

“Architecture should offer an incentive to its users to influence it wherever possible, not merely to reinforce its identity, but more especially to enhance and affirm the identity of its users.”
-Herman Hertzberger, Architect

3

Permasalahan & Analisis //

- rangkuman permasalahan memaksa interaksi melalui arsitektur
- mewacanakan ruang interaksi
- fleksibilitas arsitektur
- open symbol

3.1 Rangkuman Permasalahan

Melalui tiga aspek kondisi site sosial, fisik dan emosional, dalam projek ini mencoba menyelesaikan beberapa permasalahan dengan visi secara radikal menjadikan jembatan sebagai multi-hub dan bagaimana dapat memaksa interaksi seperti halnya telah dijelaskan sebelumnya. Permasalahan-permasalahan ini kemudian diklasifikasi berdasarkan klasifikasi Bryan Lawson yang mengklasifikasikannya menjadi empat aspek : Radikal, Simbolik, Formal dan Praktikal.¹

<i>Constrains Generator</i>	<i>Designer</i> Arsitek	<i>Client</i> Pemerintahan dinas pekerjaan umum.
priority	Jembatan menjadi multi-hub yang 'menabrakkan' aspek sosial, emosional, dan fisik dari masyarakat pengguna secara bersamaan dalam satu kesatuan integrasi arsitektur.	tuntutan utama klien terhadap desain
	jembatan menjadi sebuah 'perayaan' kolaborasi antar pengguna yang berbeda-beda.	tuntutan klien terhadap simbol tertentu
	Konfigurasi bentuk yang simbolik kontras sekaligus selaras dengan kondisi kontekstual.	tuntutan klien terhadap bentuk tertentu
inferiority	Konstruksi jembatan dapat melibatkan masyarakat sebagai bagian dari wacana interaksi melalui gotong royong.	Bagaimana konstruksi jembatan realistik dalam perencanaan dan logis secara biaya?
flexible		

User

Masyarakat Kampung dan Akademika

Legislator

Pemerintah

arsitektur yang yang dapat memaksa interaksi antar masyarakat, masyarakat dengan landscape dan antar emosial mereka.

Bagaimana jembatan memenuhi strandar keamanan dan keselamatan?

Radical

jembatan dapat mewakili simbol kedua karakter masyarakat.

Aturan mengenai simbol budaya setempat

Symbolic

Konfigurasi bentuk dan skala ruang jembatan yang mengadaptasi kolaborasi ruang-ruang kampung dan ruang akademika kampus.

Aturan mengenai sempadan, ketinggian dan dimensi/besaran jembatan

Formal

Konstruksi jembatan yang mudah diplikasikan masyrakat dalam pengembangan dikemudian hari

Aturan mengenai proses konstruksi bangunan

Practical

rigid

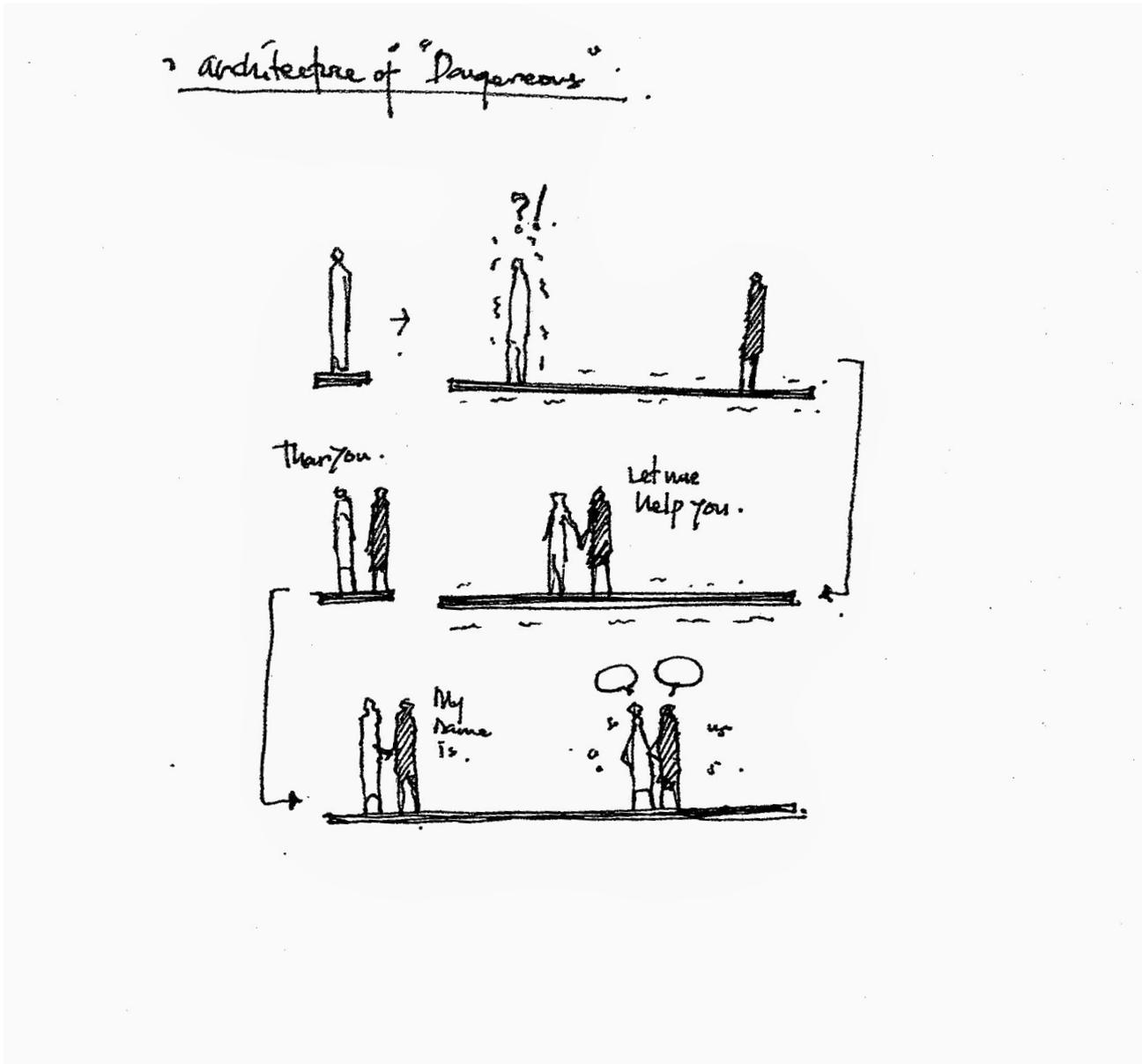
¹ Tabulasi klasifikasi masalah mengacu pada ; Lawson, B. (1981). How designers think. Design Studies (Vol.2). [https://doi.org/10.1016/0142-694X\(81\)90033-8](https://doi.org/10.1016/0142-694X(81)90033-8)

3.2 Memaksa Interaksi Melalui Arsitektur

Ruang yang interaktif merupakan hal yang sangat penting dalam tema hub. Bagaimana arsitektur dapat memaksa interaksi secara radikal menjadi permasalahan yang ingin diselesaikan. Berikut beberapa wacana solusi yang kami tawarkan.

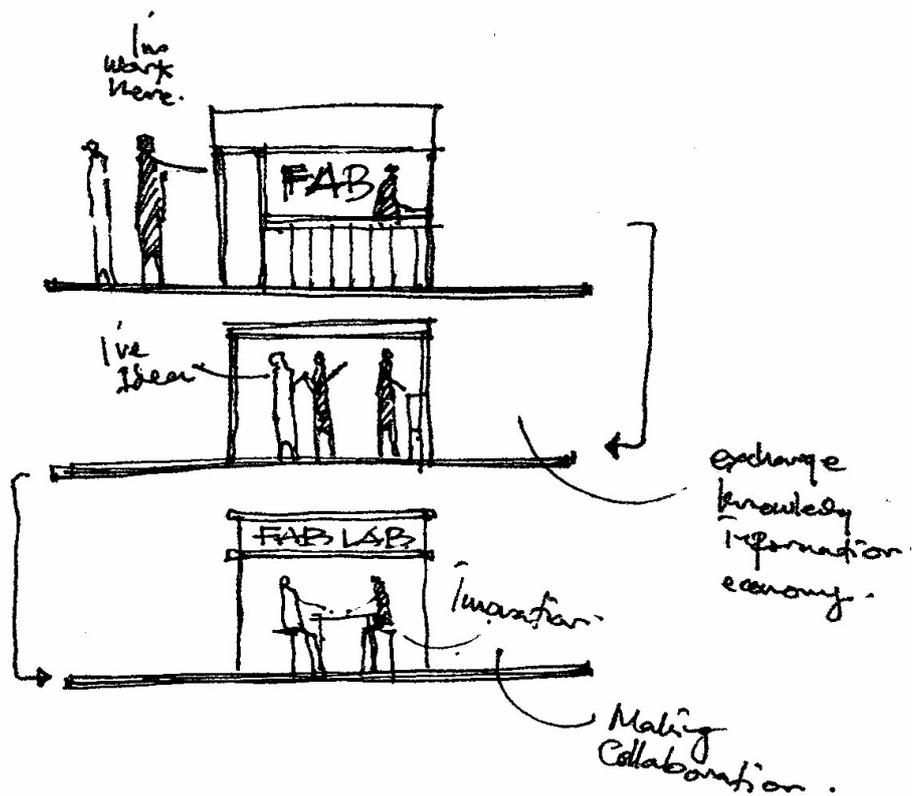
Arsitektur yang 'Membahayakan'

Bahaya disini bukanlah bahaya yang melenakakan, melainkan diartikan sebagai kesan ketidaklaziman yang dapat membuat orang yang merasakannya terpaksa untuk minta bantuan (berinteraksi) dengan orang lain. Gagasan ini adalah kunci pemicu utama terjadinya interaksi yang dilakukan jembatan. Dengan demikian terjadilah interaksi secara spontan yang kemudian memicu interaksi selanjutnya.



Memberikan Wacana Visual

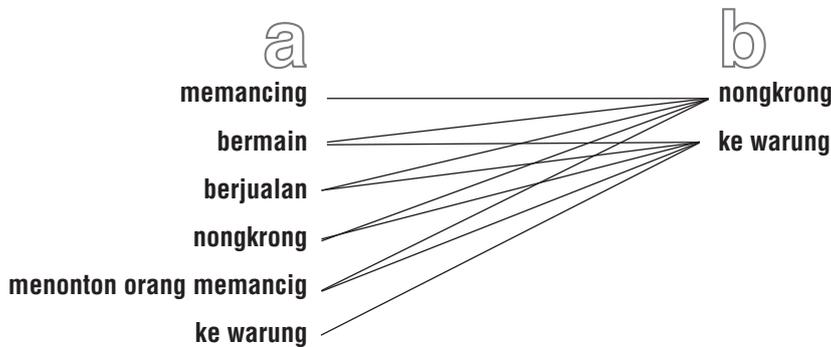
Picuan interaksi tadi, perlu dikembangkan agar interaksi menjadi berkelanjutan. Menjadikan ruang-ruang terbuka adalah sequence selanjutnya. Hal ini terinspirasi dari gang yang ada di kampung. Gang yang sempit dan exposi aktivitas masyarakat membuat terjadinya tabrakan interaksi. Dengan mengekspose aktivitas yang terjadi dalam ruang, orang yang berada menjadi terpicu oleh informasi samar-samar dari indera penglihatan dan pendengaran sehingga ia mencoba mencari informasi yang lebih melalui interaksi. Selain itu skala gang yang tidak besar menjadikan kedekatan dan keterbatasan ruang yang kemudian menimbulkan 'tabrakan'.



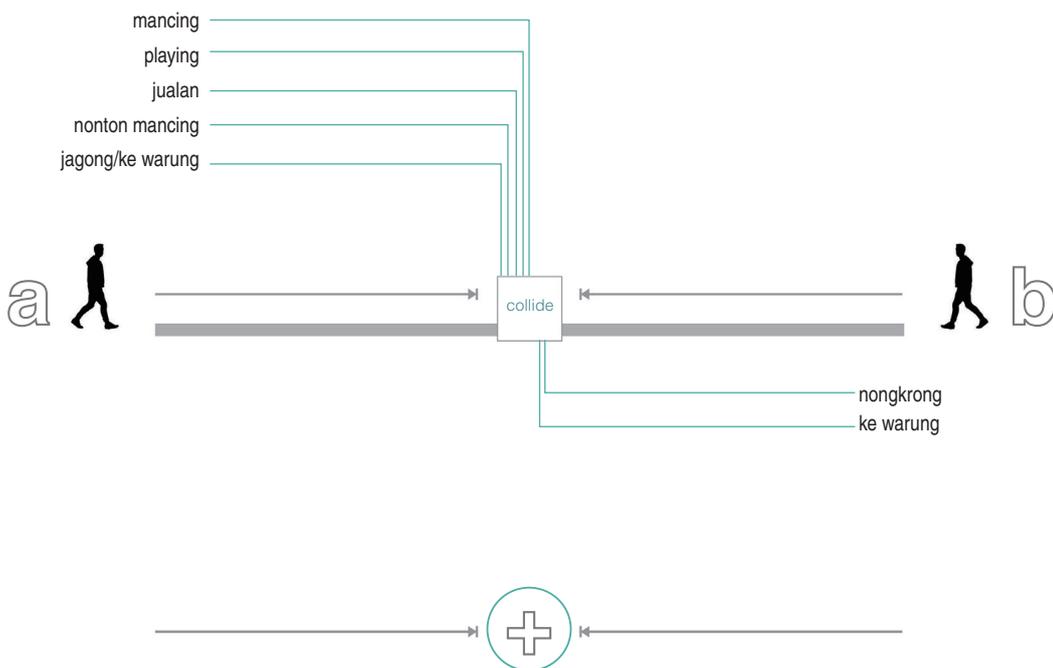
3.3 Mewacanakan Ruang Interaksi

Kedua pemeran masing-masing memiliki aktivitas dan kebutuhan yang berbeda terhadap jembatan. Perbedaan aktivitas ini yang kemudian coba dipertemukan melalui aktivitas baru. Pertemuan-pertemuan ini memerlukan wacana ruang-ruang. Wacana ruang-ruang ini dibuat secara bertahap dan strategis guna menghasilkan jenis interaksi yang diinginkan.

Kemungkinan hubungan aktivitas



Jembatan sebagai 'Hub' aktivitas

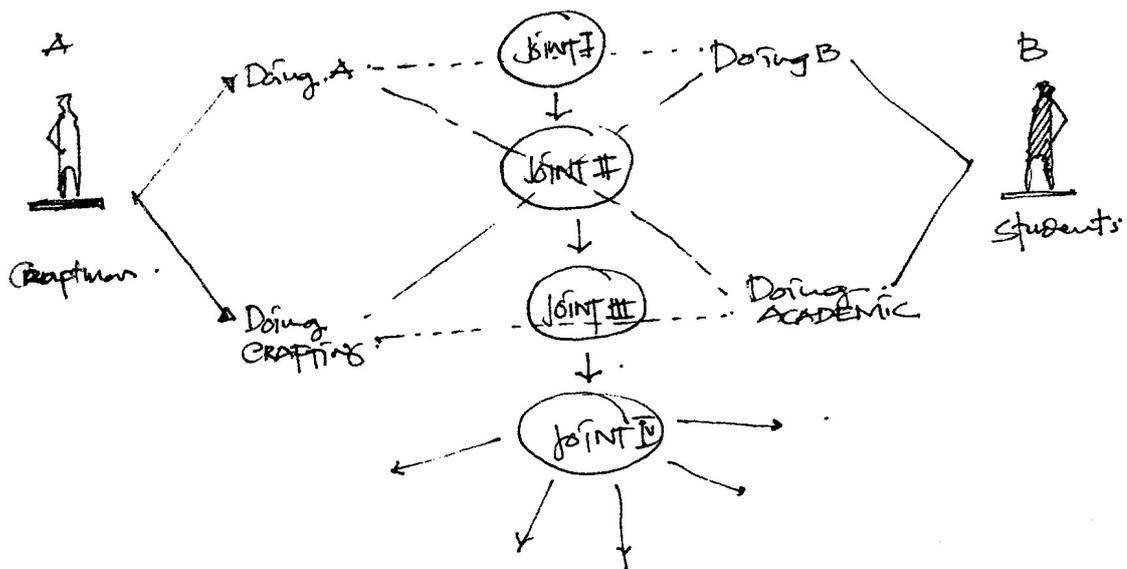


adding value by appealing crafting with academic to the bridge and collide them to make some collaboration, and exchange

Melalui gagasan tadi, proses tabrakan atau join aktivitas yang telah dipetakan sebelumnya diskenariokan sehingga mendapatkan jenis ruang apa saja yang diperlukan dan bagaimana konfigurasi ruangnya. Dari skenario ini dihasilkan empat tahap ruang joint.

- Joint I sebagai ruang awal terjadinya interaksi spontan melalui tabrakan aktivitas-aktivitas budaya kedua pemeran di jembatan
- Joint II sebagai ruang transisi antara ruang joint I dan III tempat seperti halnya gang sebagai ruang 'tabrakan' antar joint yang mana mempertemukan aktivitas budaya dan aktivitas kreativitas
- Joint III sebagai ruang kolaborasi dan exchange antara aktivitas akademik dan kerajinan berupa lab dan ruang kerja
- Joint IV sebagai ruang yang menyatukan ruang-ruang diatas yang merupakan tempat interaksi antar lab
- Joint V bisa disebut juga sebagai Cloud Space, sebagai ruang ekstensi maya tempat kolaborasi antara komunitas internal dan eksternal.

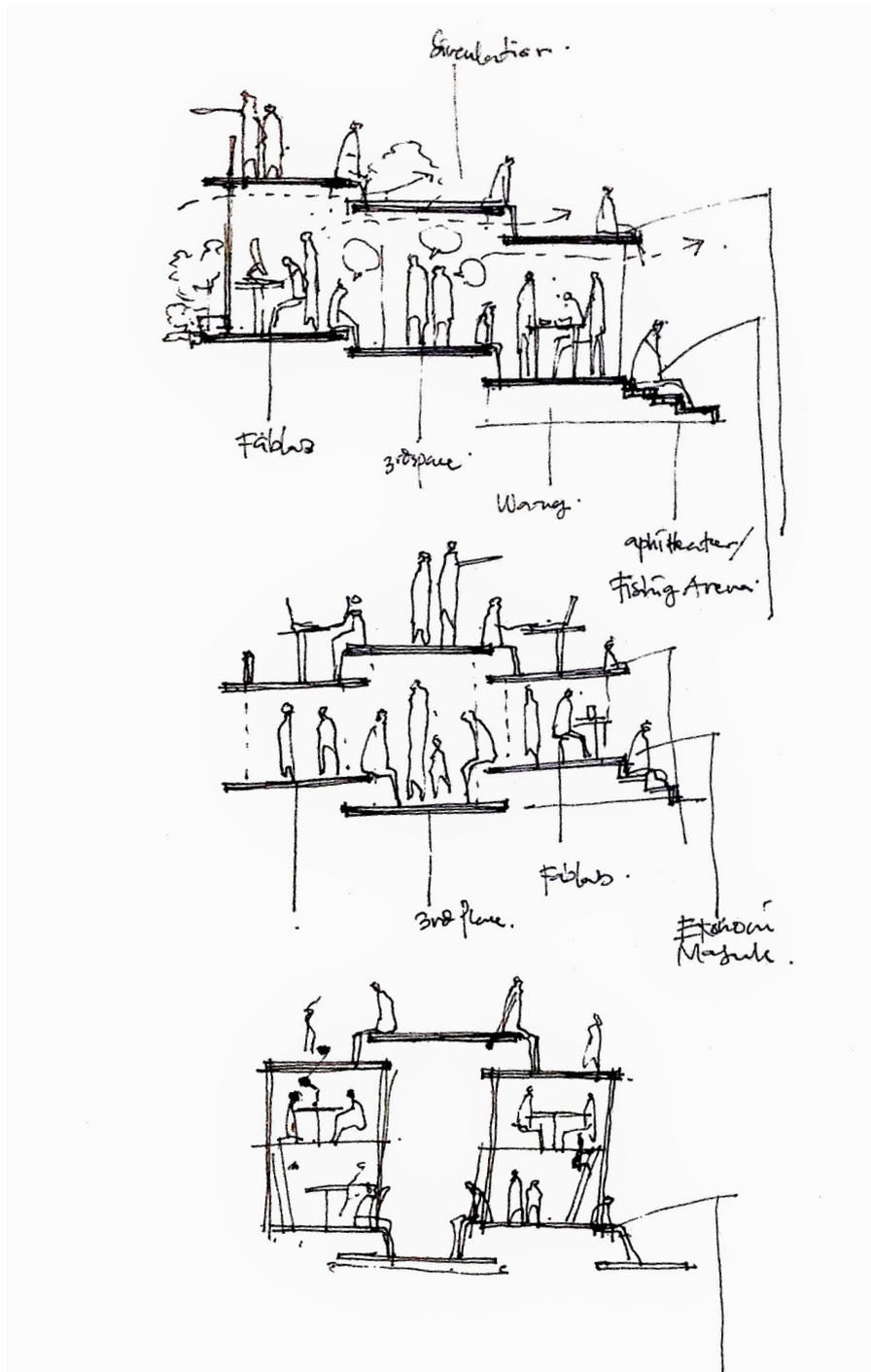
Keempat joint ini bersifat timbal balik dan terintegrasi antara satu dengan yang lain.



- JOINT 1 : WARONG · PLAYGROUND · FISHING ARENA · DL.
- JOINT 2 : RUANG TRANSISI (3RD SPACE).
- JOINT 3 : COLLABORATIVE SPACE · FAB LABS · DL.
- JOINT 4 : SOCIAL MEDIA · INTERNET · DL.

3.4 Fleksibilitas Arsitektur

Fleksibilitas ruang diperlukan guna merespon budaya aktivitas dan kebutuhan kampung yang selalu berubah-ubah dan arsitek tidak memiliki kuasa untuk memprediksi masa depan. Dengan modularitas menjadi strategi yang mana mencoba mengontrol fleksibilitas tersebut dan masyarakat atau pengguna memiliki kesempatan untuk mengimprovisasi bangunan tersebut. Secara simbolik masyarakat juga dapat menentukan identitas mereka sendiri melalui arsitektur, sehingga terjadi kolaborasi identitas antara kampung dan akademik.



3.4 Open Symbol

Pada dasarnya simbolisasi melalui arsitektur terjadi melalui masyarakatnya. Maka dalam proyek ini masyarakat diberi ruang untuk menentukan dan mengembangkan bagaimana simbol arsitekturnya. Sementara pesan desainer hanya sebatas dalam menentukan geometri struktur yang merepresentasi hub dan landscape sungai. Dengan demikian masyarakat memiliki kebebasan dalam berekspresi melalui arsitekturnya, kebebasan ekspresi inilah yang kemudian sebagai representasi hub sebagai bangunan kreatif pengrajin dan akademika. Melalui fleksibilitas modul yang telah dijelaskan sebelumnya, open simbol menjadikan representasi arsitektur tidak hanya berupa geometri arsitektur tersebut melainkan juga aktivitas yang terjadi di dalamnya.