

“The most creative spaces are those which hurl us together. It is the human friction that makes the sparks”

-Jonah Lehrer, American Author

2

The Hubridge //

- bridge is hub
- bangunan kreatif
- kampung keparakan dan wirogunan sebagai lokasi perancangan
- belajar dari ruang- ruang kampung
- pemetaan partisipator dan aktivitas

2.1 Bridge is Hub

Sebuah Hasil Kontempalasi Site

Melalui fenomena jembatan di koridor Sungai Code, proyek akhir ini mencoba fokus pada satu jembatan yang berlokasi diantara Kampung Keparakan dan Wirogunan. Jembatan ini awalnya telah diwacanakan untuk dibangun jembatan pedestrian (saja). Namun dalam proyek ini kami ingin bereksperimen lebih. Kami tidak ingin mengulang kesalahan yang lama.

Dengan demikian kami menawarkan sebuah tipologi baru yang memadukan antara Hub dan Jembatan berdasarkan kajian lokasi yang akan dibahas pada bab selanjutnya. Sehingga jembatan tak hanya sebagai jalur untuk dilewati, tempat untuk aktifitas tertentu, tapi sebagai tempat “tabrakan” aktivitas-aktivitas yang ada disekitarnya yang nantinya menghasilkan sebuah kolaborasi kehidupan.

More Than Multi-Connector

Maka dari itu, paradigmanya pun berkembang. Jembatan tak lagi sebagai *multi-connector*, tetapi sebagai *multi-hub* yang terdiri dari *physical hub, social hub dan emotional hub* yang mana setiap dimensi-dimensi ini tidak hanya dipertemukan tetapi “ditabrakkan” sehingga menghasilkan suatu nilai baru. Joint, Collaboration dan Exchange secara spontan (tanpa aturan atau sistem yang mengatur) ---- baik aktivitas, budaya, informasi, dsb ----- menjadi visi dari desain arsitektur dalam proyek ini.

Dari sini kreatif menjadi challenge bagi arsitektur untuk mewujudkannya sebagai hasil dari exchange dan kolaborasi terjadi. Mengacu pada artikel Jonathan Moley¹ terdapat dua pelajaran yang bisa diambil. Pertama, Untuk menjadikan orang kreatif maka anda membuat mereka saling berinteraksi. Arsitektur yang dapat ‘memakasa’ interaksi adalah strategi pertama. “*The most creative spaces are those which hurl us together. It is the human friction that makes the sparks*”(Lehrer,2012).²

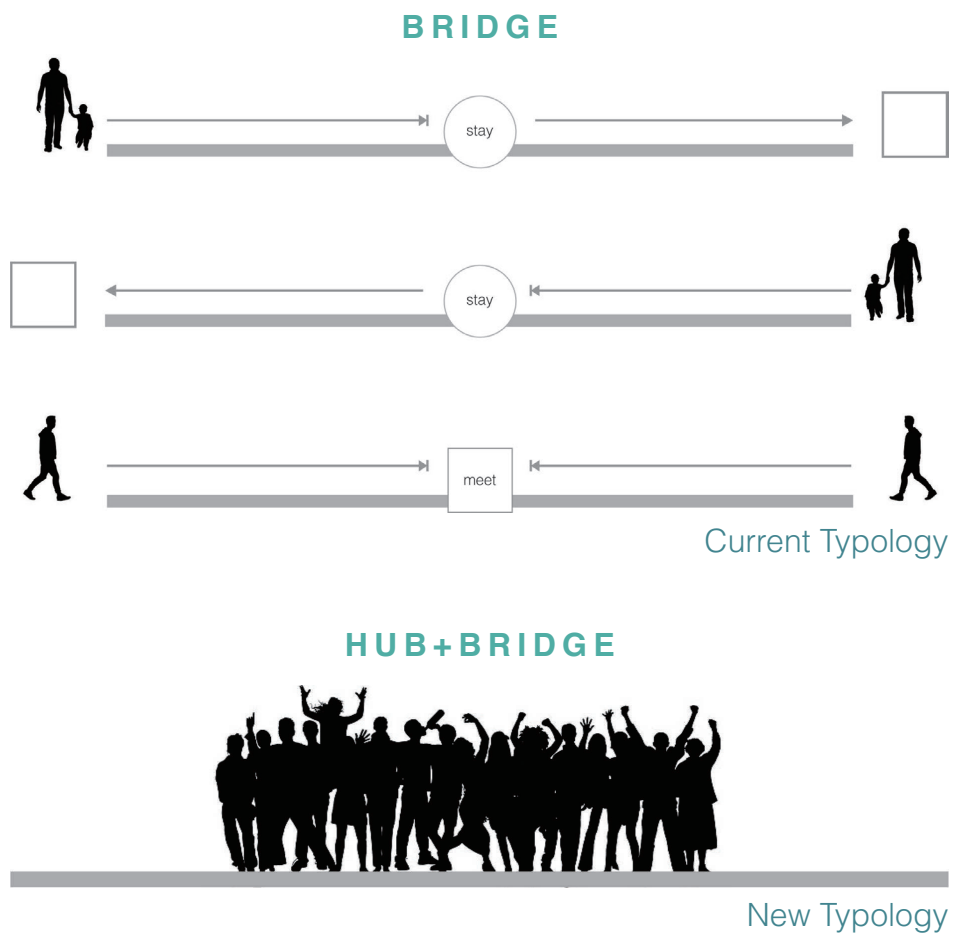
Kemajuan teknologi informasi juga menjadi tantangan. Banyak potensi positif yang bisa dimanfaatkan seperti memperluas ruang interaksi secara virtual. Namun dampak adiktif yang ditimbulkan menjadi kendala yang dapat menghambat terjadinya interaksi jarak dekat.

Kedua, biarkan orang tersebut dapat mengotak-atik space sesuai kebutuhan sendiri. Mereka perlu kebebasan untuk mengundang kreativitas. Arsitektur yang fleksibel menjadi strategi kedua. “*They improved the building and the building improved them*” (Jonathan,2013).

Selain kedua strategi tersebut, kita juga perlu mengetahui dan mempelajari bagaimana budaya manusia dalam bekerja, setiap manusia memiliki budaya berbeda-beda dan tentunya akan berubah setiap waktunya. Bagaimana tren lalu, hari ini dan bagaimana dan masa yang akan datang.

1
2

Jonathan C. Mollo. “Can Architecture Make Us More Creative?” 03 Apr 2013. ArchDaily. Accessed 12 Apr 2018. <<https://www.archdaily.com/353496/can-architecture-make-us-more-creative/>> ISSN 0719-8884
Jonah Lehrer. (2012). Groupthink | The New Yorker. Retrieved April 16, 2018, from <https://www.newyorker.com/magazine/2012/01/30/groupthink>



Gambar 2.1 Gagasan transformasi Jembatan Hubridge

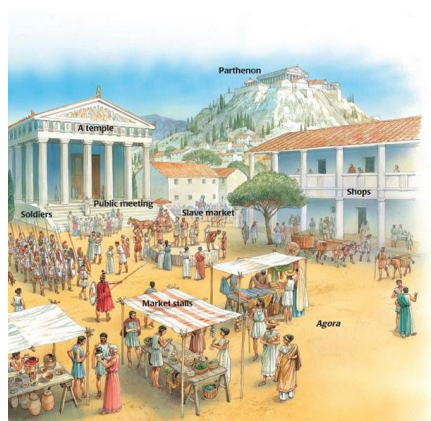
2.2 Bangunan Kreatif

Berdasarkan tema hub diatas, terdapat tantangan inti yaitu bagaimana mewacanakan 'tabrakan' atau 'intersect' aktivitas melalui arsitektur sehingga dapat memicu kreativitas. Berikut beberapa hasil kajiannya;



MIT's Building 20

bagaimana dari suatu ketidak sengajaan bangunan yang tidak "sempurna" secara fungsi namun dapat membuat orang didalamnya (karena suatu keterpaksaan) berinteraksi untuk meningkatkan kualitas bangunan tersebut.



Ancient Greek Agora

Kedai Teh abad ke-18 sebagai ruang interaksi yang telah melahirkan bebrapa ilmu pengetahuan



20th Century Paris Cafes

Dimana sebagai ruang bertemunya orang dari berbagai bidang keilmuan yang kemudian melahirkan modernisme

Jonah Lehrer. (2012). Groupthink | The New Yorker. Retrieved April 16, 2018, from <https://www.newyorker.com/magazine/2012/01/30/groupthink>

Jonathan C. Molloy. "Can Architecture Make Us More Creative?" 03 Apr 2013. ArchDaily. Accessed 12 Apr 2018. <<https://www.archdaily.com/353496/can-architecture-make-us-more-creative/>> ISSN 0719-8884

Jonathan C. Molloy. "Can Architecture Make Us More Creative?" 03 Apr 2013. ArchDaily. Accessed 12 Apr 2018. <<https://www.archdaily.com/353496/can-architecture-make-us-more-creative/>> ISSN 0719-8884



HUB / Hyunjoon Yoo Architects

Konfigurasi ruang modular dengan partisi geser yang membuat ruang menjadi fleksibel

“HUB / Hyunjoon Yoo Architects” 31 Dec 2013. ArchDaily. Accessed 16 Apr 2018. <<https://www.archdaily.com/460903/hub-hyunjoon-yoo-architects/>> ISSN 0719-8884



Google London HQ / BIG

menjadikan sirkulasi utama berada di dasar bangunan yang memiliki orientasi terhadap bangunan sekitar sebagai intractive public street serta menjadikan tangga sebagai ruang publiknya.

Google finally reveals its plans for London HQ by BIG and Heatherwick. (n.d.). Retrieved April 30, 2018, from <https://www.dezeen.com/2017/06/01/google-finally-reveals-plans-london-hq-big-heatherwick-architecture-news/>



Nice Meridia Urban / NLA

menjadikan fasad bangunan teras-teras “halaman dan sirkulasi utama yang saling terhubung oleh tangga sebagai kolaborasi-kolaborasi ruang

“NLA Reveals Plans for Open-Concept Green Office Building in France” 23 Nov 2015. ArchDaily. Accessed 30 Apr 2018. <<https://www.archdaily.com/777251/nl-star-a-reveals-plans-for-open-concept-green-office-building-in-france/>> ISSN 0719-8884

2.3 Kampung Keparakan & Wirogunan Sebagai Lokasi Perancangan

Ruang Antara (Fisikal)

Kampung yang menjadi lokasi site adalah Kampung Keparakan dan Wirogunan yang mana diwacanakan akan dibangunnya jembatan yang menghubungkan kedua kampung tersebut untuk memudahkan masyarakat mengakses ruang yang semestinya dekat.¹ Adapun jalur yang dipilih berdasarkan posibilitas (dan karena dianggap potensial) untuk disambungkan yaitu Gang Gotong Royong yang berada sisi Kampung Keparakan (sebelah Barat) dan Gang Brojopermana. Disebelah kaki jembatan berdekatan dengan Rumah Produksi Kerajinan Kulit, sementara di sebelah timur berdekatan dengan Kantor Kelurahan dan Puskesmas Wirogunan. Jembatan akan menjulang melintasi sungai dan sawah di kedua sisi. Mengintegrasikan elemen-elemen fisik yang beragam menjadi tantangan desain

Perbedaan adalah Anugerah (Sosial)

Kedua area ini memiliki karakter kawasan yang berbeda. Kampung Keparakan memiliki yang kuat dengan dominasi aktivitas home industry, seperti kulit sebagai mayoritas, tahu tempe dan sablon. Sementara Wirogunan Selatan aktivitas kampungnya tidak begitu dominan, yang mendominasi adalah aktivitas pendidikan yang berada di Jalan Taman Siswa, yang didominasi oleh mahasiswa.

Dari perbedaan ini kemudian jembatan mengambil peran. Proses “tabrakan” berupa exchange dan kolaborasi ekonomi, knowledge dan informasi sangat potensial. Masyarakat Keparakan berlaku sebagai Craftman dan UKM (warung-warung kecil) sementara mahasiswa berlaku dalam sisi akademik/keilmuan dan sasaran pasar bagi UKM itu sendiri. Keduangyan bisa saling mendukung anantara yang satu samalain.

Menarik aktivitas dominan dari kedua sisi ke jembatan dan “menabrakkan” keduanya, ditambah dengan tabrakan aktivitas dan budaya yang dibawa keduanya, inilah yang kami kemudian sebut sebagai hub. Dengan demikian arsitektur tak hanya memberi dan menghubungkan ruang, tapi juga meningkatkan nilai hidup masyarakatnya melalui ‘intersect’ aktivitas-aktivitas secara spontan dari dua pemeran yang berbeda.

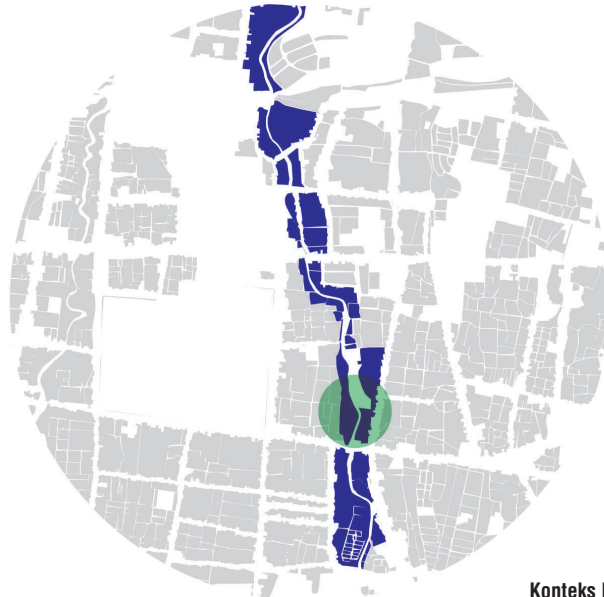
Tidak lupa yang perlu diperhatikan juga bahwa kedua pemeran ini (masyarakat kampung dan mahasiswa) mempunyai budaya/kebiasaan berbeda dalam melakukan aktivitas yang sama, bagaimana para pengrajin bekerja dan bagaimana para mahasiswa melakukan aktivitas akademiknya. Dengan begitu, menyatukan dua aktivitas yang sama dengan budaya yang berbeda ke dalam kesatuan ruang menjadi tantangan desain selanjutnya sehingga kajian kearifan lokal dalam berkativitas menjadi diperlukan untuk menemukan persimpangan apa yang dapat dilakukan.

Keterbukaan Simbol (Emosional)

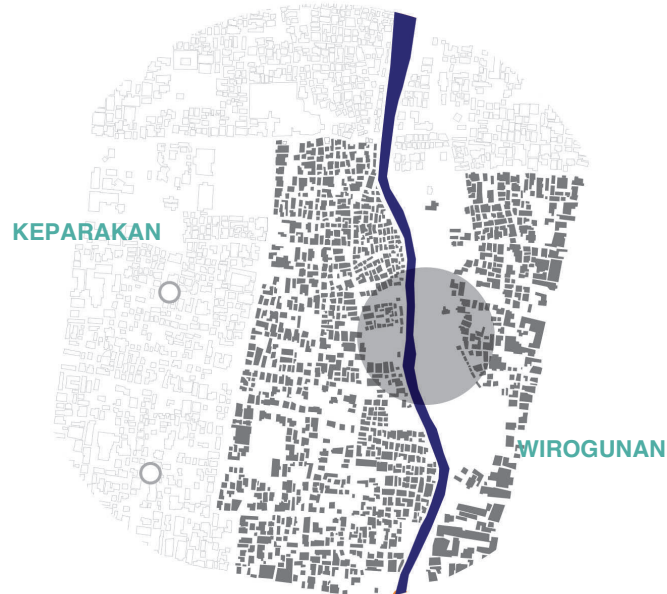
Pada aspek simbolis, arsitektur menjadi bentuk ‘perayaan’, penanda, dan representasi dari aktivitas dan eksistensi masyarakatnya. Kedua pemeran di atas memiliki karakter kuatnya masing-masing. Wirogunan dengan taman siswanya dan Keparakan dengan kampung kerajinan sepatunya. Selain itu karakter lokasi site yang juga kuat berupa sungai. Jembatan yang akan menghubungkan keduanya tentunya menjadi peluang peran arsitektur sebagai simbol yang mana tentunya dapat mewakili keduanya.

Ketiga kondisi diatas, (fisikal, sosial, dan emosional) masing-masing memiliki tantangan arsitektur dalam proyek ini yang mana ingin menjadikan jembatan sebagai ‘multi-hub’. Perlu adanya strategi penyelasain arsitektur yang mana saling terintegrasi dalam arti tidak menyelesaikan secara satu persatu aspek melainkan secara bersamaan karena masing-masing aspek saling terhubung antar satu dengan yang lain.

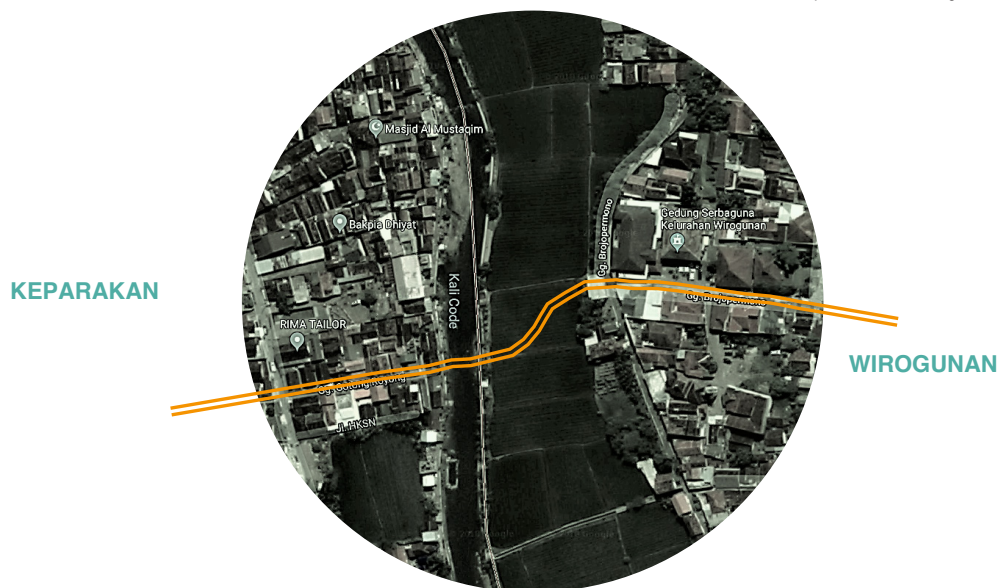
¹ semarang.bisnis.com. (2016). SEPI PEMINAT, Lelang Jembatan Code Kembali Digelar. Retrieved from <http://semarang.bisnis.com/read/20160808/1/88768/sepi-peminat-lelang-jembatan-code-kembali-digelar>
[bernas.id](http://www.bernas.id). (2016). Pembangunan Jembatan Penyeberangan di Atas Sungai Code Tunggu Hasil Lelang - [bernas.id](http://www.bernas.id/amp/19812-pembangunan-jembatan-penyeberangan-di-atas-sungai-code-tunggu-hasil-lelang.html). Retrieved from <http://www.bernas.id/amp/19812-pembangunan-jembatan-penyeberangan-di-atas-sungai-code-tunggu-hasil-lelang.html>
jogja.antarane.ws.com. (2016). Yogyakarta bangun tiga jembatan penyeberangan orang 2016 - ANTARA News Yogyakarta - Berita Terkini Yogyakarta. Retrieved from <https://jogja.antarane.ws.com/berita/337929/yogyakarta-bangun-tiga-jembatan-penyeberangan-orang-2016>



Konteks I kampung sepanjang Sungai Code



Konteks II Keparakan dan Wirogunan



Konteks III Fisik site Jembatan yang diprosalkan

Gambar 2.3 Peta lokasi proyek

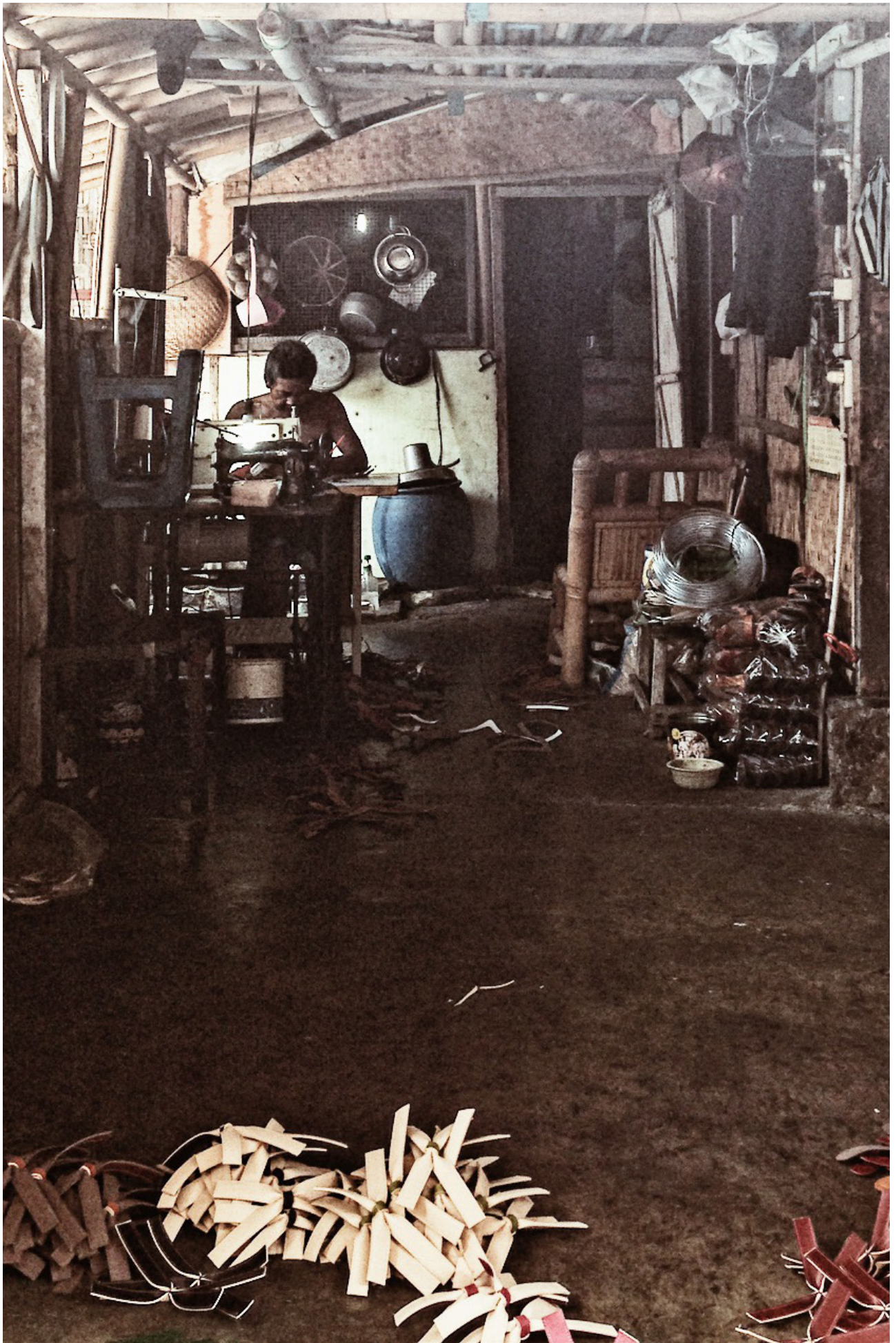
2.4 Belajar dari Ruang-Ruang Kampung



Ruang Kolaborasi Pengrajin

Ini adalah portrait ruang produksi kerajinan kulit. Tak ada meja dan kursi khusus, lantai sudah cukup luas menjadi meja kerja mereka. Tidak ada sekat yang membagi ruang setiap bagian pekerjaan, membuat komunikasi kerja lebih fleksibel dan cair serta pengawasan kerja juga lebih mudah. Mungkin ini yang membedakan pengrajin dan buruh/tukang.

Gambar 2.4.1 Potret aktivitas pengrajin kulit di Kampung Keparakan







Gang *mix-use*

Gang-gang kecil dan sirkulasi yang kompleks menjadi suatu ke-khasan dari kampung. Ukurannya yang sempit membuat rasa kedekatan itu ada, membuat orang yang melewatinya segan untuk melakukan perilaku yang 'neka-neko' dan selalu menyapa jika ada orang yang duduk atau ngobrol di emperan rumahnya. Hal ini menjadi contoh bagaimana arsitektur dapat mengontrol perilaku manusia melalui skala.

Adapun gang yang berada di tepi sungai yang menjadi ruang semi publik, masyarakat menjadikannya 'halaman' rumah mereka dan melakukan aktivitas rumah tangga mereka disana. Namun ruang ini juga terbuka dan diakses untuk publik dan kadang juga menjadi ruang publik. Keterbatasan ruang menjadikan tabrakan aktivitas publik dan private terjadi. Dengan demikian gang menjadi ruang kompleks yang multi-fungsi dan interaktif dimana terjadi 'tabrakan' antar elemen-elemen kampung.

Gambar 2.4.2 Potret gang di Kampung Keparakan



Angkringan

Angkringan menjadi warung kaki lima khas Yogyakarta. Ia hanya berupa gerobak compact portabel yang menjual berbagai jenis snack dan makanan. Meja gerobak menjadi tempat saji, meja makan sekaligus dapur. Kompaksitas fungsi ini membuat kompaksitas interaksi terjadi, interaksi antara penjual dengan pembeli dan antar pembeli. Lagi-lagi skala yang kecil menjadikan kedekatan itu muncul.

Angkringan tak hanya menjadi warung tempat terjadi transaksi jual beli terjadi, tapi juga menjadi ruang publik masyarakat. Biasanya ia juga berada disebelah pos kamling sebagai fasilitas pendukung sekaligus memanfaatkan ruang publik sebagai ekstensi ruangnya.

Gambar 2.4.3 Potret Angkringan di Kampung Keparakon



2.5 Partisipator dan Aktivitas

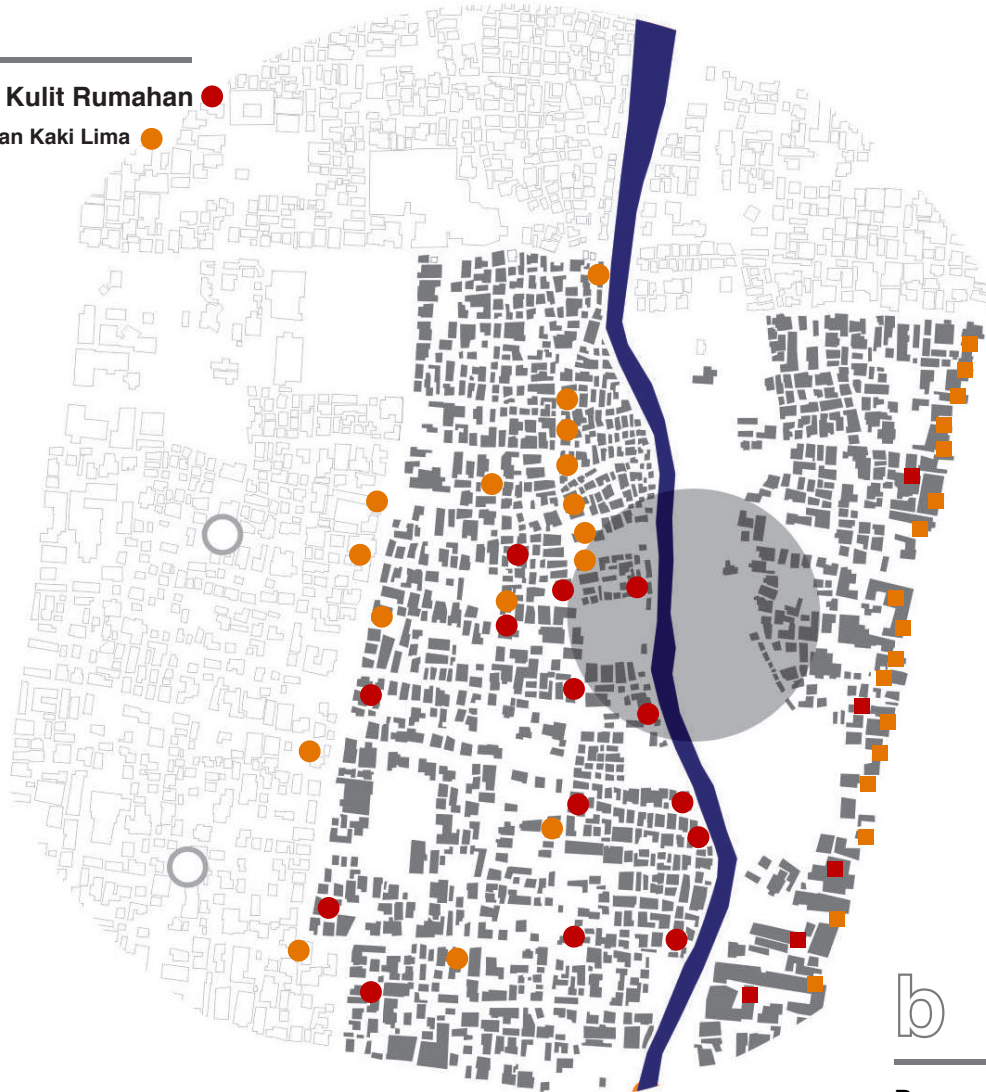
Fasilitas Komersial Sebagai 'Third Place'

Dalam proyek ini partisipator yang dipilih adalah industri kulit rumahan dan perguruan tinggi diikuti dengan fasilitas komersial yang mendukung aktivitas mereka karena dominasi mereka dan potensi kolaborasinya. Karakter komersialnya pun masing berbeda, yang mana di area kampung didominasi oleh warung dan pedagang kaki lima yang menjual makanan hingga kebutuhan pokok, sementara di area Jalan Taman Siswa didominasi oleh restoran, cafe, warnet, toko busana, hingga spa yang memanfaatkan peluang pasar berupa pemuda mahasiswa. Fasilitas komersial ini menjadi penting karena dianggap sebagai 'third place' dimana masing-masing komunitas berkumpul dengan kelompoknya.

a

Industri Kulit Rumahan ●

Warung dan Kaki Lima ●

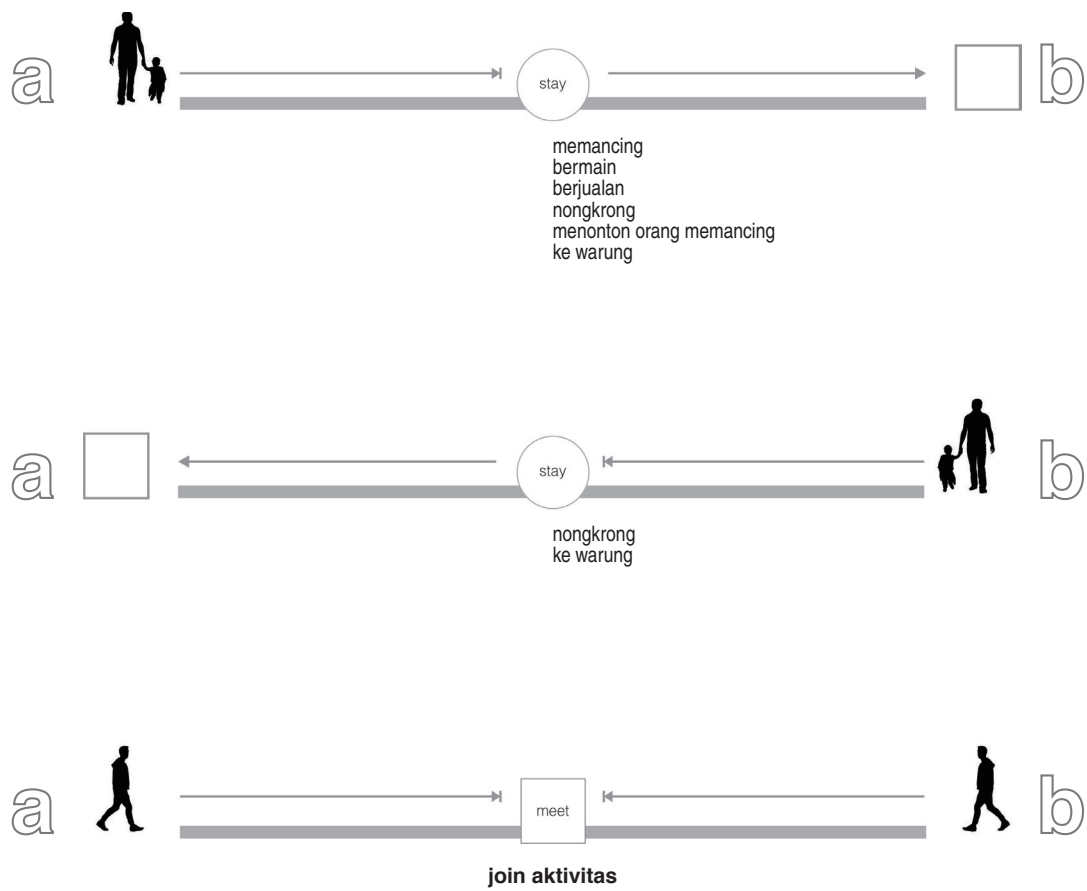


b

Perguruan Tinggi ■

Fasilitas Komersial ■

Pemetaan aktivitas yang dilakukan di Jembatan



Gambar 2.5 Diagram pemetaan aktivitas di jembatan