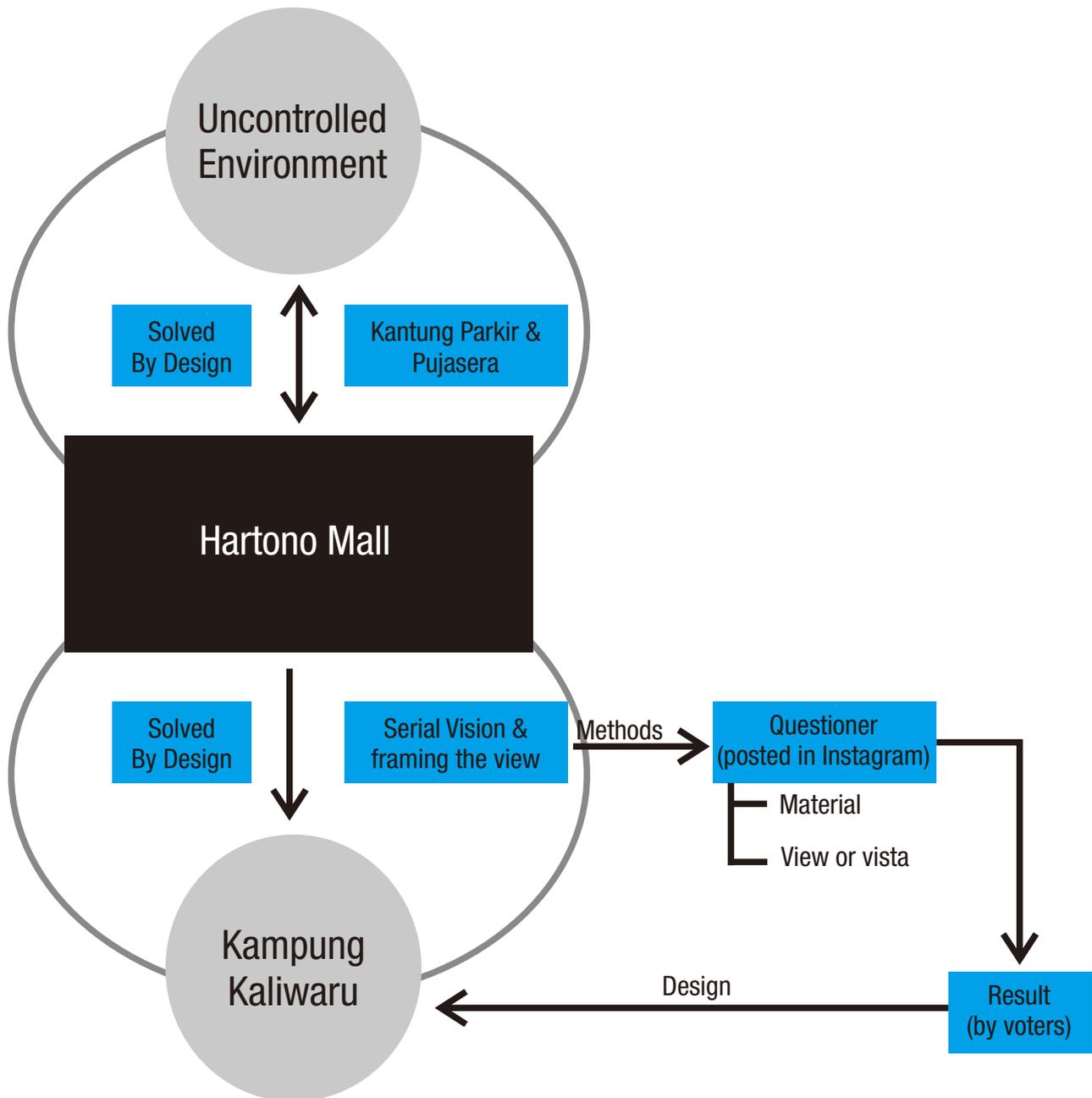
keluar dari mall tersebut, sehingga pada kenyataannya terjadi kemacetan diruas jalur kampung Kaliwaru, serta pertemuan arus kendaraan bermotor dari arah timur ke barat pada jalur lambat ringroad, memperparah kemacetan yang terjadi.

Keterangan gambar :

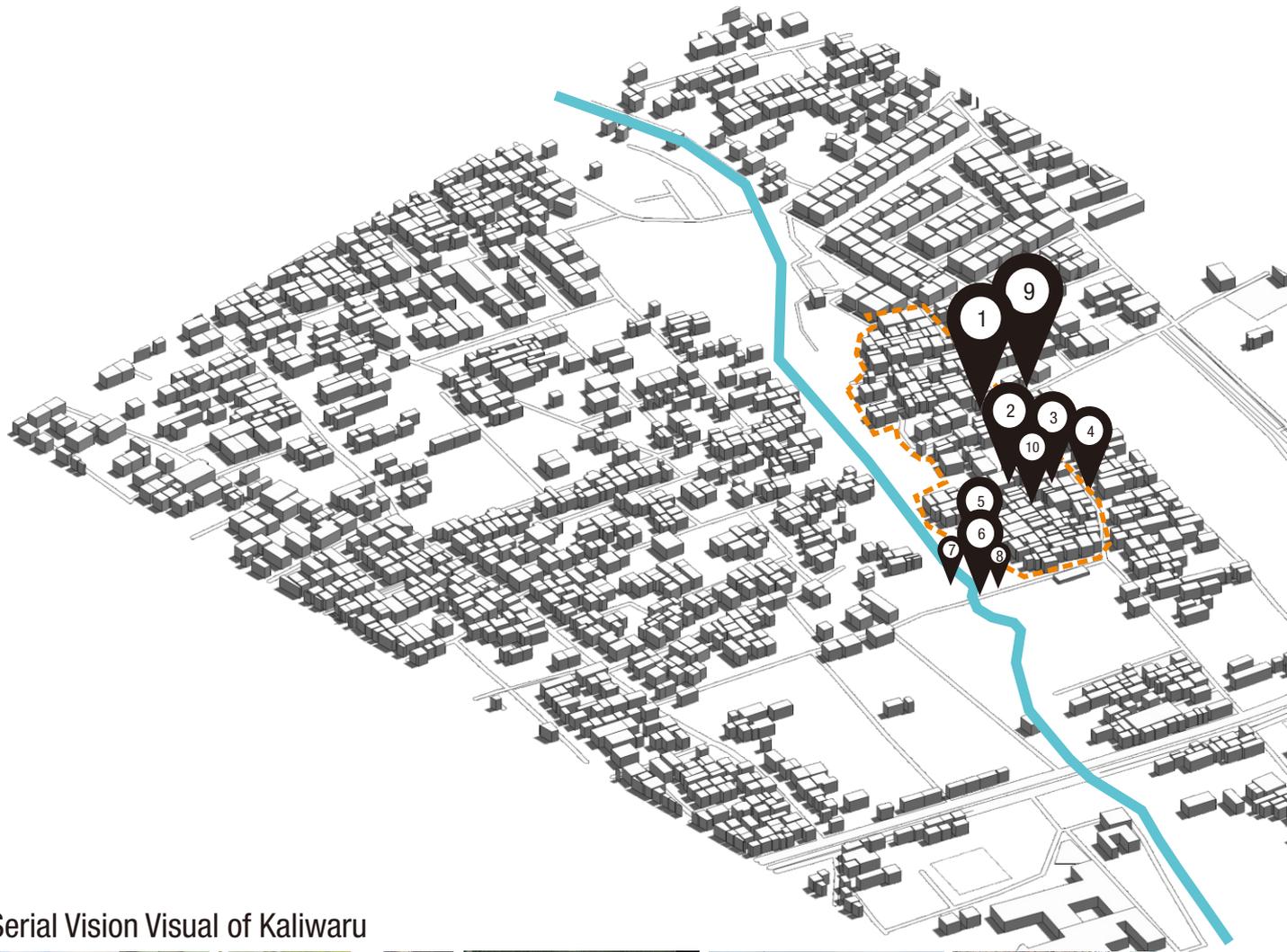
- 1. Hartono Mall
  - 2. Marriot Hotel
  - 3. Gemajiwu Resort
  - 4. Ringroad utara
- Area Kampung Kaliwaru
  - Batas RW 2 & RW 3
  - Batas RW 1 & RW 2
  - Area Desain

← Unplanned Traffic Jam

### 3.1 Analisis //



### 3.2 Skematik Desain//

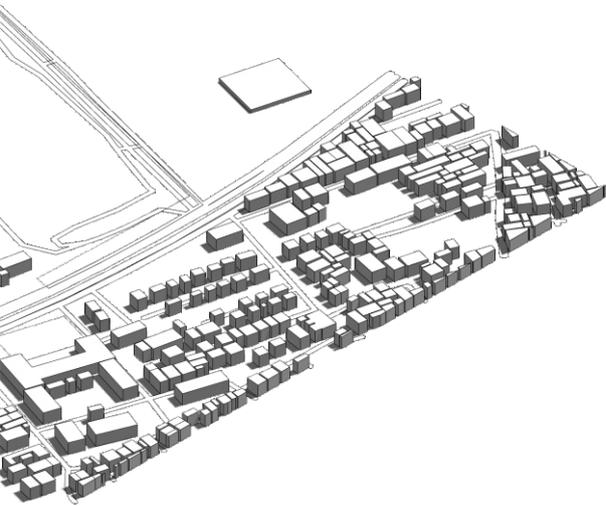


Serial Vision Visual of Kaliwaru

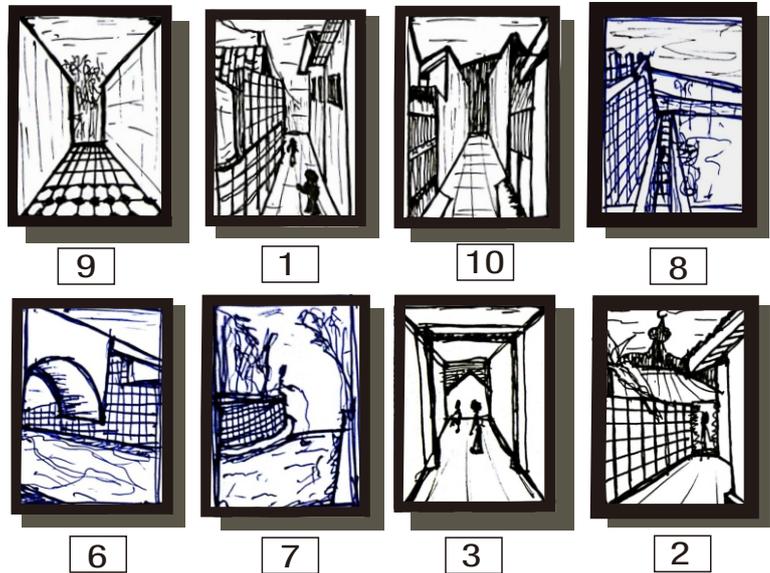


Dalam proses perancangan yang dilakukan pada kampung Kaliwaru, dilakukan survey ke lapangan untuk menemukan spot-spot tertentu yang ada pada kampung tersebut berdasarkan teori vision/pemandangan berseri. Krier (1979) menyebutkan secara garis besar koridor memiliki arti sebagai jalan (street) yang menghubungkan antar kawasan dan dibatasi oleh deretan elemen pembatas seperti bangunan dan pohon. Koridor merupakan ujung tombak dikenalnya suatu identitas dalam suatu kawasan, karena koridor jalan ini paling mudah dibaca oleh pengguna jalan.

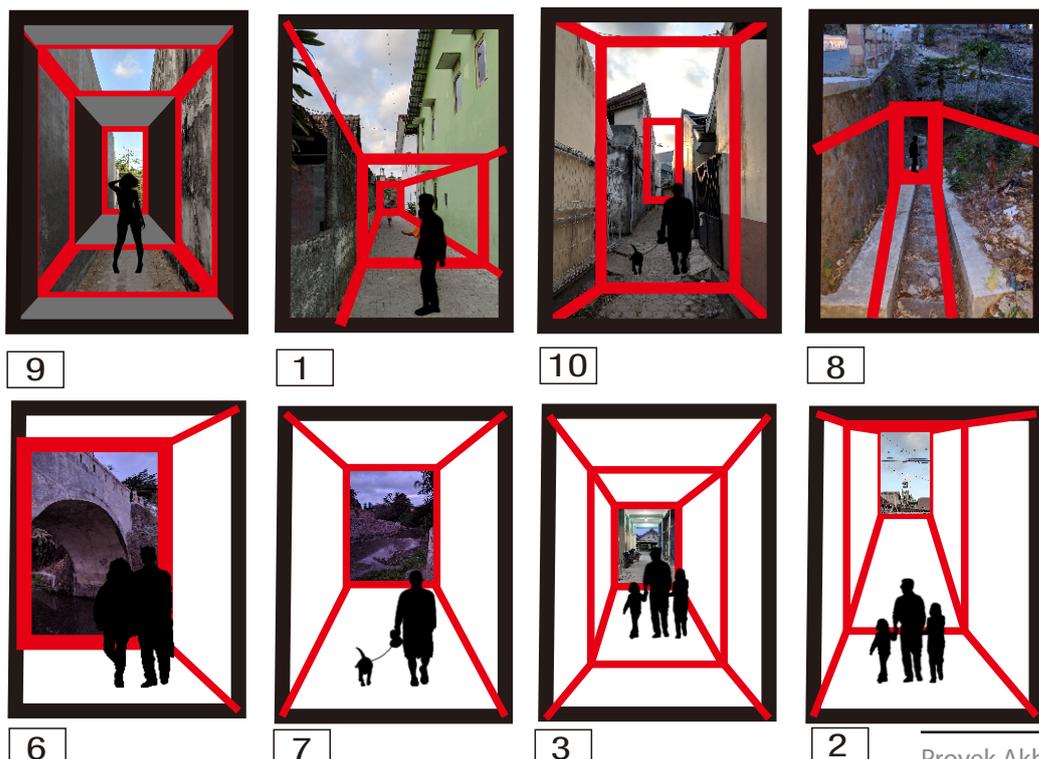
Sehingga karakter visual koridor adalah suatu ciri khas atau ciri utama yang bisa dilihat atau tampak yang dimiliki oleh sebuah ruang jalan memanjang yang menghubungkan dua kawasan dimana didalamnya terdiri dari dua deret-deretan massa bangunan, pepohonan, dan perabot jalan di sebelah kanan dan kiri ruang jalan tersebut. Setelah menemukan spot-spot yang ada di kampung kaliwaru berdasarkan teori serial vision, pemandangan berseri tersebut ditangkap oleh bantuan bingkai bingkai buatan yang membantu untuk memframing point of view yang tercipta untuk dilanjutkan ke proses design.

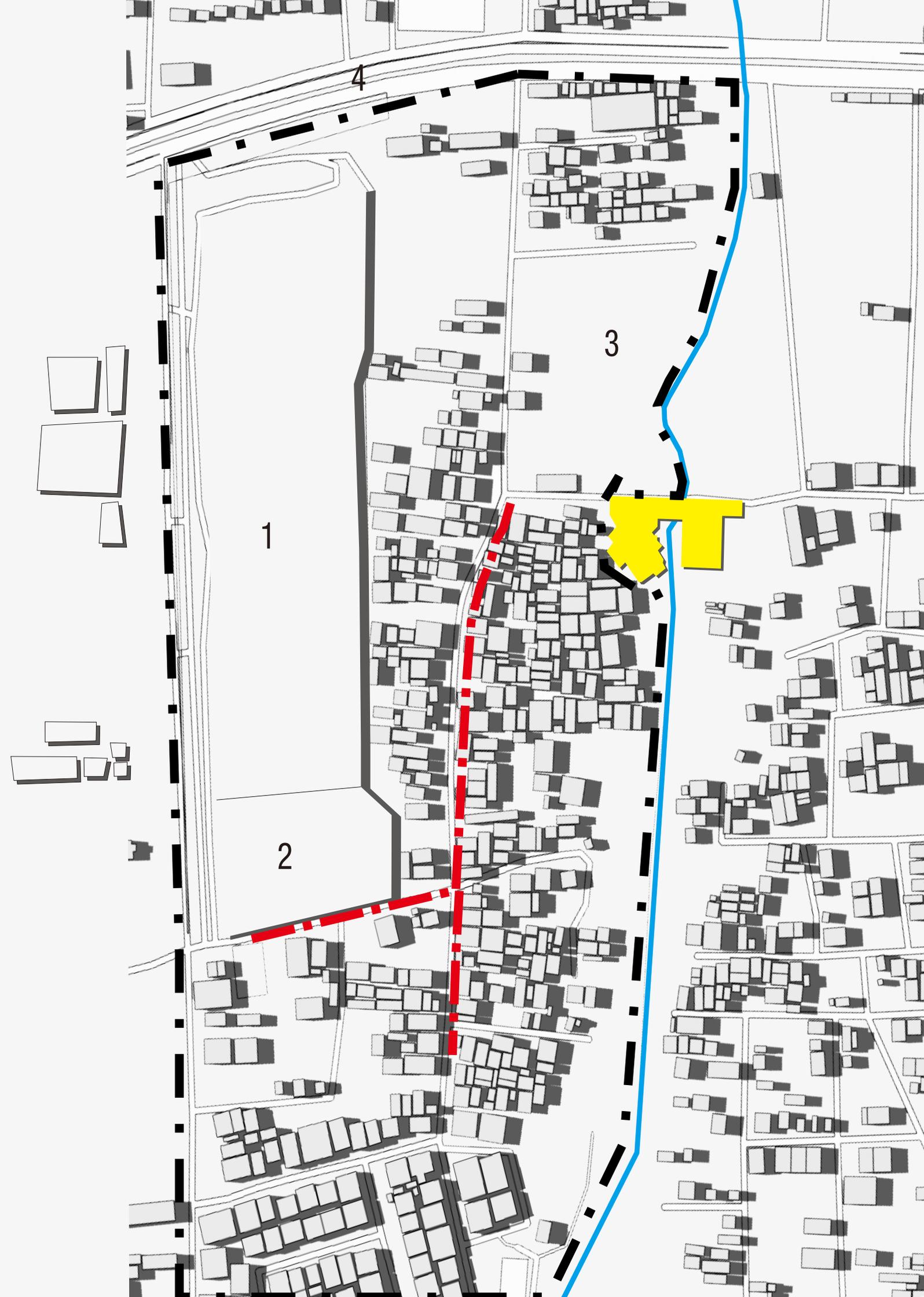


### Serial Vision Visual of Kaliwaru

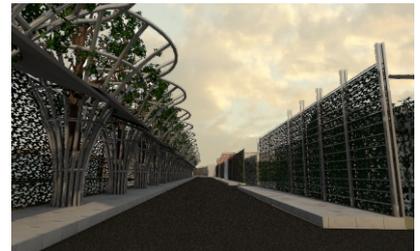


### Framing Kaliwaru





### 3.2 Skematik Desain//

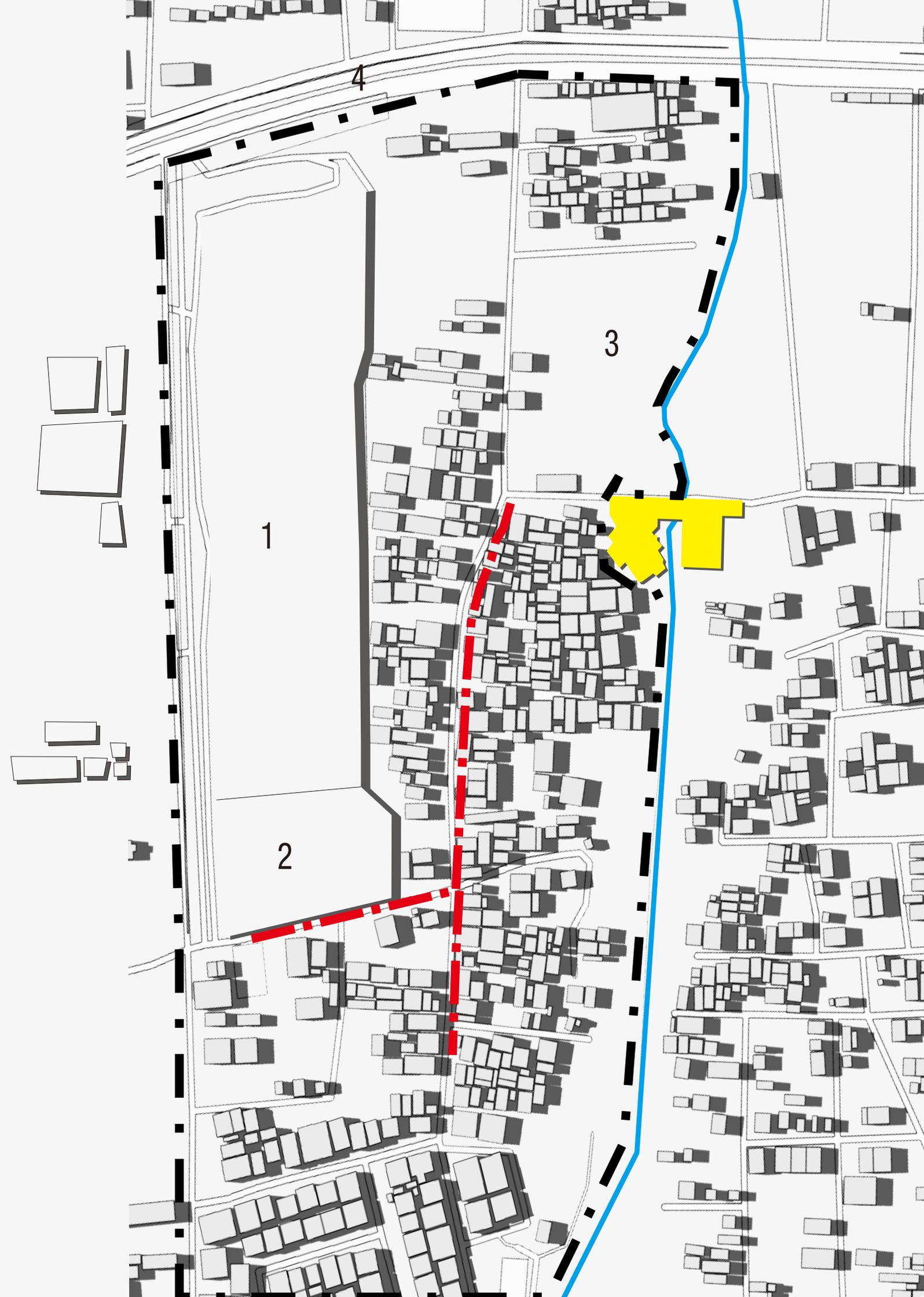


Pada saat penulis melakukan tahapan Studio Perancangan Arsitektur 7, Penataan kampung kaliwaru dilakukan berdasarkan konsep Green Village Tourism, dimana konsep tersebut mendesain atau menata ulang kembali kampung kaliwaru dari segi Wisata kampung hijau dan juga menjawab salah satu issue yang ada pada kampung tersebut yaitu berkurangnya atau peralihan Ruang Terbuka Hijau (RTH) yang sudah dibangun dengan bangunan-bangunan, baik tempat tinggal maupun bangunan komersil.

Konsep yang diterapkan disini meliputi Pembuatan Biopori pada akses jalan kampung kaliwaru, vertical garden dengan pemasangan rangka besi pada setiap dinding rumah yang menjadi muka jalan pada lorong-lorong kampung kaliwaru, dan juga redesain fasad tempat tinggal yang ada pada kampung kaliwaru.

Keterangan gambar :

- |                    |           |                       |
|--------------------|-----------|-----------------------|
| 1. Hartono Mall    | — · — · — | Area Kampung Kaliwaru |
| 2. Marriot Hotel   | ■         | Area Desain           |
| 3. Gemajiwo Resort | — · — · — | Area desain           |
| 4. Ringroad utara  |           |                       |



## 3.2 Skematik Desain//



Keterangan gambar :  
1. Hartono Mall  
2. Marriot Hotel  
3. Gemajiwo Resort  
4. Ringroad utara

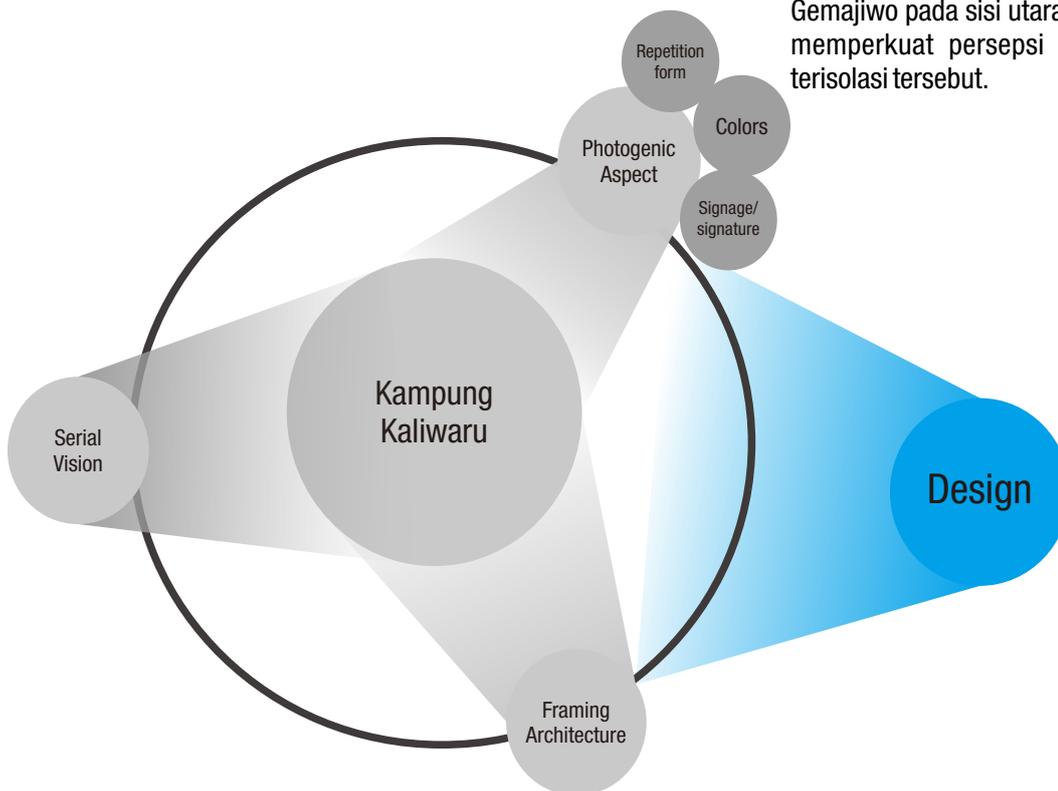
— · — · Area Kampung Kaliwaru  
■ Area Desain  
- - - - Area desain

### 3.3 Konsep Desain//

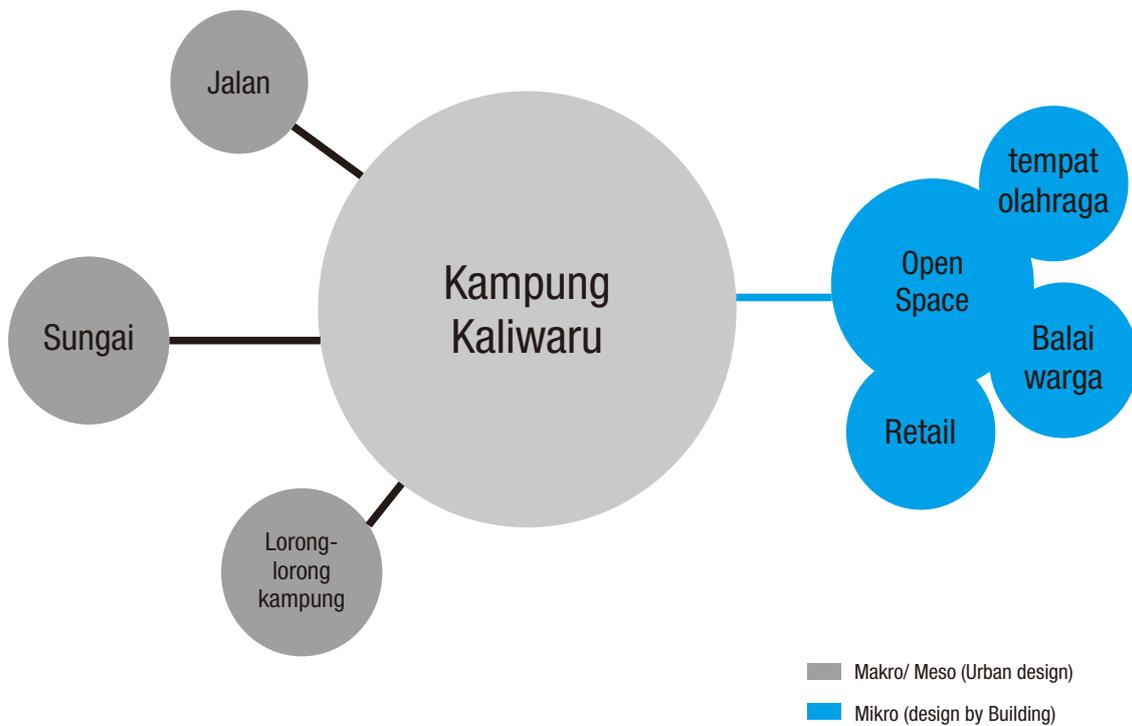
#### // Issue



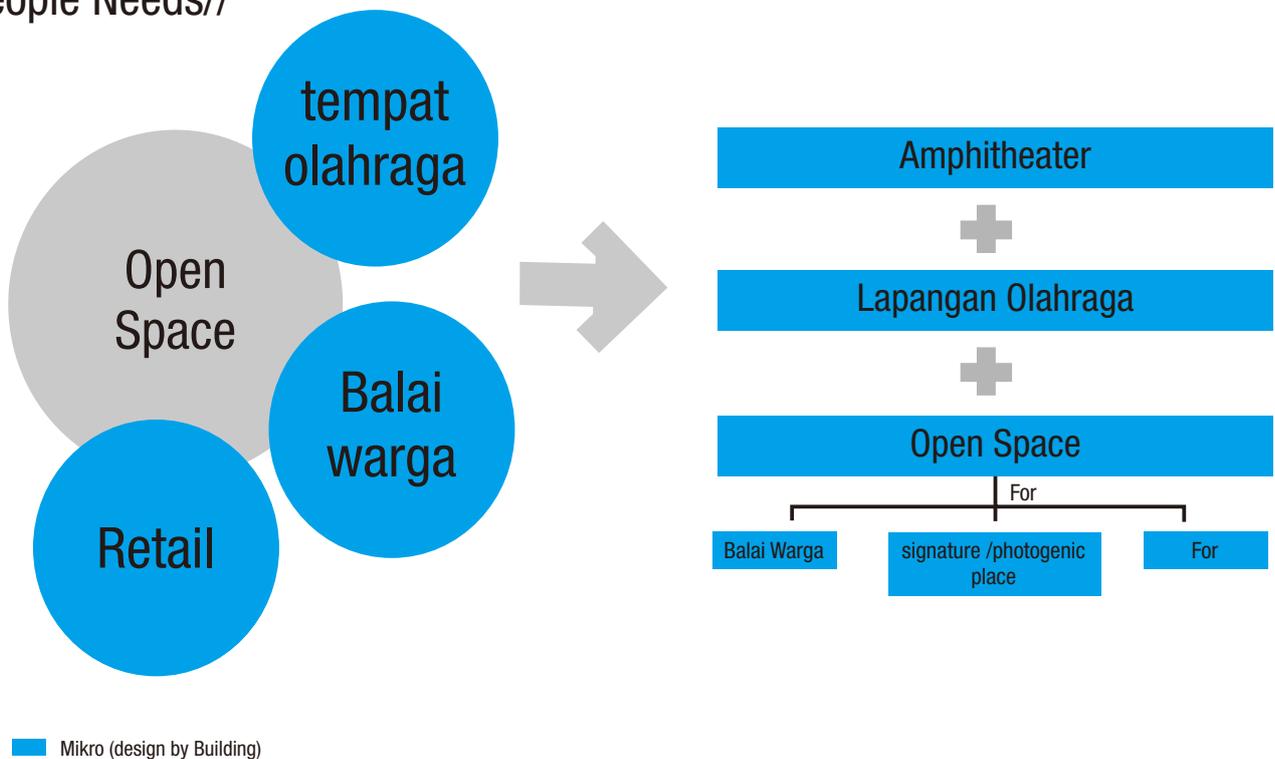
Konsep desain dalam mendesain kampung kaliwaru berdasarkan dari issue yang terjadi pada kampung tersebut. Kemunculan hHartono Mall pada kampung kaliwaru menimbulkan beberapa dampak bagi kampung kaliwaru itu sendiri, baik yang positif maupun negatif. Issue ini pun juga disebut umum pada kasus yang sama jika terjadi pada lokasi yang berbeda dengan kemunculan suatu bangunan komersil yang masif seperti hartono mall pada suatu komunitas manusia pada daerah tertentu. Seperti irigasi warga terganggu, akibat pembangunan yang terjadi, lalu adanya perbedaan pendapat antara pihak developer dengan warga tempat terjadi proyek pembangunan tersebut. Alhasil warga sekitar geram, karena suara mereka tidak didengarkan, lalu terjadi pemblokiran oleh warga. Baik itu pemblokiran akses menuju proyek dan sebagainya. Namun hal ini dapat terselesaikan ketika setelah terjadinya kesepakatan antara warga dengan pihak pengelola bangunan. Dan masalah tersebut sudah menjadi permasalahan yang wajar pada kasus tersebut. Namun permasalahan lain timbul, khususnya pada kampung kaliwaru, yaitu kemunculan Hartono mall pada sisi barat kampung tersebut, menimbulkan persepsi bahwa kampung Kaliwaru seolah-olah terisolasi dari wilayahnya sendiri. selain itu, rencana pembangunan resor Gemajiwo pada sisi utara kampung tersebut semakin memperkuat persepsi atau pandangan kampung terisolasi tersebut.



### 3.4 Skematik Desain//



### People Needs//

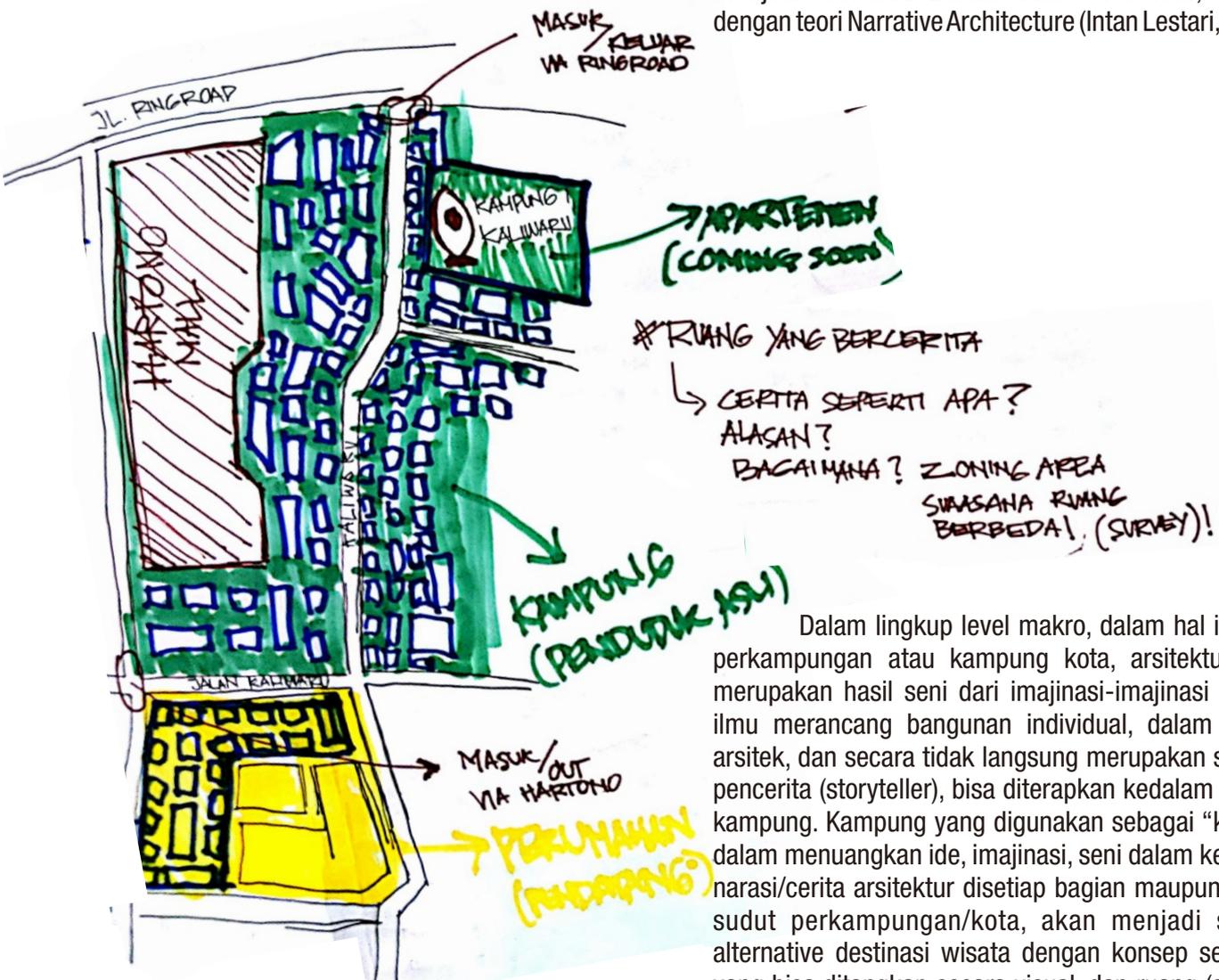


### 3.4 Eksplorasi Desain//

## Menciptakan Kembali kampung sebagai suatu Narasi



Arsitektur bukanlah sekedar bentuk fisik. Sesuatu yang melatari bagaimana sebuah fisik itu tercipta yang menjadikannya lebih bermakna dan sebuah makna lah yang menjadikan arsitektur sesuatu yang istimewa. Menjadikan sebuah ruang yang dapat dinikmati layaknya manusia membaca sebuah cerita, adalah suatu hal yang dapat membuat suatu karya menjadi menarik. Dalam dunia arsitektur, dikenal dengan teori Narrative Architecture (Intan Lestari, 2008).



Dalam lingkup level makro, dalam hal ini yaitu perkampungan atau kampung kota, arsitektur yang merupakan hasil seni dari imajinasi-imajinasi disertai ilmu merancang bangunan individual, dalam hal ini arsitek, dan secara tidak langsung merupakan seorang pencerita (storyteller), bisa diterapkan kedalam sebuah kampung. Kampung yang digunakan sebagai “kanvas” dalam menuangkan ide, imajinasi, seni dalam kerangka narasi/cerita arsitektur disetiap bagian maupun sudut-sudut perkampungan/kota, akan menjadi sebuah alternative destinasi wisata dengan konsep seni (Art) yang bisa ditangkap secara visual, dan ruang (spasial), dengan pendekatan narrative architecture bagi para penghuni-penghuni kota.

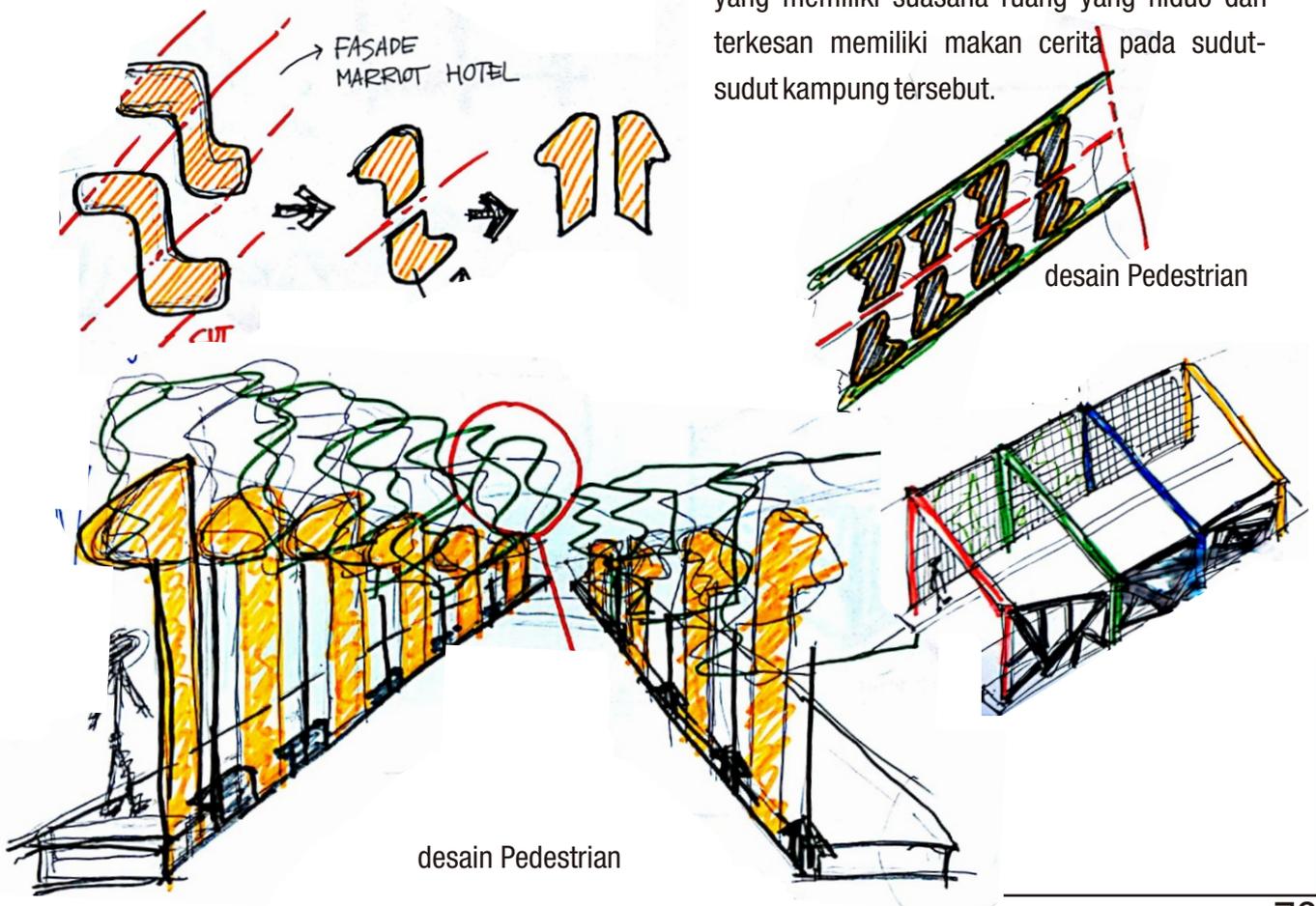
### 3.4 Eksplorasi Desain//

Pendekatan dalam perancangan arsitektur adalah suatu metode untuk menganalisis dan merancang suatu objek rancangan arsitektur secara efektif. Pendekatan dalam perancangan arsitektur juga dapat digunakan sebagai memacu kreatifitas arsitek dan koridor dalam perancangan. Terdapat banyak jenis pendekatan dalam arsitektur, misalnya pendekatan tipologi, morfologi, analogi, metafora, simbolisme, dan lain-lain. (Jurnal Arsitektur ITS.2015)

arsitektur mencakup hal-hal merancang dan membangun keseluruhan lingkungan binaan, baik dari level makro seperti perencanaan kota, rancangan kota, lansekap, hingga ke level mikro seperti desain bangunan, interior, desain produk dan sebagainya.

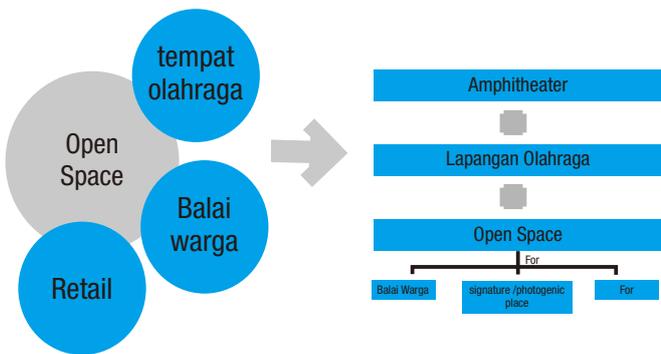
Menurut Vitruvius, arsitektur yang baik harus memiliki 3 aspek penting, yaitu : keindahan/estetika (Venustas), kekuatan (Firmitas), dan kegunaan/fungsi (Utilitas) (De Architectura).

Dari situlah Muncul gagasan desain dalam penataan Kampung Kaliwaru, berdasarkan dari morfologi, tipologi bangunan eksisting yang ada pada kampung kaliwaru, dimana kedepannya bisa untuk dipertahankan maupun ditonjolkan dari keadaan riil pada site. Seperti contohnya : Gubahan massa, bukaan, ventilasi, pedestrian, lorong, atap, fasad?muka bangunan dan sebagainya, sehingga menciptakan suatu ruang yang memiliki suasana ruang yang hidup dan terkesan memiliki makna cerita pada sudut-sudut kampung tersebut.



### 3.4 Eksplorasi Desain//

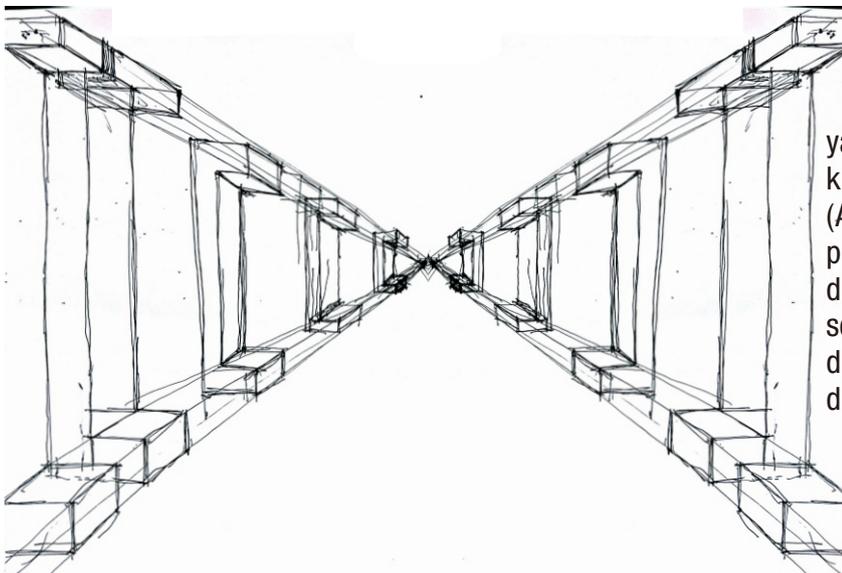
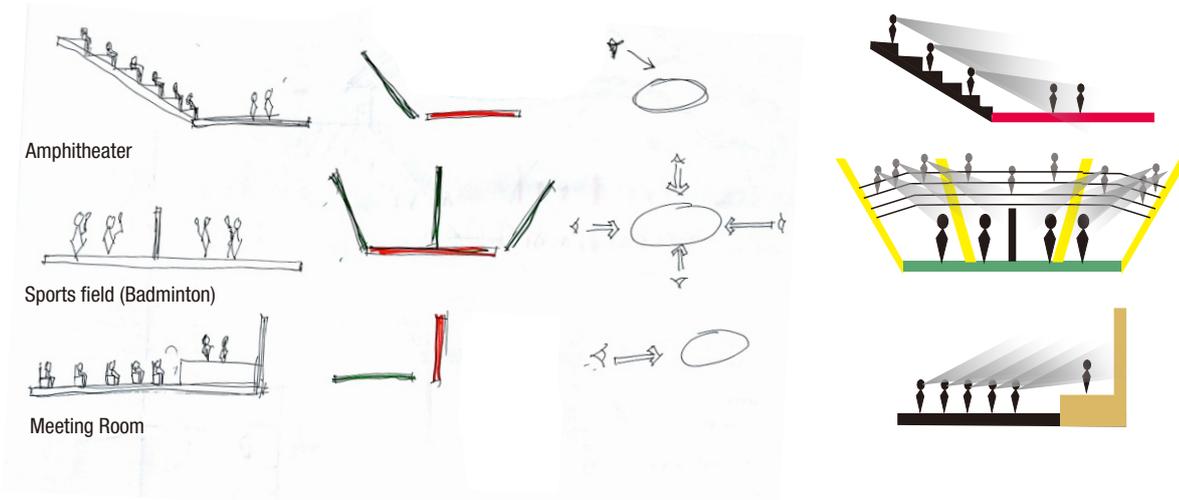
## Point Of View



Menjawab kebutuhan masyarakat kaliwaru yang membutuhkan suatu ruang pada kampung dengan fungsi baru (Tempat olahraga, Balai warga, Retail), kemudian dipersempit lagi menjadi suatu fungsi bangunan yang dapat mewadahi cita-cita warga tersebut (Amphitheater, Lapangan Olahraga, dan Open Space), diperlukan strategi desain yang diharapkan bisa menjadi suatu desain baru dengan fungsi tertentu yang juga dapat mewadahi kegiatan-kegiatan tersebut.

Mikro (design by Building)

## Views

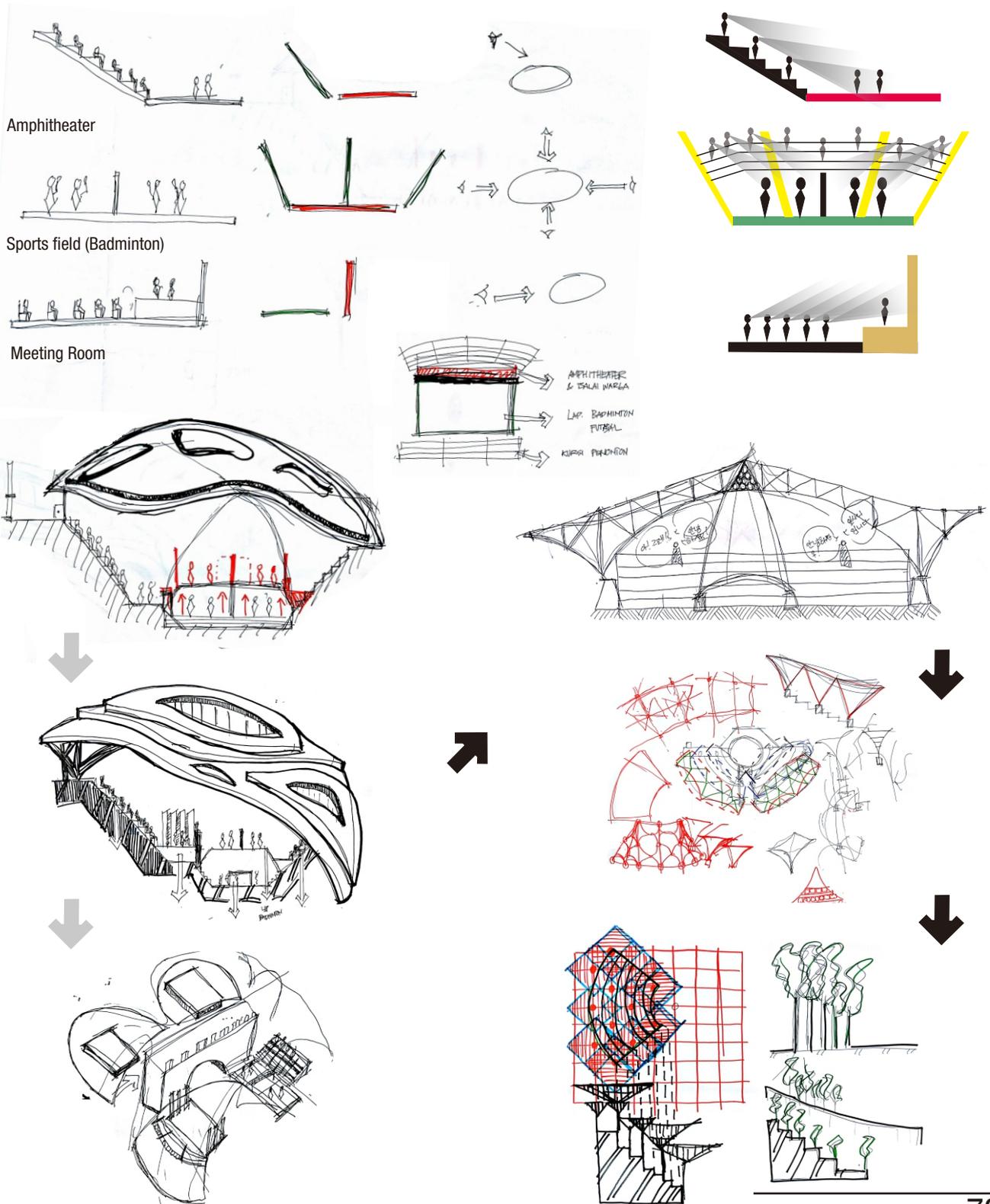


Strategi desain yang digunakan yaitu dengan memadukan Point of view dari kegiatan-kegiatan yang diperlukan (Amphitheater, Tempat olahraga, balai pertemuan warga) seperti gambar disamping, dengan menarik garis panah dari segala kemungkinan arah mata yang dapat dijangkau pada kegiatan-kegiatan yang telah disebutkan sebelumnya.

### 3.4 Eksplorasi Desain//

## Amphitheater Design Process

Views

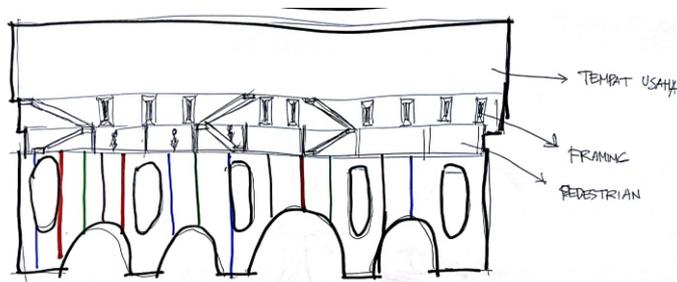


### 3.4 Eksplorasi Desain//

#### “Framing Architecture” saling membingkai satu sama lain



Framing Architecture diharapkan bisa menjadi landasan teori untuk mewujudkan atau memwadhahi fungsi ruang yang diperlukan oleh masyarakat pada kampung kaliwaru. Dalam perencanaannya, framing architecture dimaksudkan untuk membuat seolah desain yang dibuat pada kampung tersebut yaitu amphitheater bisa membingkai apa yang ada pada apa yang ada di site, maupun sebaliknya dimana kondisi riil yang ada di site bisa membingkai terhadap intervensi desain yang diterapkan pada kampung kaliwaru tersebut (Amphitheater). Pada kondisi riilnya, desain amphitheater yang akan dibuat nantinya akan membingkai jembatan penyeberangan kendaraan bermotor yang ada pada kampung kaliwaru yang merupakan salah satu data titik-titik serial vision yang ada pada kampung tersebut.



Jembatan kaliwaru yang merupakan salah satu data spot-spot serial vision yang ada pada kampung kaliwaru, juga mendapatkan intervensi desain baik dari segi fungsi maupun estetika. Dimana, dari segi fungsi akan mendapatkan penambahan fungsi yang tidak hanya sebagai jembatan yang menyeberangkan kendaraan bermotor ke desa tetangga, tapi sebagai tempat penyeberang manusia, tempat pertemuan (meeting point), dan bisa saja sebagai tempat untuk bersantai. Lalu dari segi Estetika, proses desain tetap berlandaskan pada peta konsep yang sudah diterangkan sebelumnya yaitu, Permainan warna (colours) dan juga repetisi bentuk (Repetition) sehingga memunculkan signature baru pada kampung kaliwaru.

