

4

‘Get lost’ in the bridge //

- terinspirasi dari arsitektur ‘ombak banyu’
- get lost in the bridge
- multi-hub

4.1 Terinspirasi dari Arsitektur 'Ombak Banyu'

Ombak banyu merupakan wahana lokal yang berada di pasar malam pada hari besar. Bentuknya lingkaran seperti halnya cincin dimana pengunjung duduk di cincin tersebut kemudian di putar sebagaimana gangsing. Sensasi 'bahaya' dan pusing menjadi kesan yang ditawarkan. Tempat duduk yang tak memiliki batas menimbulkan interaksi antar pengunjung tidak terhalang apapun. Bentuk geometri yang lingkaran memungkinkan setiap pengunjung melihat antara satu dengan yang lain. Secara geometri lingkaran juga memberikannya karakter yang kuat. Ketika permainan dimulai seolah para pengunjung sedang berada pada dunianya sendiri, tersesat di dalamnya hingga mabuk dan tidak sadar ia berada di dunia mana. 'Tersesat' ini yang kemudian akan diadopsi dalam desain jembatan. Kesesatan ini yang mana kemudian secara tidak langsung memaksa interaksi dan memberi kesan dalam arsitektur.

Secara kebetulan, kasus ombak banyu ini sangat cocok dengan gagasan desain jembatan, yang mana terletak di atas banyu (air) dan orang di dalamnya 'diombakkan' agar terjadi interaksi dan kolaborasi.



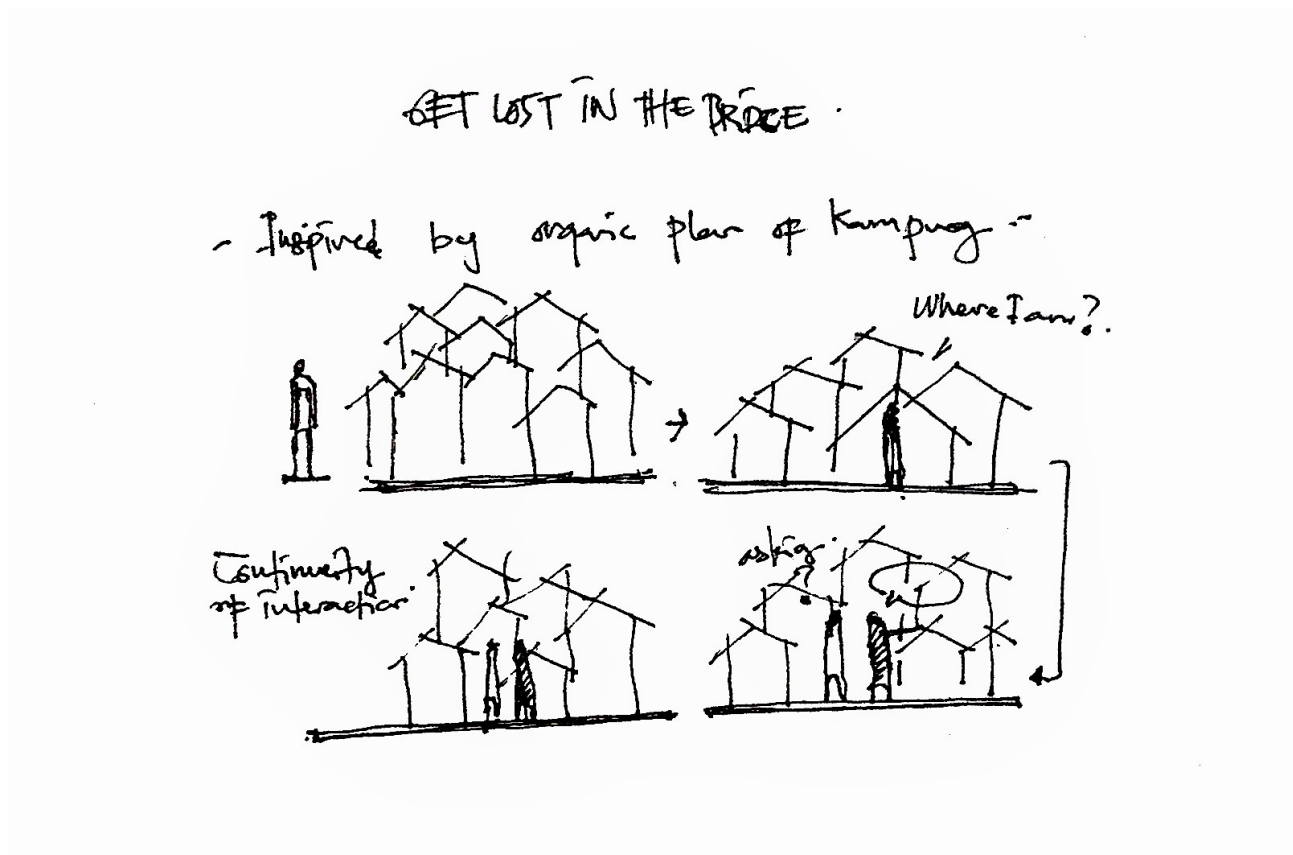
Gambar 4.1 Ombak Banyu di Pasar Malam



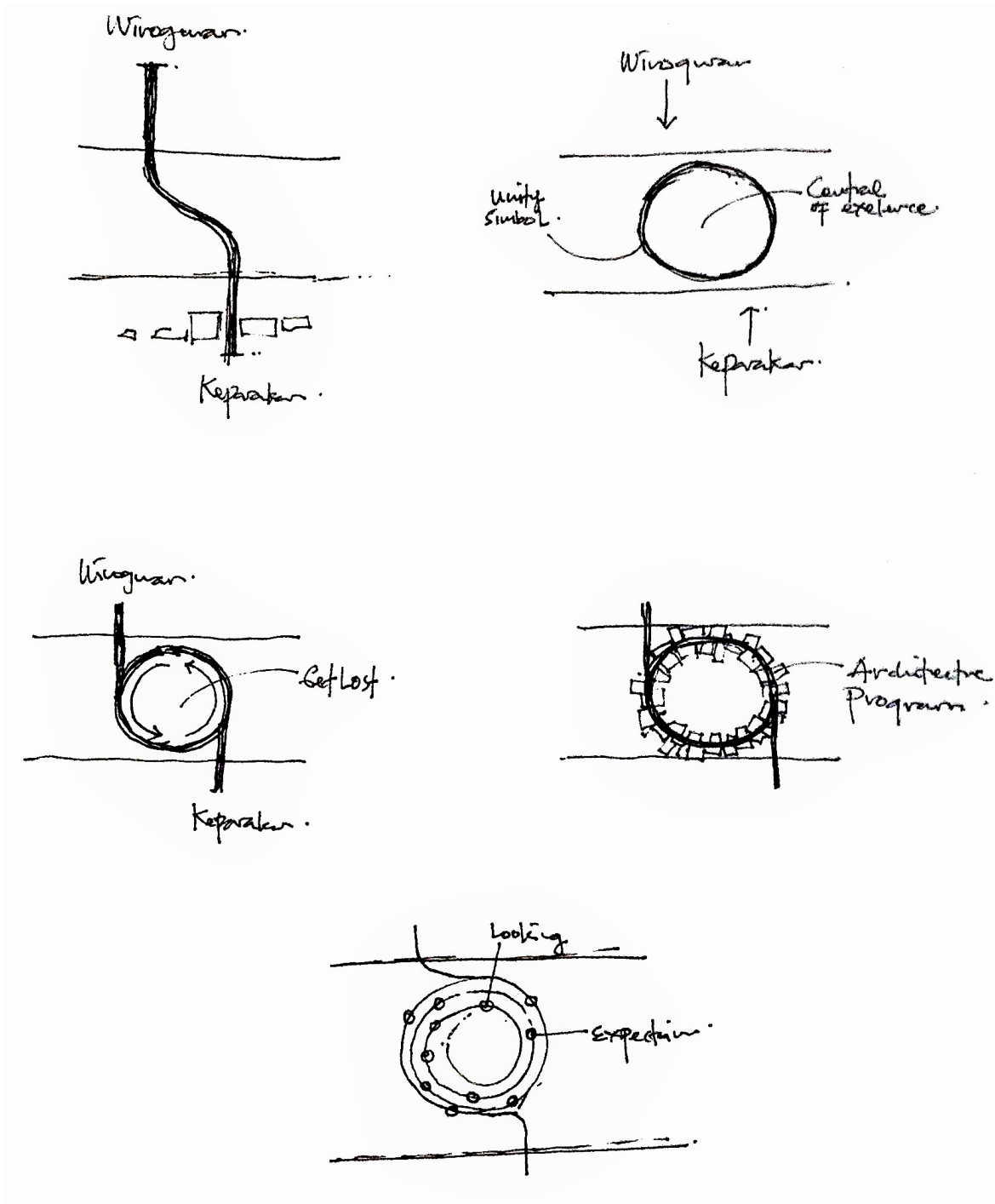
4.2 Get Lost in The Bridge

'Tersesat' adalah kesan bahaya yang diadopsi sebagai strategi membangun interaksi dalam jembatan secara radikal. seperti halnya kampung layout kampung yang serupa labirin dengan gang-gangnya yang sempit. Orang asing yang datang akan merasa kehilangan arah dan tidak ada pilihan lain selain menanyakan warga yang sedang beraktivitas di emperan. Intraksi pun terjadi secara spontan.

Jembatan yang awalnya hanya untuk melintas saja secara langsung, dalam proyek ini justru bagaimana disesatkan agar dapat menghabiskan waktu lebih lama di jembatan, dalam konteks ini melalui interaksi aktivitas di setiap ruang yang ada di jembatan sehingga menghasilkan kolaborasi dan exchange.



Gambar 4.2.1 Inspirasi tersesat dari konfigurasi jalan-jalan kampung yang mirip labirin yang mana memicu interaksi



Gambar 4.2.2 Diagram transformasi gagasan tersesat pada jembatan

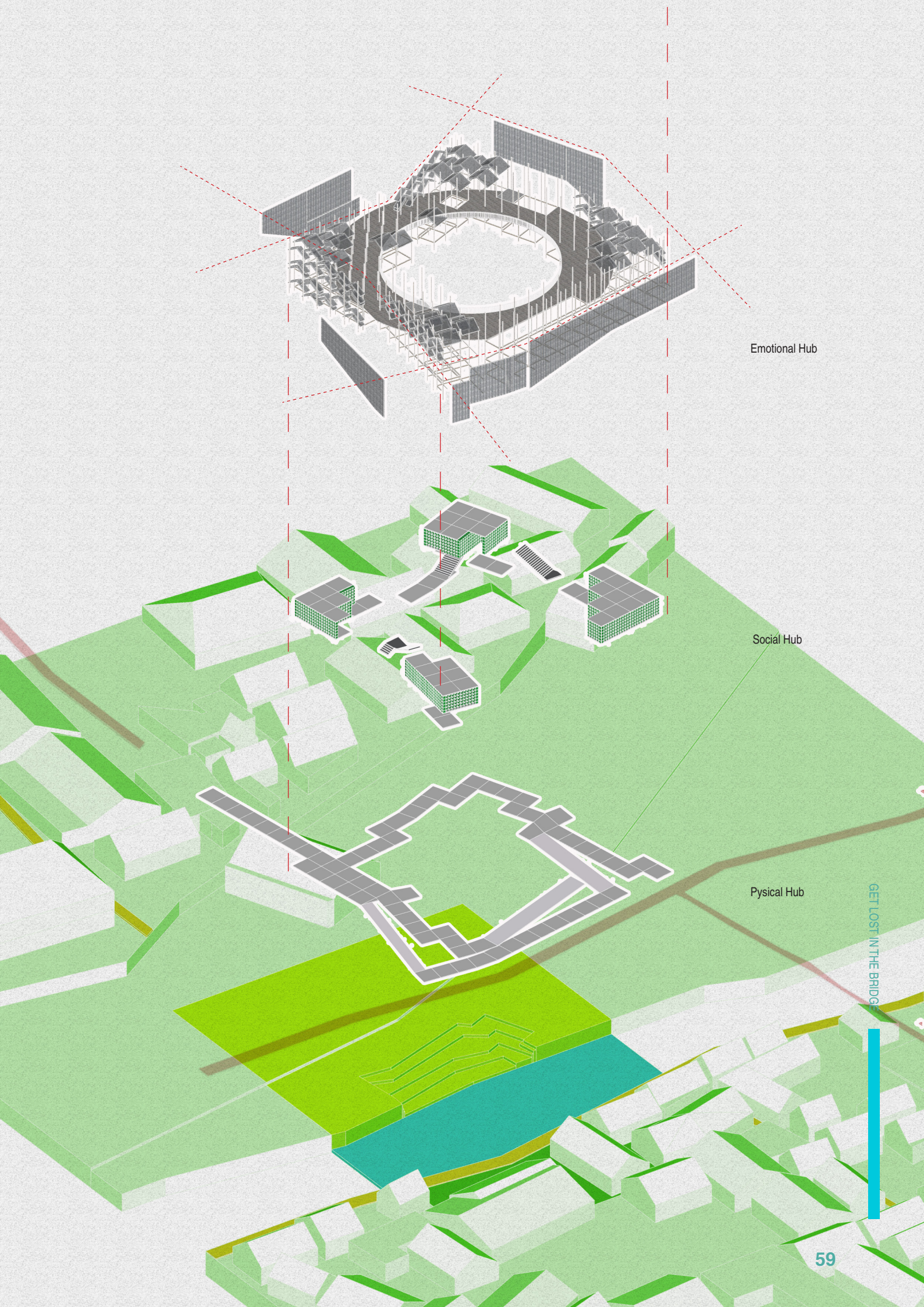
4.3 Multi-Hub

Jembatan memiliki peran tiga hub yang ingi dibuktikan dalam proyek ini, antara lain adalah physical hub, Social Hub dan Emotional Hub.

- Physical Hub berupa ‘jembatan lanskap’ yang didesain berorientasi pada sungai, sawah yang awalnya di talud dirubah menjadi amphiteater sawah, sementara talud yang berada disisi barat bitambahkan struktur dek baru sebagai area pemancinganW
- Social Hub berupa program wacana ruang-ruang interaksi yang ada pada jembatan
- Emotional Hub berupa selubung bangunan yang merepresentasi kolaborasi dan kebebasan ekspresi masyarrakat serta bentuk geometri elemen bangunan yang merespon kondisi konteks site.

Ketiga peran hub tidak bekerja secara sendiri-sendiri melainkan secara bersamaan, satu aspek membutuhkan aspek lain dalam satu kesatuan integrasi arsitektur. Untuk rincian skema peran akan dijelaskan pada halaman selanjutnya.

Karena jembatan mengikuti kondisi lanskap maka sistem strukturnya di pisah atau ‘dilatasi’ yang mana massa pada sisi barat menggunakan sistem bentang seperti halnya pada jembatan pada umumnya sementara di sisi timur menggunakan sistem panggung



Emotional Hub

Social Hub

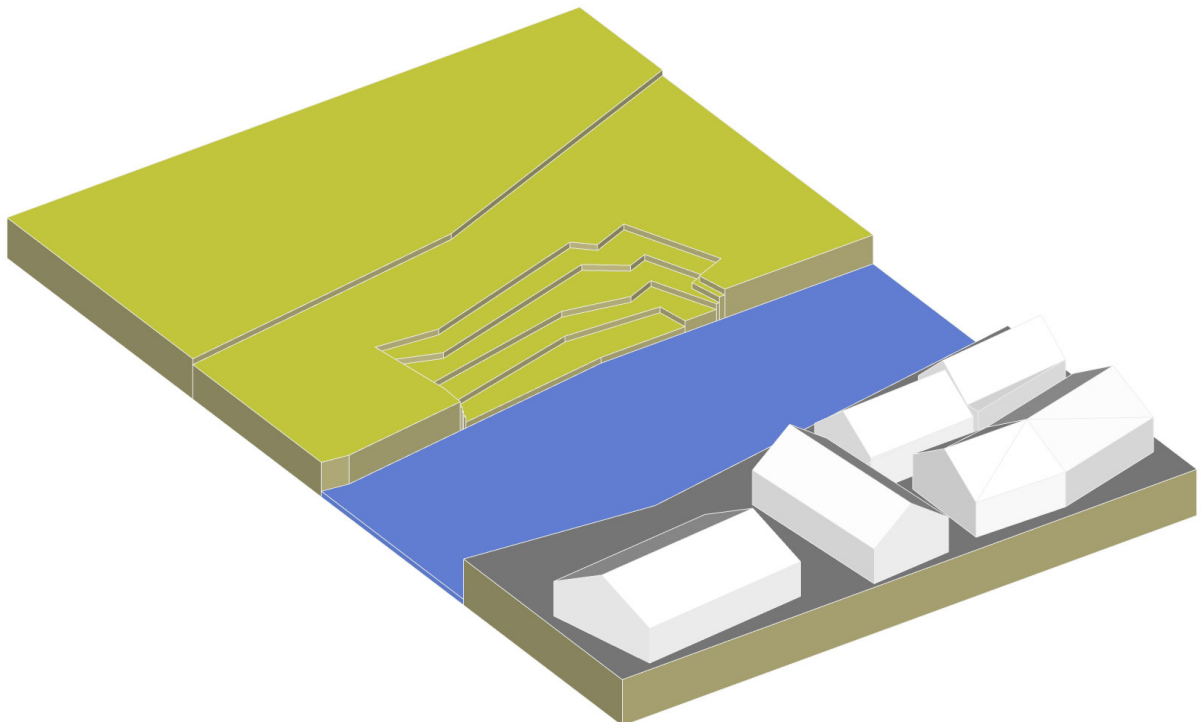
Physical Hub

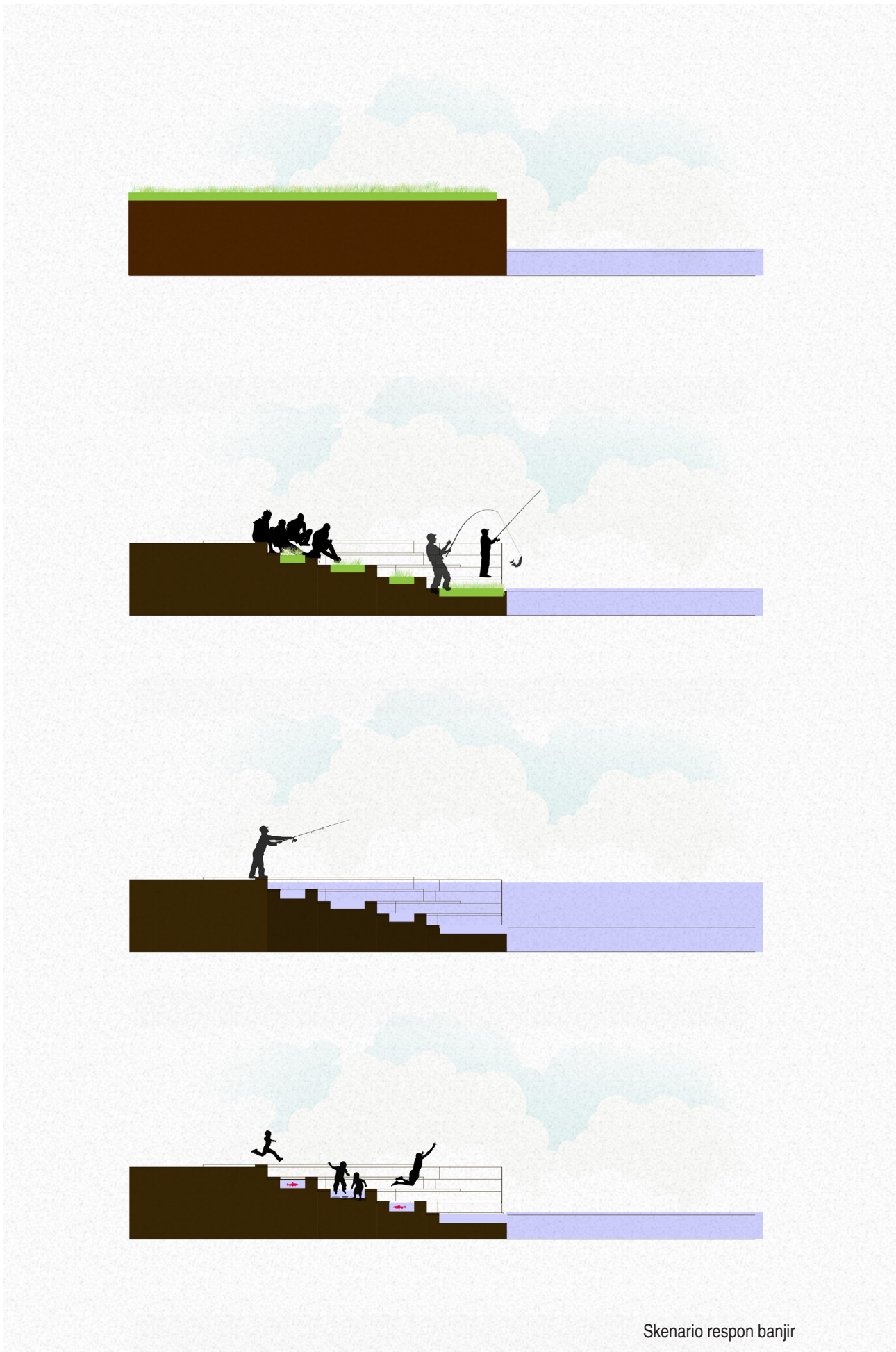
GET LOST IN THE BRIDGE

Physical Hub

Physical Hub berupa transformasi sawah yang di talud menjadi sawah terasering yang juga sekaligus di fungsikan sebagai amphiterater. Hal ini dilakukan guna menjadikan sawah juga sebagai ruang sosial masyarakat yang punya interaksi terhadap sungai secara lebih dekat, karena sejatinya sawah juga terkadang digunakan sebagai tempat bermain lumpur ketika pasca panen.

Selain itu sawah juga membantu resapan sungai ketika terjadinya banjir. Seperti diagram di samping, sungai code yang terkenal dengan bencana banjir, banjir tersebut akan dibantu diresap oleh sawah terasering. Banjir yang terjadi tidak lama, ketika surut banjir akan meninggalkan genangan air di petak sawah. Genangan ini yang kemudian dimanfaatkan sebagai kolam bermain lumpur. Dengan demikian lanskap yang biasanya dihindari dalam perncangan jembatan dalam proyek ini mencoba justru menyatukannya.



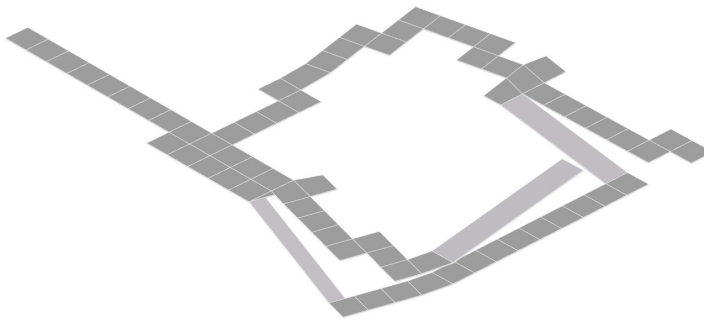
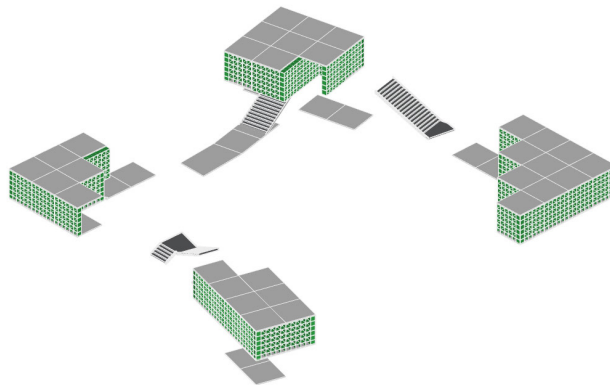


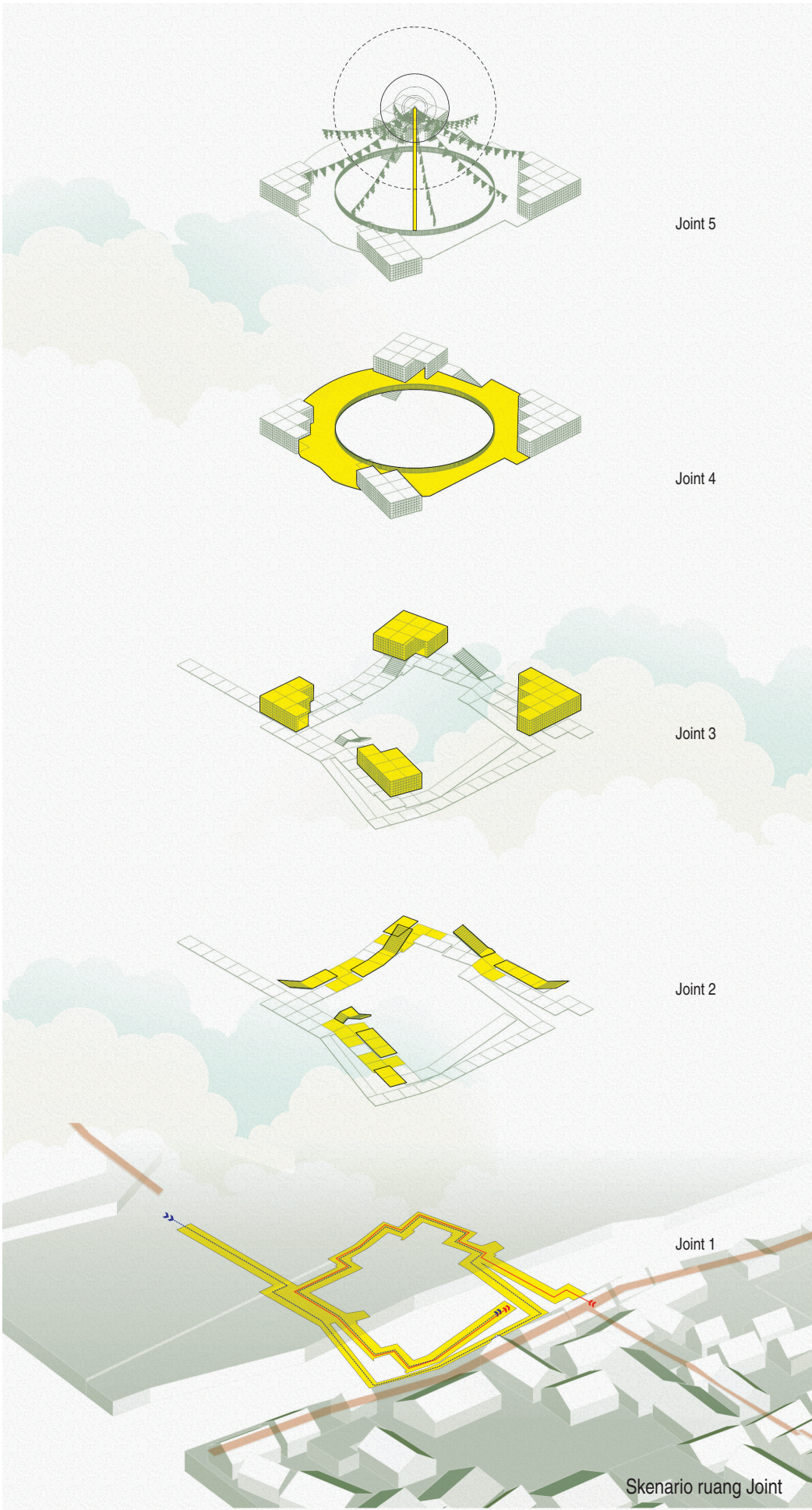
Skenario respon banjir

Social Hub

Berdasarkan hasil pemetaan aktivitas, dibentuklah program ruang wacana interkasi berupa ruang - ruang joint. Joint -Joint tersebut berupa sequence-sequence ruang yang berawal dari gagasan 'get lost' tadi. Sequence dimulai dari interaksi yang spontan hingga menuju interaksi serius berupa kolaborasi. Kemudian sequence ini berlaku berulang-berulang secara acak sesuai kebutuhan.

Sirkulasi yang dibuat sengaja tidak secara langsung mengarahkan pengguna langsung menuju ke sisi seberang, namun pengguna dipaksa dengan cara 'ditabrakkan' beberapa simpul-simpul aktivitas guna terjadinya interaksi kolaboratif. Penggunaan ramp serta lika-liku koridor yang mengantarkan pengguna pada spatial experiment open dan close secara terus menerus sehingga mengalami disorientasi dan 'get-lost'.

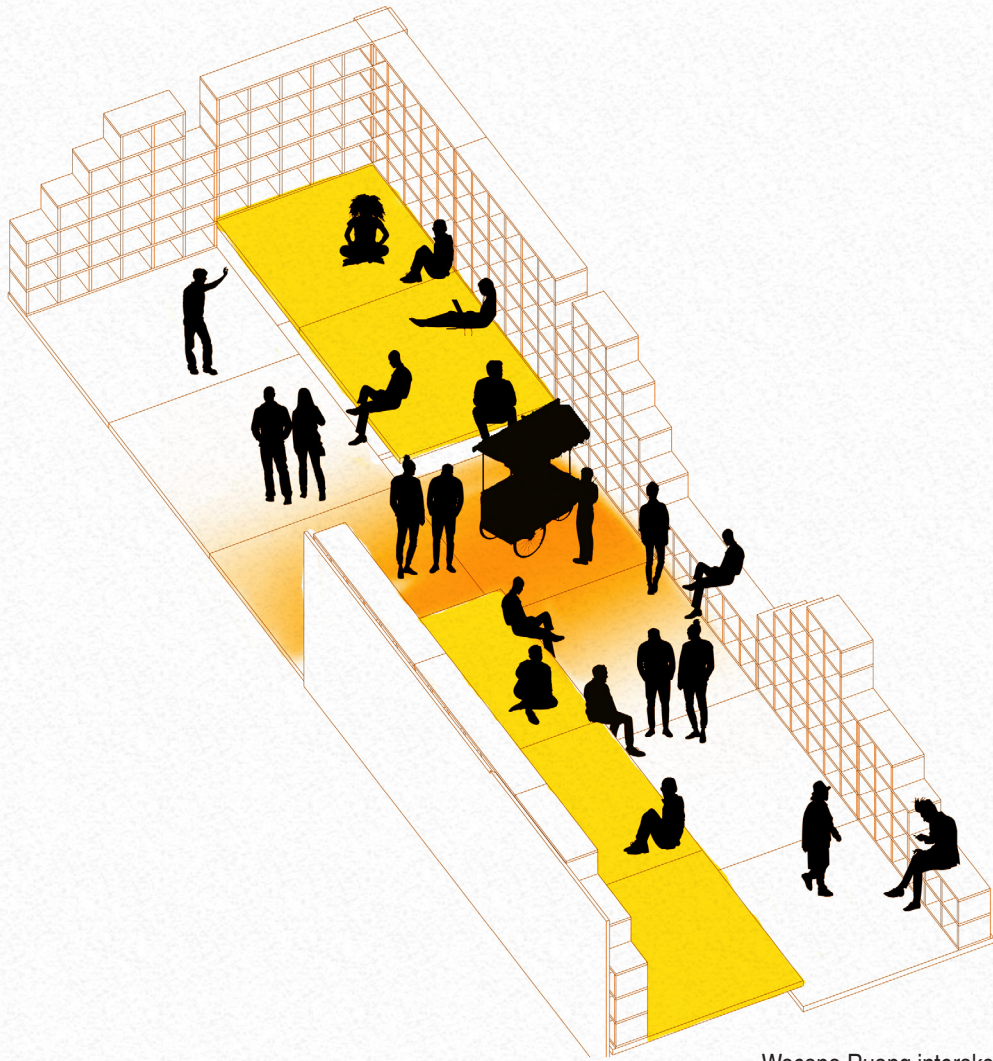




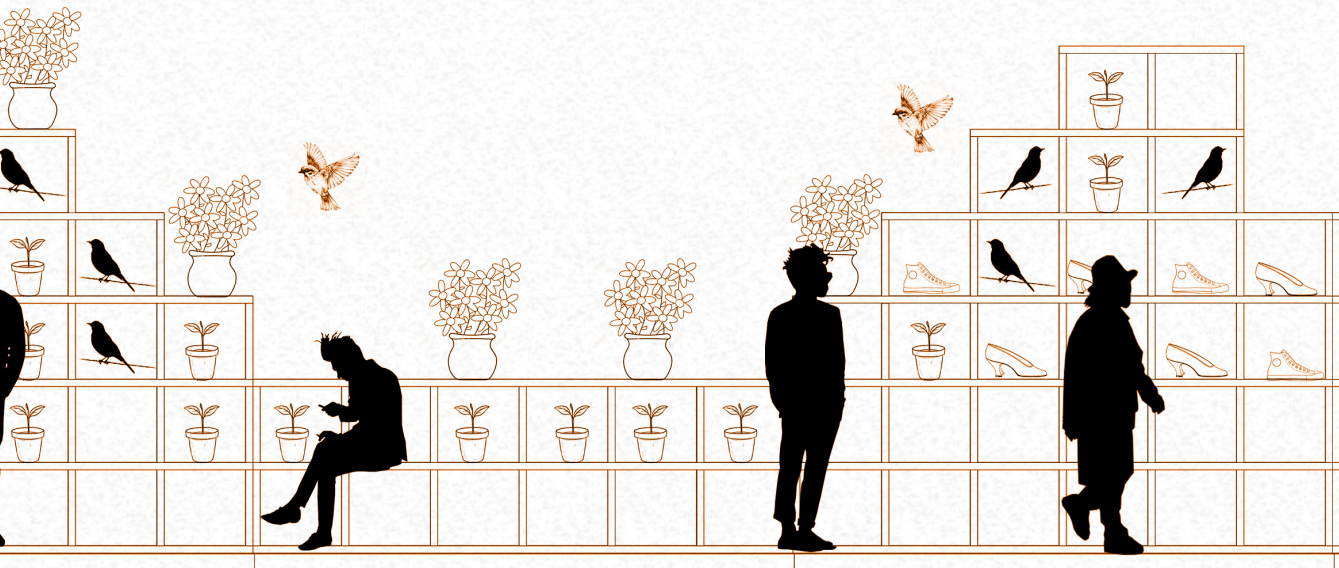
Gang-gang dibuat berliku guna mengaplikasikan gagasan 'get lost' dan juga menjadi setiap liku sebagai ruang antara atau pertemuan antara dua tenant yang menghasilkan interaksi informal.

Mengadopsi dari gang-gang kampung mix-use, gang jembatan dilengkapi dengan modul rak-rak yang fleksibel yang dapat digunakan berbagai macam, dari kursi meja, rak buku hingga sarang burung. Rak-rak ini pun juga dapat dialih fungsikan sebagai etalase pameran produk yang dihasilkan hub atau produk warung - warung.

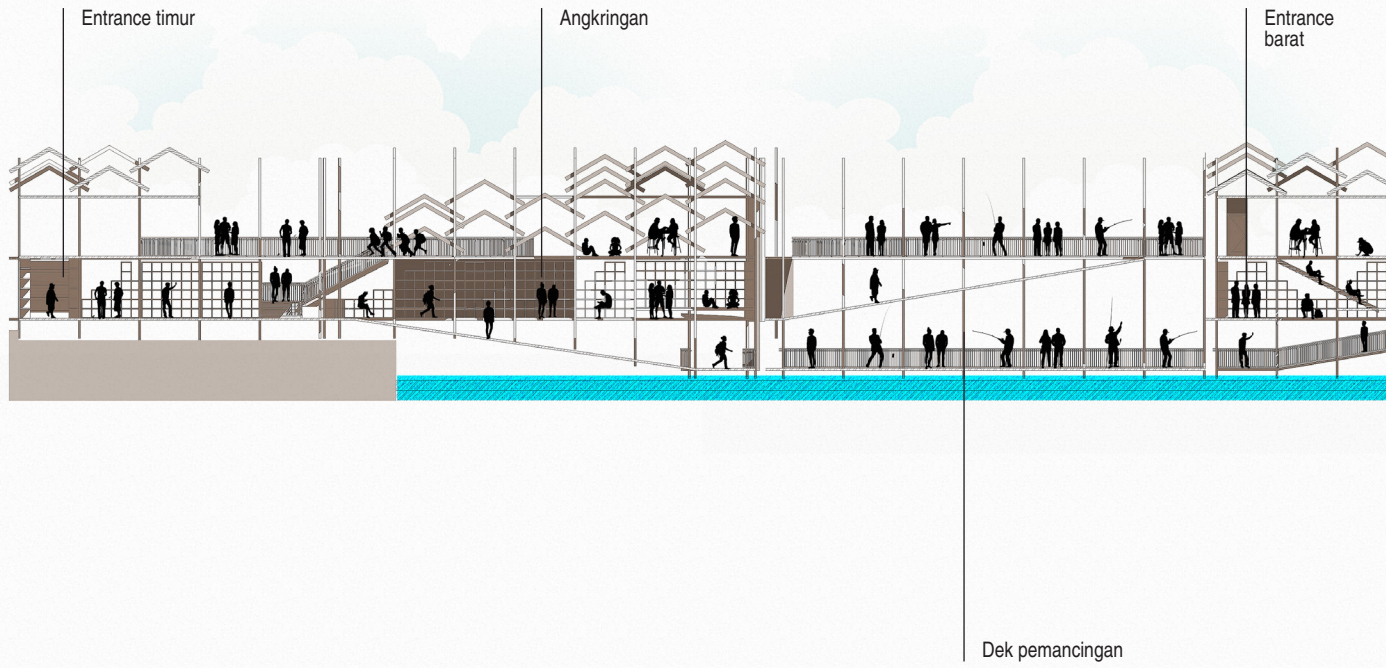




Wacana Ruang interaksi informal



Rak fleksibel pada gang mix-use



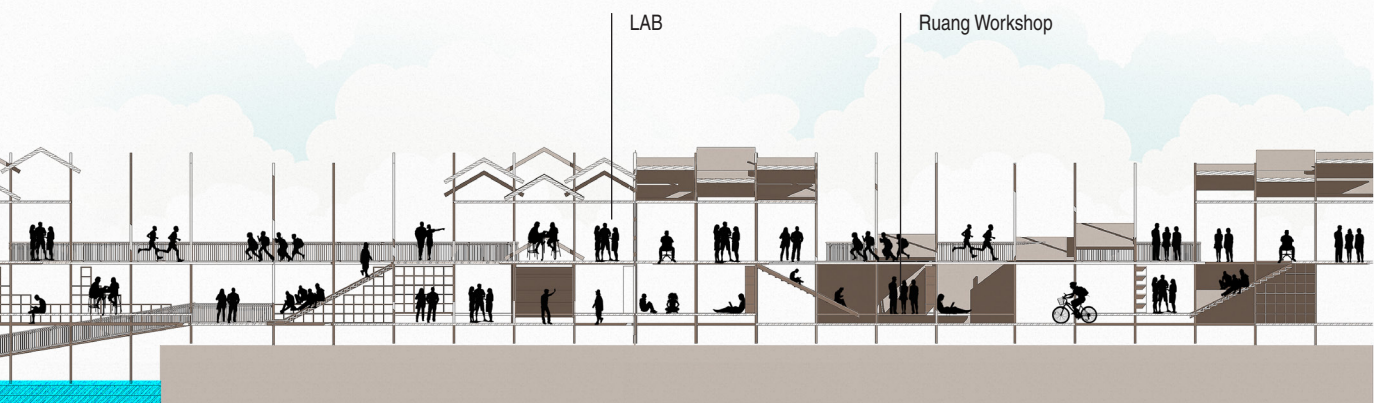
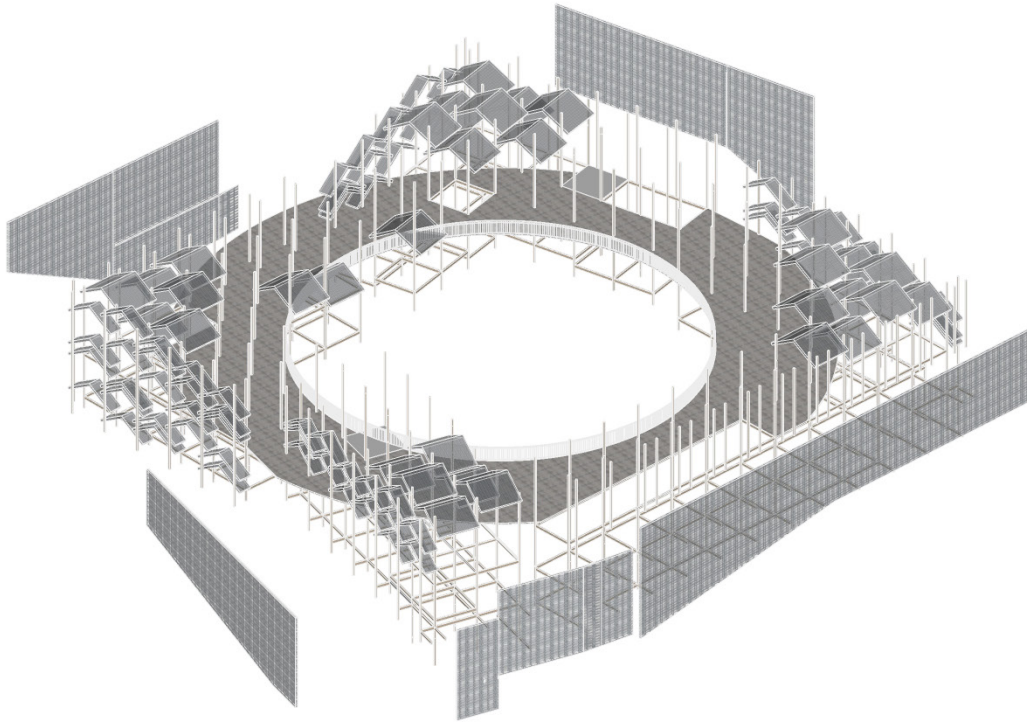


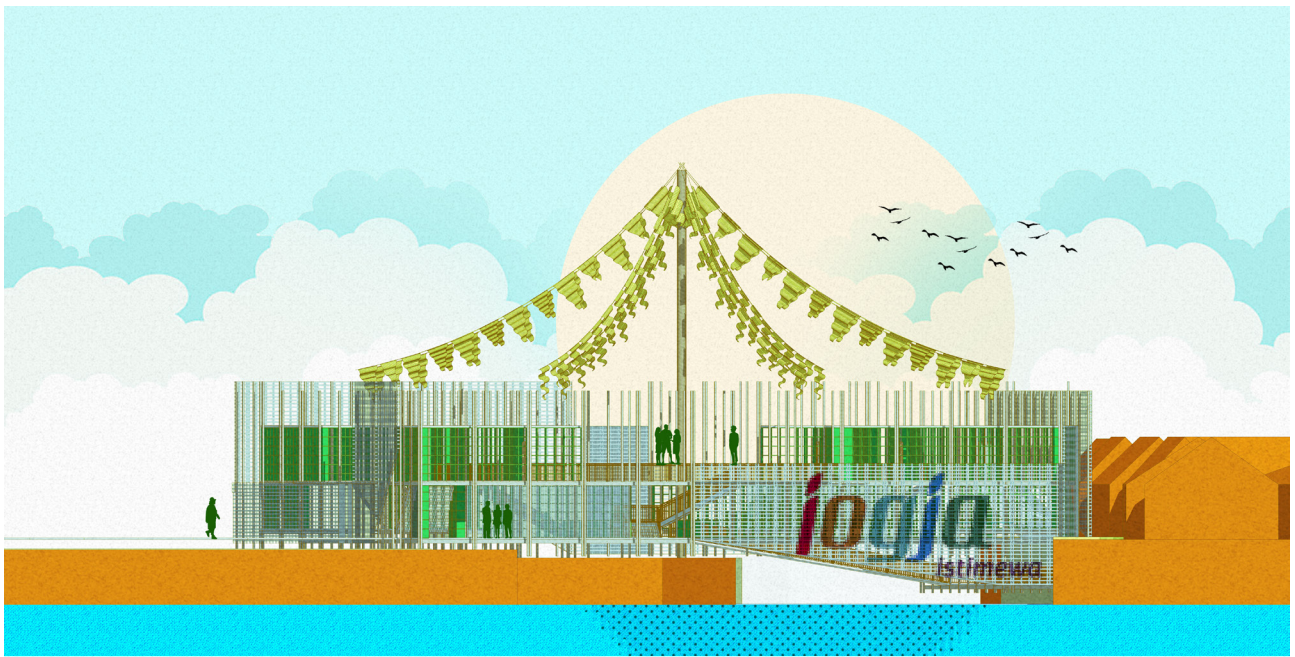
Diagram aktivitas pada jembatan



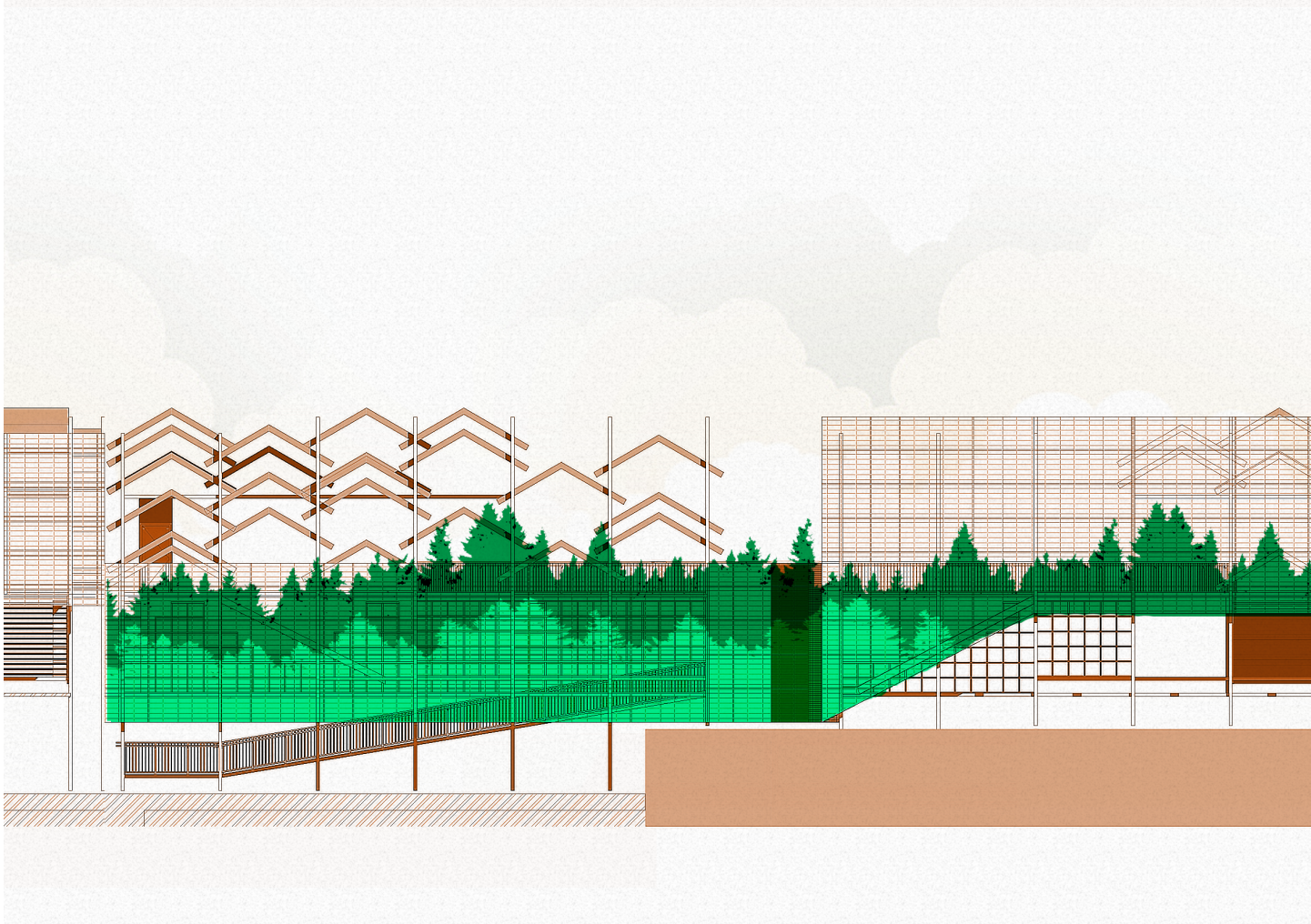
Emotional Hub

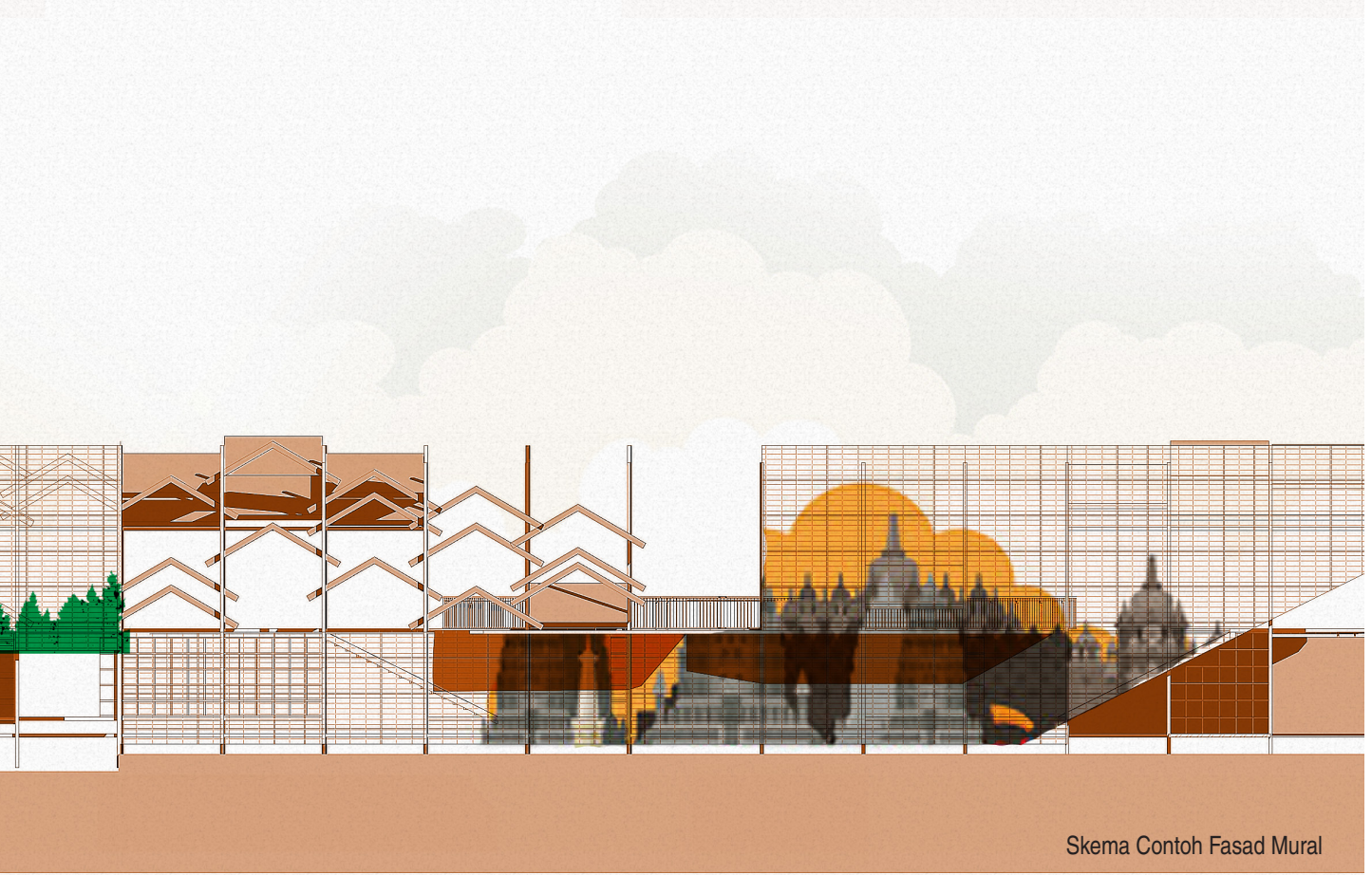
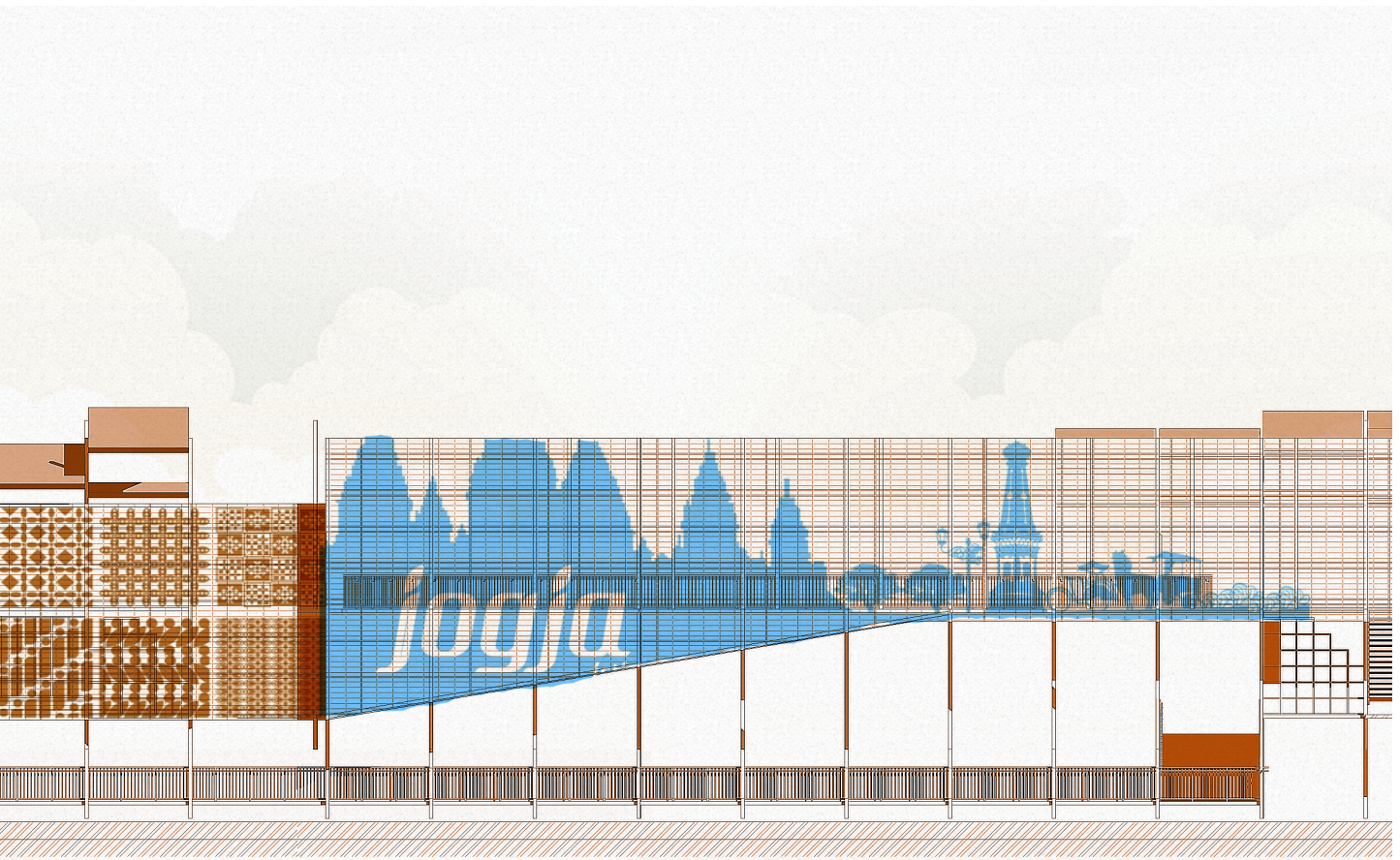
Mengadaptasi atap-atap kampung jembatan juga menggunakan atap plana namun dalam bentuk pergola sebagai ingrastruktur hijau yang mana berfungsi sebagai naungan apa yang dibawahnya dan greenroof apa yang diatasnya. Adapun elemen atap shading pada fasad yang acak dan banyak merepresentasi gelombang air sungai dibawahnya.

Selain itu fasad jembatan juga mnggunaka wire fram dengan modul persegi. Hal ini sebagai ruang ekspresi masyarakat melalu mural kriya yang mana mural bukan berupa lukisan melainkan pixel-pixel yang dihasilkan dari elemen brick warna-warani yang disusun sedemuikian ruap sehingga membentuk gambar tertentu. Dengan begitu, mural tidak hanya dieksekusi oleh seniman namun seluruh lapisan masyarakat melalui gotong royong sehingga fasad juga dapat memberi impresi intraksi sosial.

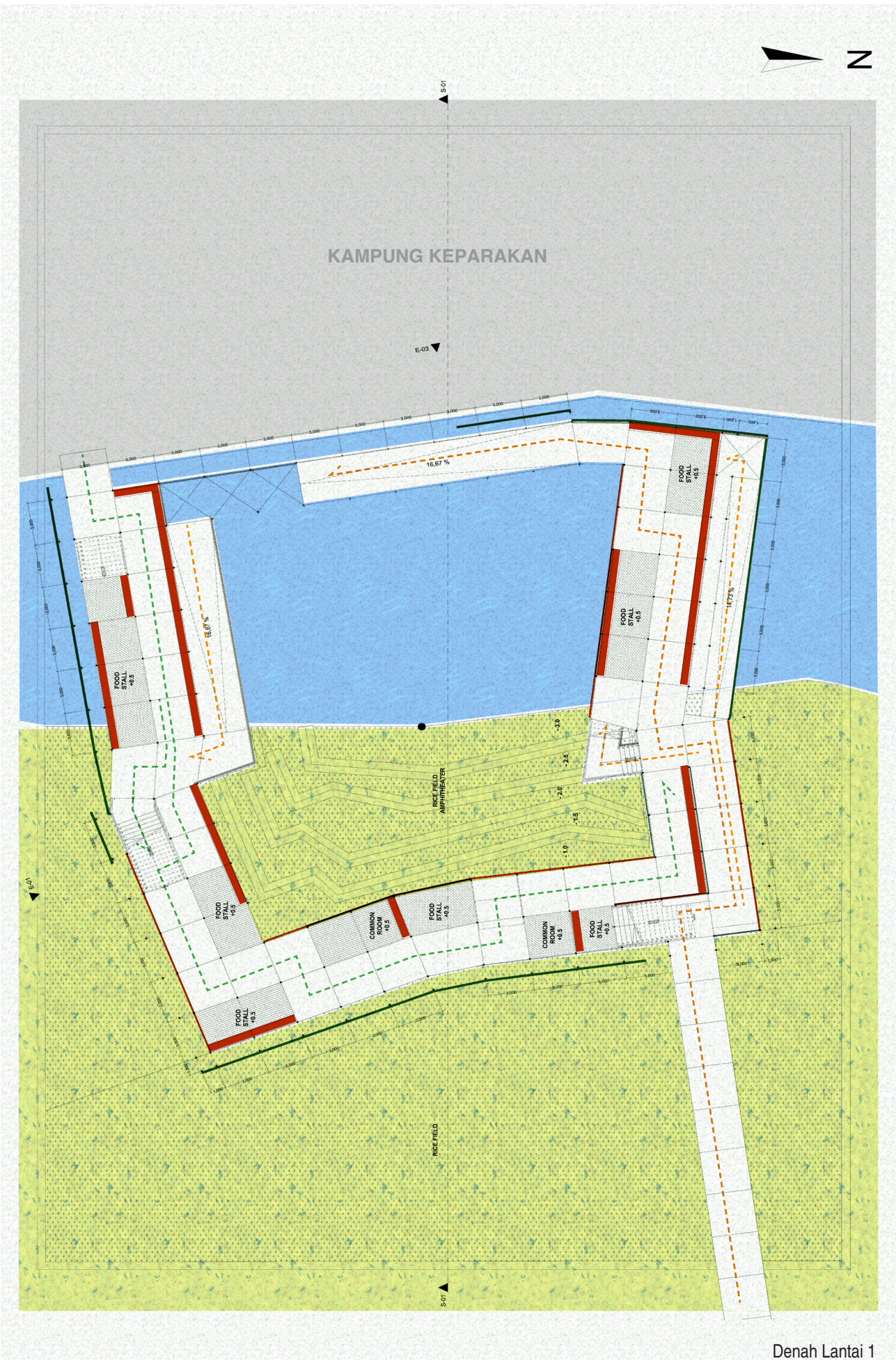


Adaptasi fasad terhadap konteks dan simbol





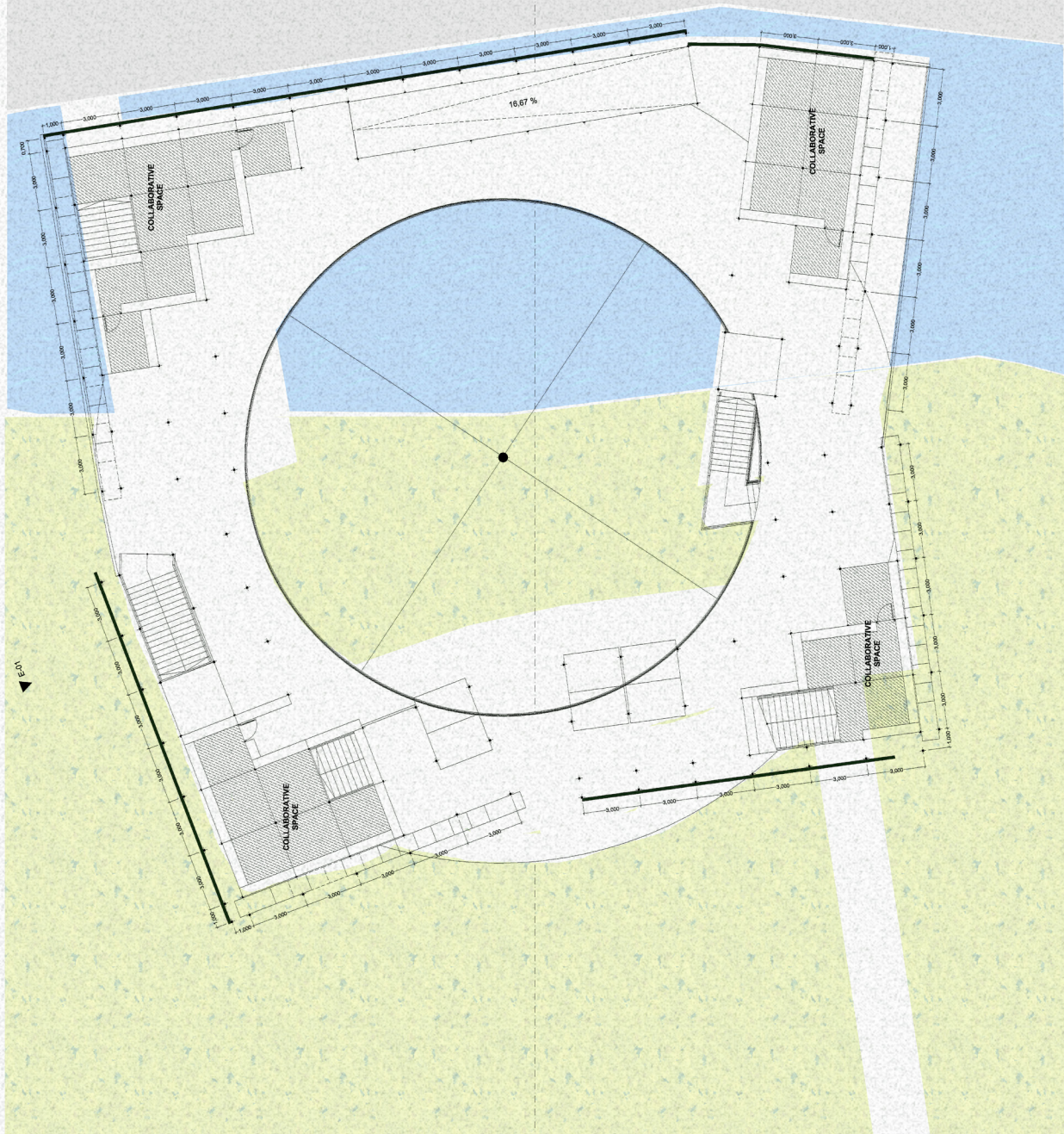
Skema Contoh Fasad Mural



Denah Lantai 1

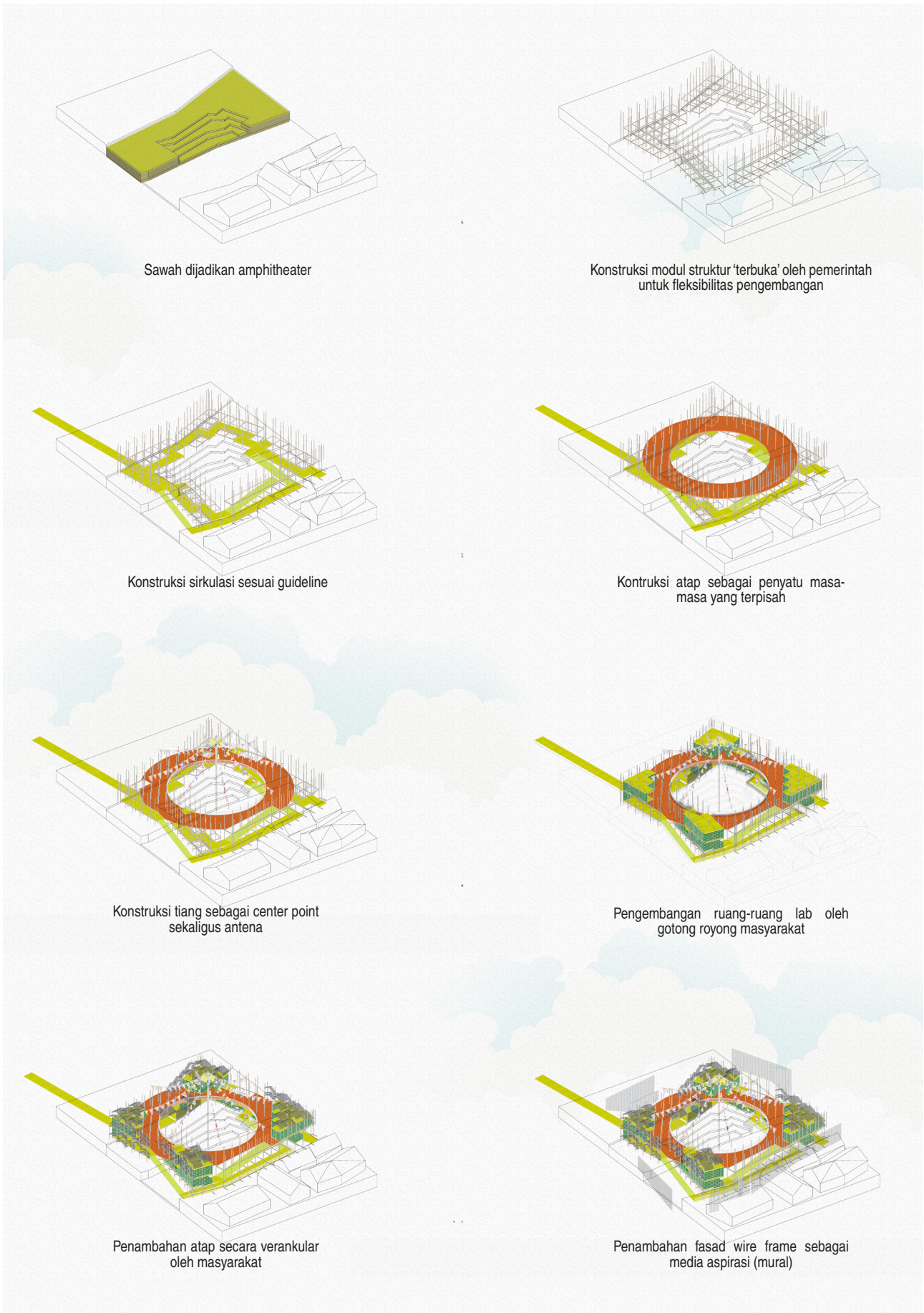
KAMPUNG KEPARAKAN

E-03

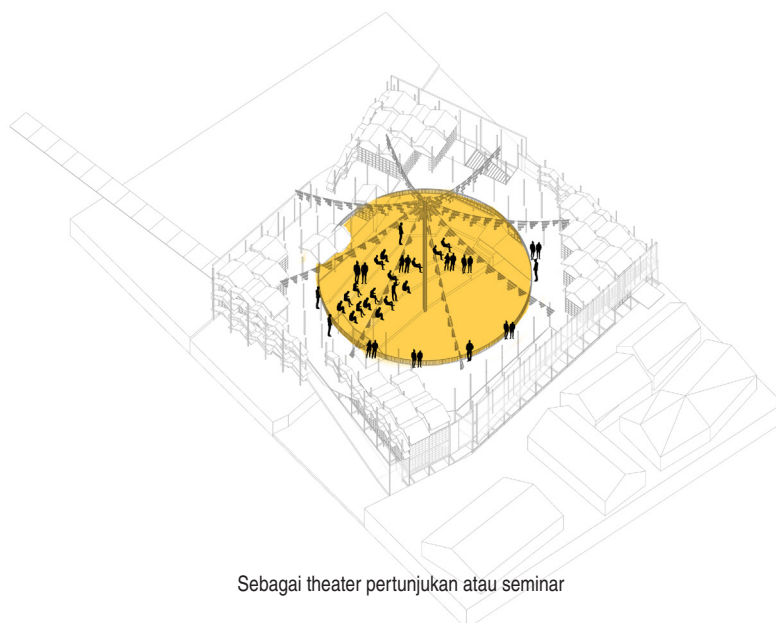
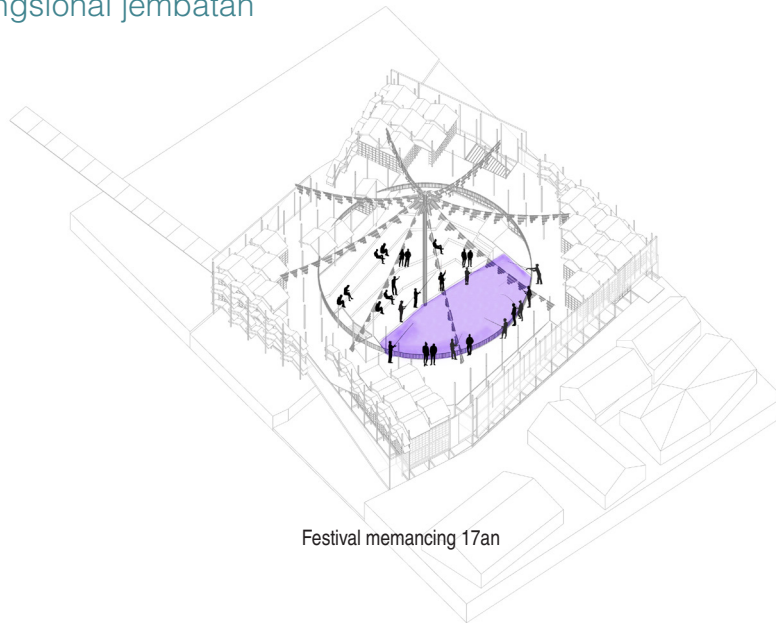


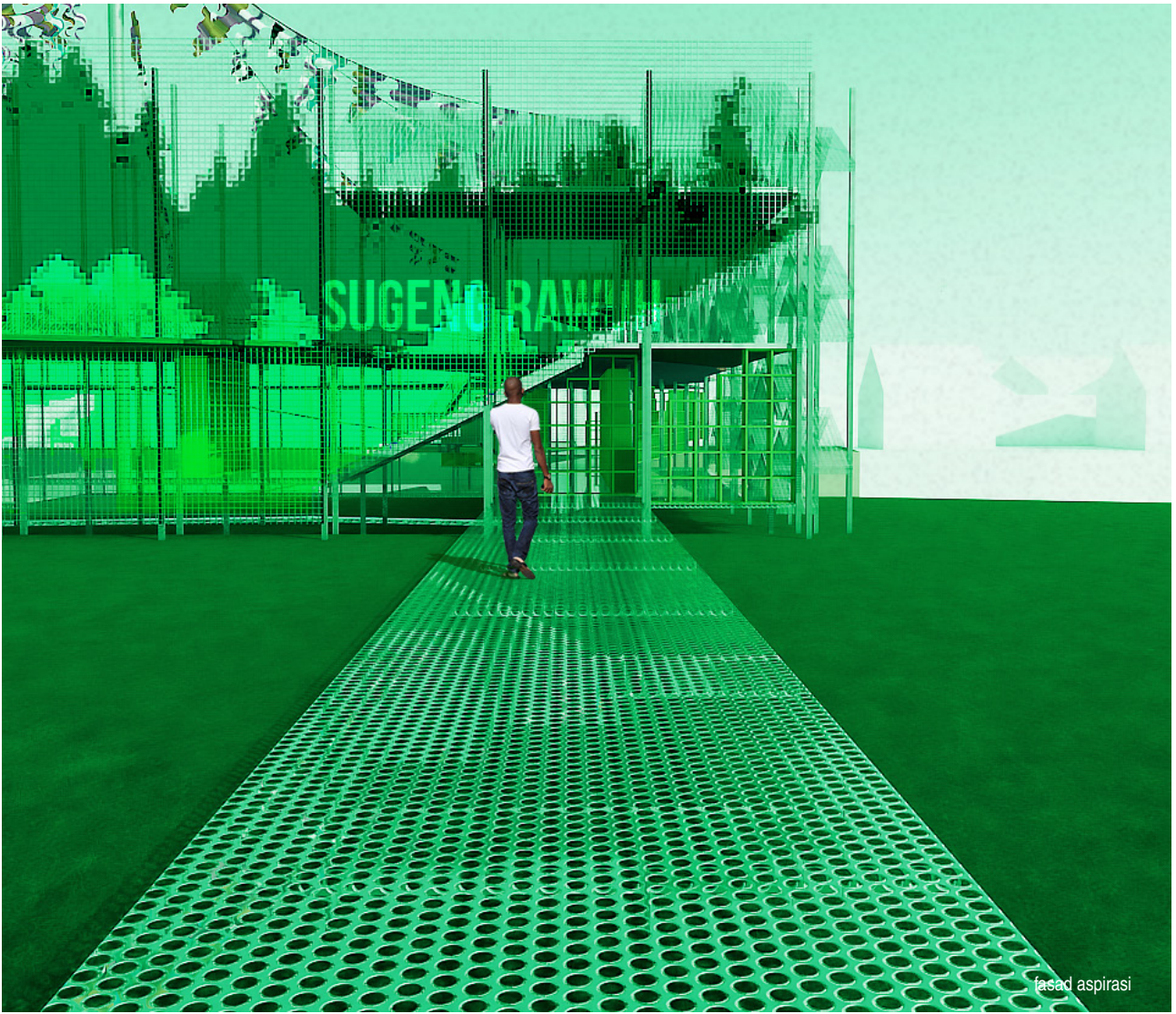
Denah Lantai 2

Skenario pembangunan secara gotong royong sebagai bagian dari proses kolaborasi masyarakat



Simulasi multi-fungsional jembatan





fasad aspirasi



koridor mix-use

