

BAB I

PENDAHULUAN

Bab 1 berisi penjelasan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat dari penelitian yang di rencanakan oleh penulis. Tulisan yang diciptakan berdasarkan memori yang tertanam seiring berjalannya rutinitas manusia ini menjadi perhatian penulis. Arsitektur sering kali mampu membangkitkan memori yang telah terpendam dalam dari pengamat. Arsitektur tidak bisa lepas dari keseharian manusia yang sedang menjalankan rutinitas. Arsitektur sebagai manifestasi memori dari berbagai manusia yang di artikan ke berbagai makna berdasarkan memori perorangan. Perkotaan yang semakin lama semakin padat sering kali mengeliminasi hunian-hunian kecil yang bertumbuh di sekitar nya. Pertumbuhan perkotaan modern yang sangat cepat seringkali mengusur kampung-kampung yang berada di sekitar nya di karenakan ada nya perbedaan tingkat kecepatan pertumbuhan kampung tersebut. Perbedaan pertumbuhan menumbuhkan nilai kurang baik kepada kampung-kampung di sekitar kota modern. Kumuh, kotor, jelek adalah istilah yang sering kali di berikan kepada kampung yang tingkat pertumbuhannya kurang baik. Hal ini menjadi perhatian bagi penulis untuk memperbaiki nilai-nilai yang kurang baik. Maka dari itu, penting nya suatu *image* baik yang tertanam di kampung-kampung dengan cara menerapkan desain partisipatori untuk mengikutsertakan warga kampung untuk ikut serta di dalam proses pengembangan rancangan kampung tersebut. Keikutsertaan warga kampung dalam merancang kampung mereka sendiri mampu menumbuhkan memori kolektif yang tertanam seiring proses desain berjalan. Memori kolektif berperan sebagai sebuah daya dorong kepada warga untuk terus menjaga dan merawatkampungnya.

Hal ini dibedah dengan rumusan masalah yang mencari jenis desain partisipatori yang sesuai dimana arsitek dan warga kammpong dapat bekerja sama untuk membangun kampung yang memiliki nilai baik yang bisa di terima semua kalangan. Desain partisipatori yang sesuai akan menumbuhkan memori kolektif yang akan terus di ingat oleh warga yang ikut serta di dalam proses desain dari awal

hingga akhir yang dimana di harapkan dapat menghasilkan *image* baik untuk kampung itu sendiri.

1.1. Latar Belakang

Arsitektur dan memori merupakan suatu hubungan antara manusia dan pengalaman ruang yang tertanam secara permanen di dalam benak manusia. Arsitek mampu menerjemahkan segala kebutuhan manusia menjadi skala dan proporsi, komposisi, bentuk geometris, dan tekstur, dan mampu menerjemahkannya menjadi sebuah ruang yang memiliki nilai menarik yang dapat di nikmati oleh penikmat arsitektur. Arsitektur mampu memberikan memori kepada pengamat arsitektur dengan berbagai cara. Pengamat yang memiliki rutinitas sehari-hari mampu menghasilkan memori yang bersifat lebih intim dengan arsitektur tersebut. Adanya campur tangan pihak lainnya di dalam proses penyempurnaan desain juga mampu memberikan nilai-nilai tersendiri bagi partisipator yang mengikuti proses desain dari awal hingga akhir.

Desain partisipatoris dapat di gunakan sebagai salah satu alternatif yang dapat mengikutsertakan peran masyarakat dalam proses penentuan dan penyempurnaan desain. Desain partisipatoris di terapkan untuk menghasilkan rancangan desain yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat banyak dan mampu memberikan nilai-nilai positif di karenakan semua proses pembangunan dan perancangan tidak lepas dari campur tangan masyarakat sekitar. Keikutsertaan masyarakat sekitar dalam proses perancangan desain memberikan memori tersendiri bagi masyarakat yang ikut serta dalam pembangunan projek arsitektur tersebut. Proses desain di dalam desain partisipatoris sering kali proporsi lebih besar pada tangan masyarakat sedangkan arsitek hanya berfungsi sebagai pemberi alternatif desain yang lebih baik lagi untuk di eksekusi dalam pembangunan. Jenis-jenis desain partisipasi dapat menentukan jumlah proporsi kerja antar masyarakat dan arsitek. Desain partisipasi di bagi menjadi 7 jenis (Asnudin, 2010): (1) partisipasi pasif, (2) partisipasi dengan pemberian informasi, (3) partisipasi melalui konsultasi, (4) partisipasi insentif material, (5) partisipasi fungsional, (6) partisipasi interaktif, (7) partisipasi mandiri.

Partisipasi pasif bersifat dimana partisipator tidak berperan terlalu banyak di dalam proses perancangan desain. Arsitek hanya menginformasikan kepada partisipator tentang apa yang sedang dan telah terjadi dan dalam partisipasi pasif informasi hanya berjalan satu arah dari arsitek ke partisipator. Partisipasi dengan pemberian informasi memiliki proporsi kerja yang lebih besar di bagian partisipator dibandingkan dengan partisipasi pasif. Jenis partisipasi ini, proses desain hanya dikerjakan oleh arsitek dan partisipator tidak ikut capur di dalam proses desain. Partisipator di dalam desain partisipasi ini hanya berfungsi sebagai penyedia informasi sebagai pertanyaan desain yang akan di jawab oleh arsitek. Jenis partisipasi lainnya adalah partisipasi melalui konsultan yang dimana jenis partisipasi ini hampir sama dengan jenis partisipasi sebelumnya yaitu partisipasi dengan pemberian informasi. Partisipasi ini memiliki proporsi pembagian kerja lebih besar di tangan arsitek. Partisipator di jenis partisipasi ini memiliki pandangan desain tersendiri yang kemudian berkonsultasi dengan arsitek.

Partisipasi insentif material merupakan jenis partisipasi yang dimana partisipator hanya menyediakan sumber daya saja dan tidak ikut serta di dalam proses desain. Partisipasi ini sepenuhnya bergantung pada arsitek dalam hal proses desain. Partisipator tidak memberikan informasi apapun yang berhubungan dengan proses desain. Partisipasi desain berikutnya adalah partisipasi fungsional yang dimana Arsitek dan partisipator berkerja sama dengan membentuk sebuah tim. Arsitek dan partisipator bekerja sama dalam proses desain untuk menghasilkan desain yang akan di eksekusi. Arsitek selalu berkonsultasi dengan partisipator untuk menghasilkan ide-ide dalam menyelesaikan permasalahan desain.

Jenis partisipasi berikutnya adalah partisipasi interaktif yang dimana keputusan desain tidak di tentukan bersama tapi ditentukan oleh partisipator. Analisis desain tetap di lakukan bersama tetapi semua control yang berhubungan dengan desain akan di putuskan oleh partisipator. Jenis desain partisipasi yang terakhir adalah partisipasi mandiri dimana arsitek dan partisipator memiliki tanggung jawab perorangan dimana semua pihak secara bebas memberikan rancangan desain.

Partisipator dalam desain partisipatori ini berhak atas kendali semua sumber daya yang ada seperti SDM dan SDA.

Memori kolektif yang ingin di tumbuhkan merupakan suatu pemicu yang ingin di tanamkan kepada masyarakat sejak proses desain di mulai. Penanaman memori bertujuan untuk memberikan kesadaran kepada masyarakat tentang seberapa penting *image* sebuah kampung yang tumbuh di antara perkotaan modern. Sheila Watson, menyatakan bahwa memori adalah tampilan ulang masa lalu yang di rasakan bersama oleh kelompok, yang menentukan identitas suatu kelompok, mencerminkan situasi, dan merupakan cita-cita masa depan (Watson, 2007). Barbara Misztal dalam artikel yang berjudul *memory experience* menyatakan bahwa memori yang terdiri dari berbagai jenis yang salah satu nya adalah *habit memory* (Mizstal, 2007). *Habit memory* merepresentasikan ulang apa yang telah terjadi di masa lalu di masa kini. Proses mengingat merupakan suatu proses dimana memori masa lalu yang di maknai seseorang yang beradaptasi dengan kondisi saat ini. Kumpulan memori-memori sejak lalu yang kemudian melahirkan memori kolektif. Barbara Misztal menyatakan bahwa masyarakat masa kini merupakan masyarakat yang telah kehilangan memori, maka memori kolektif di atur dalam praktek budaya yang di gunakan sebagai cara untuk memahami dunia. (Mizstal, 2007)

Dengan keikutsertaan masyarakat dalam bentuk kontribusi secara langsung dalam proses desain kampungnya sendiri mampu meningkatkan memori-memori kolektif yang kemudia memacu masyarakat untuk terus berkembang seiring berjalannya waktu. Fenomena kampung yang di kelilingi oleh perumahan modern tidaklah sedikit. Kampung Cipete salah satu kampung yang tumbuh di antara perumahan modern. Kampung Cipete yang berlokasi di Tangerang ini tumbuh secara perlahan berdampingan dengan perumahan Kota Modernland. Kampung Cipete adalah kampung yang masih minim tersentuh oleh infrastruktur yang memadai. Kampung Cipete hanya memiliki akses utama yang hanya bisa di lewati oleh kendaraan roda dua. Jalan utama di Kampung Cipete hanya bermodalkan *pavement* yang tidak di rawat sama sekali. Masih banyak rumah di Kampung Cipete

yang berbahan dasar kayu seperti triplek dan papan kayu. Tidak jauh dari lokasi Kampung Cipete, tumpukan sampah yang di buang begitu saja sepanjang jalan yang menuju ke arah perumahan Kota Modernland. Tidak hanya di jadikan tempat pembuangan sampah, masih ada beberapa keluarga yang bekerja sebagai pemulung yang tinggal di Kampung Cipete ini. Semua barang bekas di kumpulkan dan di letakkan begitu saja di depan rumah yang tidak layak huni yang hanya bermodalkan triplek dan papan kayu. Gambaran buruk yang di hasilkan dari kurangnya rasa peduli warga Kampung Cipete berdampak perkembangan kampung yang tidak signifikan. Masyarakat Kampung Cipete telah kehilangan memori kolektif sehingga tidak mempedulikan lingkungan tempat tinggal mereka. Desain partisipatoris di gunakan dalam meregenerasi Kampung Cipete dari *image* kumuh menjadi kampung yang lebih layak huni. Desain partisipatoris berfungsi sebagai daya dorong pertama kepada masyarakat Kampung Cipete untuk mulai menumbuhkan memori kolektif yang selama ini hilang. Desain partisipatoris di harapkan mampu mendorong kesadaran masyarakat Kampung Cipete untuk mulai menjaga lingkungan hidup sehingga mampu mencerminkan *image* baik.

1.2. Rumusan Masalah

Kampung-kampung kecil yang di kelilingi oleh perumahan atau perkotaan modern sering kali menimbulkan nilai tidak baik. Nilai kumuh sering kali di tanamkan kedalam kampung-kampung tersebut. Masyarakat yang tinggal di dalamnya belum mempunyai kesadaran yang cukup untuk terus menjaga kualitas lingkungan tempat tinggal mereka. Memori kolektif yang ingin di tanamkan melalui desain partisipatoris di harapkan dapat memacu seluruh anggota masyarakat untuk mulai mau menjaga lingkungan hidup nya untuk menghilangkan paradooks negatif yang di tanamkan kepada kampung tersebut. Maka dari itu untuk dapat menjawab persoalan tersebut, berikut pertanyaan yang di ajukan :

- 1) Bagaimana memori kolektif dapat mendorong masyarakat untuk menjaga dan mengembangkan lingkungan hidup mereka ?
- 2) Bagaimana penerapan desain partisipatoris dalam mengikutsertakan masyarakat dalam proses desain ?

- 3) Bagaimana proses merancang hunian yang layak tinggal dan mampu menanamkan memori kolektif kepada masyarakat yang ikut serta dalam proses desain hunian tersebut ?

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan :

- 1) Mengetahui dampak memori kolektif yang di tanamkan ke masyarakat kampung bertujuan menghasilkan nilai baik yang dimana kampung kota biasa nya di cap kumuh.
- 2) Mengetahui dampak dalam penerapan desain partisipatoris untuk mengikutsertakan masyarakat dalam proses desain
- 3) Mengetahui cara merancang hunian dan fasilitas sosial yang layak tinggal dan mampu menanamkan memori kolektif kepada masyarakat Kampung Cipete dengan cara menerapkan desain partisipatoris yang dapat berguna sebagai studi kasus untuk dapat di terapkan untuk kampung lainnya di Indonesia.

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini berguna untuk semua pihak yang tertarik dengan desain partisipatoris yang bertujuan untuk menanamkan memori kolektif kepada masyarakat kampung dan meningkatkan kesadaran tentang pentingnya *image* kampung yang tumbuh di antara perumahan modern. Perancangan ini juga bermanfaat bagi masyarakat Kampung Cipete sehingga mampu memiliki hunian yang sehat, layak huni, dan mampu memberikan memori kolektif kepada masyarakat Kampung Cipete. Perancangan yang dicoba untuk Kampung Cipete ini juga dapat dijadikan sebagai masukan kepada pemerintah untuk menerapkan desain partisipatoris yang bertujuan untuk memberikan rasa ‘kepemilikan’ atas kampung yang di regenerasi sesuai dengan kebutuhan masyarakat kampung yang tersebar di Indonesia.

1.5. Sistematika Penulisan

Bab I bertujuan untuk memberikan pendahuluan bagi pembaca tentang latar belakang penulis melakukan penelitian tentang penerapan desain partisipatoris kedalam kampung dengan ‘*image*’ kumuh yang tumbuh di kelilingi perumahan modern. Pembahasan bab ini terbagi menjadi 5 sub bab, yaitu : latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan terakhir sistematika penulisan.

Bab II akan membahas teori dan studi yang digunakan sebagai dasar teori dari penelitian ini. Pembahasan yang di lakukan berupa pengertian desain partisipatoris di lanjutkan dengan tujuan, prinsip, jenis-jenis, proses, dan kekurangan dan kelebihan dari desain partisipatoris. Pembahasan berikutnya berupa pengertian memori, jenis-jenis memori, dan penerapan memori kolektif kedalam kehidupan sosial.

Bab III akan membahas data-data yang di kumpulkan dengan membagikan kuesioner dan wawancara secara langsung kepada warga Kampung Cipete yang menjadi objek kajian. Pembagian kuesioner dan wawancara secara langsung bertujuan untuk mengetahui rutinitas apa saja yang ada di dalam kehidupan sehari-hari warga Kampung Cipete. Kuesioner yang di berikan kepada warga juga berperan untuk menggali informasi tentang perubahan arsitektural macam apa yang mereka inginkan.

Bab IV akan membahas bagai proses perancangan kawasan Kampung Cipete dengan penerapan desain partisipatoris yang bertujuan untuk menumbuhkan memori positif para warga dalam melakukan keseharian mereka. Perancangan kembali pada area residensial dan beberapa tambahan fasilitas sosial merupakan tujuan utama dari program revitalisasi Kampung Cipete. Pembangunan fasilitas hunian, balai warga, taman sosial, dan area komersial menjadi fokus penulis dan masyarakat Kampung Cipete.

Bab V akan membahas tentang kesimpulan dan saran dari proyek penerapan desain partisipatoris dalam Kampung Cipete.