

BAB III

Wawancara dan eksplorasi VR

3.1 Proses dan hasil wawancara

Penelitian ini dilakukan dengan menganalisa hasil wawancara telah dilakukan terhadap sekelompok kelompok lansia, yaitu anggota keluarga peneliti. Survey yang telah diberikan ini bertujuan untuk membuat lansia bercerita tentang masa lalu mereka, dan juga hal-hal yang paling signifikan bagi pengalaman hidup mereka. Hasil dari wawancara ini dapat dibagi menjadi beberapa poin yaitu;

- Jenis tempat – Jenis tempat yang seringkali menjadi bagian signifikan bagi responden dari wawancara ini adalah tempat yang dapat memwadhahi aktivitas sosial.
- Jenis aktivitas – Aktivitas yang menjadi ingatan paling signifikan bagi responden adalah interaksi sosial antar individual.
- Jangka waktu signifikan – Semua responden memiliki pengalaman yang paling membekas dalam hidup mereka pada saat mereka berada pada fase hidup dewasa mereka.
- Perubahan bangunan – Semua responden telah mengamati perubahan bangunan dari segi gaya arsitektur dan juga dari tinggi bangunan yang semakin meninggi seiring berjalannya waktu.

Data wawancara yang telah diperoleh menjelaskan latar tempat dan juga waktu dari memori signifikan mereka yang bertempat pada area komersil di kota Surabaya pada tahun 1970-an. Elemen kultural yang paling membekas bagi responden wawancara yang paling sering disebutkan adalah elemen audio seperti lagu-lagu yang populer pada waktunya, dan juga cara bagaimana orang berinteraksi pada jaman dulu dan bagaimana cara orang berinteraksi telah berubah.

3.1.1 Batasan hasil wawancara

Beberapa Batasan dari hasil wawancara yang telah diperoleh adalah kurangnya detail tentang informasi elemen arsitektur, dan juga batasan data wawancara yang telah diperoleh menjelaskan latar tempat dan juga waktu dari memori signifikan mereka yang bertempat pada area komersil di kota Surabaya pada tahun 1970-an. Elemen kultural yang paling membekas bagi responden wawancara yang paling sering disebutkan adalah elemen audio seperti lagu-lagu yang populer pada waktunya, dan juga cara bagaimana orang berinteraksi pada jaman dulu dan bagaimana cara orang berinteraksi telah berubah.

Batasan lainnya yang telah dialami saat proses pencarian informasi tentang elemen arsitektur kota Surabaya adalah kurangnya informasi tentang bangunan-bangunan yang tidak terlalu terkenal seperti bangunan toko, rumah, dan juga ruko karena kebanyakan bangunan yang memiliki dokumentasi mencukupi adalah bangunan yang memiliki nilai sejarah. Hal ini membuat proses pencarian informasi sangat terbatas pada saat mencari informasi visual dari bangunan pada masa lalu.

3.2 Eksplorasi *Virtual reality*

Tujuan dari perancangan lingkungan virtual adalah untuk membuat suatu lingkungan yang terasa imersif, yang berarti lingkungan tersebut harus memiliki aspek interaktif yang berupa kemampuan untuk eksplorasi, dan bukan narasi. Pada saat pengguna menjelajahi lingkungan virtual, peneliti harus memperhatikan elemen pendukung yang dapat membangun suatu lingkungan yang imersif dalam elemen visual dan audio. Elemen visual yang menjadi prioritas saat proses desain adalah elemen arsitektural yang unik pada suatu tempat tertentu pada jangka waktu tertentu, hal ini dapat di generalisasikan menjadi gaya arsitektur. Elemen visual lainnya yang bersifat pendukung adalah hal-hal seperti perabotan jalan, hubungan antar ruang, dan juga elemen sekunder seperti automotif pada waktu tertentu.

Elemen audio yang harus diproduksi kembali adalah suara yang dihasilkan oleh elemen visual, dan juga lagu-lagu yang memiliki arti signifikan bagi orang tertentu.

3.2.1 Karakteristik *Virtual reality*

Virtual reality membolehkan pengguna untuk menjelajahi suatu area dengan cara yang unik, dan dapat membolehkan mereka untuk merasakan suatu area yang familiar dengan cara yang berbeda dalam segi progresi perjalanan dan juga skala. Aspek unik yang telah diterapkan pada riset ini adalah teleporter yang membolehkan pengguna untuk menjelajahi jarak jauh dengan seketika, hal ini membuat pengguna dapat melewati bagian yang mereka telah jelajahi.

3.3 Tujuan Lingkungan virtual

Jenis kegiatan utama yang akan menjadi fokus dari penelitian ini adalah kegiatan eksplorasi suatu lingkungan dimana pengguna dapat mengenang kembali masa yang signifikan pada hidup mereka dengan cara mengalami elemen-elemen visual berupa bangunan, dan mobil, dan elemen audio berupa lagu yang dipilih berdasarkan proses wawancara. Kegiatan eksplorasi ini telah dipilih untuk membolehkan pengguna untuk menjelajahi suatu lingkungan sesuai dengan kemauan mereka sendiri dimana mereka dapat mengunjungi tempat area dari lingkungan virtual yang memiliki memori signifikan bagi mereka. Kebebasan untuk menjelajahi suatu lingkungan ini dapat membolehkan pengguna untuk menghidupi kembali pengalaman signifikan mereka dengan cara mengunjungi area yang terlihat paling berkesan bagi mereka.

3.3.1 Preservasi identitas bangunan

Karena adanya perubahan yang telah terjadi dari jaman kolonial Belanda, dimana elemen khas telah terhalangi oleh elemen fasad lainnya, pemilihan bangunan yang telah dilakukan adalah bangunan yang masih memiliki ciri khas peninggalan arsitektur Belanda. Bangunan yang masih memiliki kedua identitas bangunan kolonial Belanda dan juga identitas area komersil Indonesia adalah bangunan yang memenuhi kriteria sebagai berikut

- Memiliki gaya arsitektur art deco atau kolonial Belanda
- Tidak memiliki elemen fasad yang menutupi karakteristik arsitektur pada jaman itu
- Merupakan area komersil yang dapat mewadahi interaksi sosial

Salah satu alasan mengapa interaksi sosial yang memiliki signifikansi bagi pengalaman ketiga responden adalah ukuran dari trotoar yang membolehkan aktivitas sosial untuk terjadi dengan nyaman. Salah satu aspek yang sempat disebutkan pada proses wawancara adalah frekuensi adanya mobil pada jalan pada tahun 1980-an tidak sebanyak frekuensi mobil pada jaman 2020-an, hal ini membuat jalan cenderung lebih sepi, dan hal ini membuat polusi suara tidak menjadi masalah. Hal ini diartikan sebagai penambahan mobil yang tidak terlalu sering. Trotoar dan juga toko seringkali tergabung menjadi satu karena adanya naungan pada area depan toko dan area semi outdoor sering ditemukan pada bangunan jaman 1970-an .

3.3.2 Kegiatan di lingkungan virtual

Lingkungan yang dibuat seharusnya memiliki kriteria bahwa lingkungan tersebut dapat dijelajahi, dimana pengguna dapat bergerak didalam lingkungan virtual tersebut secara bebas dan tidak merasa bahwa pergerakan mereka dibatasi oleh elemen yang ada pada lingkungan tersebut. Penjelajahan lingkungan virtual ini dapat menjadi salah satu cara dimana pengguna dapat merasa bahwa mereka dapat

berinteraksi dengan lingkungan tersebut (He, 2022). Membolehkan pengguna untuk menjelajahi suatu lingkungan virtual sesuai kemauan mereka sendiri, dan tanpa aspek narasi dapat membuat pengalaman mereka terasa lebih personal. Bentuk dari interaksi tercapai dengan adanya elemen arsitektural seperti lantai, dan tembok yang tidak dapat dilalui,

Limitasi dari lingkungan virtual harus ditambahkan pada saat perancangan area tersebut karena limitasi area dan juga pembatasan penambahan detail dari beberapa elemen dapat membuat usaha dalam pembuatan lingkungan itu lebih mudah, dan membolehkan perancang untuk lebih fokus dalam memenuhi kriteria untuk lingkungan virtual menjadi lebih imersif.

3.4 Analisis kota Surabaya

Surabaya adalah kota kedua terbesar di Indonesia yang memiliki sejarah yang mulai dari abad ke-13, kota ini awalnya adalah kota pelabuhan yang bernama “soerabaja”. Surabaya memiliki peran penting dalam kemerdekaan Indonesia karena adanya perang Surabaya pada tahun 1945 yang memiliki peran penting dalam mencapai kemerdekaan Indonesia. Pada abad ke 21, Surabaya telah berubah menjadi pusat ekonomi yang modern dengan budaya dan juga sejarah yang terintegrasi pada kota dalam arsitektur kota.

3.4.1 Jalan Embong Malang

Jalan ini adalah lokasi area komersil yang telah membekas pada 3 responden wawancara, jalan ini adalah area komersil yang sudah ada sejak tahun 1920-an, dimana jalan ini berperan sebagai area komersil yang dapat mewadahi kegiatan sosial dari banyak orang. Bangunan pertama Tunjungan Plaza dibangun pada jalan ini pada tahun 1986, dan telah menjadi tempat ikonik pada jalan ini, Mal ini telah diperluas sejak tahun 1986 sampai dengan tahun 2017, saat ini Mal Tunjungan plaza terbagi menjadi 6 bagian.

Jangka waktu yang signifikan pada hidup responden adalah sekitar tahun 1980-an yang berarti pada sebagian besar jangka waktu mereka mengalami lingkungan ini, mereka tidak mengalami Mal Tunjungan plaza. Kenangan yang telah diceritakan oleh responden lebih mengarah kepada area komersil yang berada pada Jalan Embong Malang. Kegiatan yang dikenang dari responden adalah aktivitas sosial yang terjadi pada kawasan ini pada bisnis tekstil dan juga makanan. Bangunan yang telah disebutkan pada proses wawancara kedua sudah tidak ada lagi, dan juga telah di renovasi yang merubah penampilan bangunan tersebut. Dapat terlihat pada bahwa hanya ada 4 bangunan pada area Jalan Embong Malang yang masih memiliki identitas arsitektur jaman kolonialisme Belanda.

3.4.2 Jenis aktivitas responden

Kegiatan bersosialisasi bagi responden adalah kegiatan yang dilakukan pada sore hari setelah kerja, dimana mereka akan bertemu pada jalan ini sampai malam hari, dimana responden no 1 dan 2 bertemu responden no 3. Mereka membuat suatu komunitas dimana mereka seringkali bertemu pada jalan ini untuk berbincang-bincang dari sore hingga malam hari. Kegiatan sosialisasi ini dapat terbilang penting bagi kehidupan responden 1 dan 2 karena mereka dapat melepas stress dari pekerjaan mereka dan bertemu orang-orang lain yang memiliki kesukaan yang serupa yaitu fashion dan makanan.

Aktivitas yang sering disebutkan pada saat responden bercerita tentang masa lalu adalah makan Bersama, dimana aktivitas ini seringkali menjadi topik pembicaraan dimana mereka mengenang tempat makan yang sudah tidak ada lagi, dan kenangan yang telah terbentuk pada tempat tersebut. Hal lain yang seringkali disebutkan oleh ketiga responden adalah tentang berbelanja pada kawasan ini, dimana mereka seringkali berbelanja bersamaan ataupun hanya melihat barang yang dijual pada kawasan ini.

Tempat dimana mereka melakukan kegiatan yang telah dijelaskan diatas sudah tidak ada lagi atau sudah berubah secara drastis yang membuat tempat tersebut terlihat berbeda jika dibandingkan dengan versi masa lalunya.

3.4.2 Kejadian signifikan

Kejadian signifikan yang dirasakan oleh ketiga responden adalah kerusuhan pada tahun 1998 dimana toko-toko pada seluruh kota Surabaya dijarah, dan terjadinya diskriminasi pada orang Tionghoa, kejadian ini membekas pada ketiga responden karena mereka merasa tidak aman pada kota mereka sendiri, kejadian ini membuat ketiga responden tidak bertemu lagi untuk bersosialisasi untuk jangka waktu sekitar 3 bulan.

3.4.3 Elemen budaya dan kultural

Elemen kultural dan juga budaya pada masa ini yang dapat di produksi kembali dalam lingkungan virtual adalah tren bangunan, dan juga tren musik pada masa itu, dimana kota Surabaya telah terpengaruhi oleh budaya musik dari luar negeri, yang membuat tipe musik yang didengar oleh ketiga responden sedikit berbeda dengan satu sama lain, dimana responden 1 dan 2 sering mendengar lagu barat, dan responden 3 sering mendengarkan lagu Indonesia. Tren lainnya yang dapat digambarkan pada lingkungan virtual adalah tren kendaraan pada waktu itu, dimana kendaraan bermotor berasal dari luar negeri, dan di impor dari negara lain seperti Amerika, dan Jepang, dan kendaraan yang ditenagai oleh makhluk hidup pada masa itu masih sering digunakan, dimana moda transportasi yang sering digunakan adalah becak, dan delman.