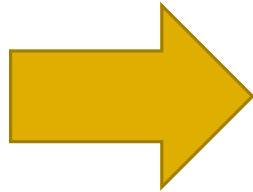


LINGKUNGAN PERKOTAAN

Rahma Afwina, S.Psi, M.Psi
rahmaafwina@staff.uma.ac.id

S
U
B
P
O
K
O
K

P
E
M
B
A
H
A
S
A
N



Solusi berbasis lingkungan atas permasalahan perkotaan

Dampak negative dari kehidupan perkotaan terhadap penduduk kota

Konsep umum mengenai dampak kehidupan perkotaan terhadap penduduk kota

Urban Place: konsep yang mengacu kepada daerah yang ditetapkan sebagai wilayah urban tanpa memandang kriteria yang digunakan dalam penentuan batas-batas wilayah urban

Urban population: konsep yang mengacu kepada penghuni (penduduk) yang bermukim di daerah urban

PERKOTAAN

Perkotaan administratif merupakan kota-kota yang ditandai dengan batas administratif/pemerintahan seperti **kecamatan, kota, kabupaten dll**

Perkotaan fungsional merupakan suatu kawasan kota yang terbentuk oleh satu atau lebih desa kota yang saling berdekatan

Kriteria Urban/Perkotaan

- Kepadatan penduduk lebih dari 5.000 km².
- Kurang dari 25 % rumah tangganya bekerja di sektor pertanian.
- Memiliki sekurang-kurangnya 8 fasilitas perkotaan dari maksimum 16 kriteria.

PERKOTAAN

Penduduk Perkotaan meningkat dengan cepat baik karena pertumbuhan alamiah maupun mobilitas penduduk.

Dimasa depan penduduk yang tinggal di perkotaan lebih dari 50% dari total penduduk.

Kondisi daya tampung dan daya dukung lingkungan terbatas.

Tekanan pada kondisi sosial, ekonomi, budaya dan politik termasuk keamanan.

KONDISI PENDUDUK PERKOTAAN

Aktifitas ekonomi 24 jam/hari

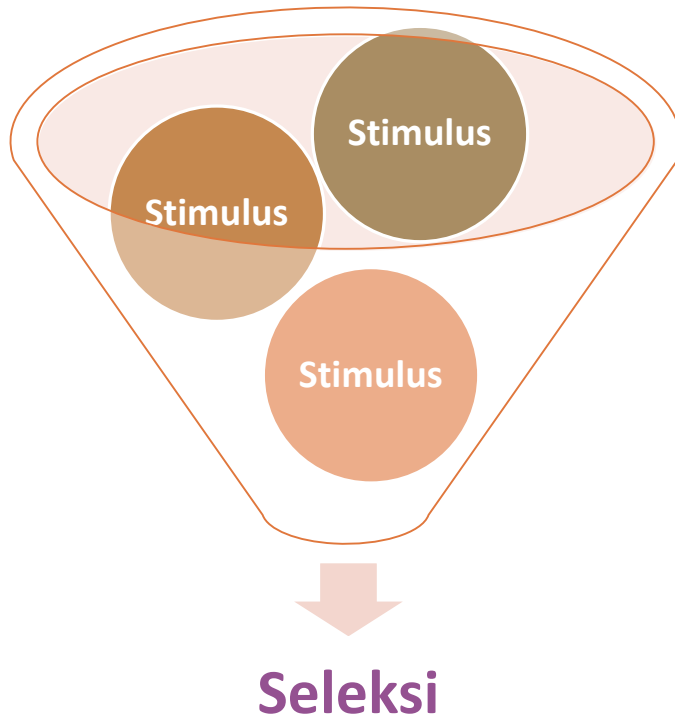
- Aktifitas lalu lintas
- Aktifitas pembangunan sarana dan prasarana kota
- Aktifitas pelesiran

Aktifitas sosial

- Hubungan antar manusia
- Struktur sosial
- dll

**KONDISI
SOSIAL**

KONSEP UMUM DAMPAK KEHIDUPAN PERKOTAAN



Overload. Stanley Milgram (1970): Kota memiliki stimulasi berlebih yang seringkali lebih dari yang dapat ditangani. Strategi koping dapat digunakan untuk menurunkan stimulasi ke tingkat yang lebih masuk akal (e.g., membatasi stimulasi sehingga hanya memperhatikan stimulasi penting).



Stres lingkungan. Stimulus negatif tertentu (e.g., kebisingan, kepadatan dan kesesakan) sebagai hal yang serius untuk dampak negatif kehidupan kota. Elemen negatif dari kehidupan kota mungkin dialami sebagai ancaman dan dapat menimbulkan reaksi stres seperti komponen emosional, perilaku, dan fisiologis.



Hambatan perilaku

- Kehidupan kota memaksakan banyak kendala pada perilaku, perlu dicatat bahwa dalam beberapa hal itu kurang membatasi daripada kehidupan kota kecil.
- Penduduk kota mengalami kendala perilaku (seperti ketakutan akan kejahatan, atau terjebak macet) yang umumnya tidak dimiliki oleh orang-orang yang tinggal di daerah pedesaan. Kendala seperti itu sering menentukan apakah orang dapat mencapai tujuan mereka dalam suatu situasi atau tidak.



Tingkat adaptasi

→ Pada orang-orang tertentu, kota memberikan tingkat stimulasi optimal. Kota memiliki begitu banyak keragaman (e.g., taman, jalan yang ramai). Umumnya individu yang tidak terbiasa dengan kota merasa terlalu berisik, terlalu ramai, atau sangat tidak nyaman, tetapi setelah beradaptasi, mereka mentolerir atau bahkan lebih memilih rangsangan yang lebih kompleks.

DAMPAK NEGATIF KEHIDUPAN PERKOTAAN

Stres. Tekanan pada kejiwaan akibat kondisi ekonomi, sosial dan ruang.

- Stresor fisik (polusi, kebisingan, kepadatan, dan kesesakan); stresor sosial (tergantung pada pemicu stres tertentu. Stresor sosial publik seperti permukiman kumuh, permusuhan, perilaku menyimpang) dialami lebih kuat oleh pendatang baru perkotaan.
- Beberapa pendatang baru di pedesaan mengeluh tentang kurangnya keragaman budaya di lingkungan mereka.
- Space berkurang. Kepadatan dan kerapatan meningkat.

DAMPAK NEGATIF KEHIDUPAN PERKOTAAN

Afiliasi.

- Orang kota kurang berafiliasi terhadap orang asing daripada orang pedesaan (McCauley, Coleman, & DeFusco, 1977; Milgram, 1977; Newman & McCauley, 1977).
- Proses sosialisasi dalam keluarga dan di luar keluarga terganggu.

DAMPAK NEGATIF KEHIDUPAN PERKOTAAN

Perilaku Prososial

- Orang perkotaan cenderung menghindari kontak mata dengan orang asing dan kurang ramah daripada orang pedesaan.
- Gelfand, Hartman, Walder, & Page (1973); Korte & Kerr (1975); Milgram, (1970, 1977), orang kota kurang berkenan membantu orang asing.
- Orang perkotaan kurang memperhatikan keberadaan orang lain → sebagai cara untuk mengatasi stimulus yang berlebihan.

DAMPAK NEGATIF KEHIDUPAN PERKOTAAN

Kriminal

- Tindak kejahatan → pedesaan lebih aman daripada perkotaan (dengan alasan yang tidak sepenuhnya dapat dipahami) (Carlstrom & Levy, 1971; Fischer, 1976; Zimbardo, 1969).
- Zimbardo (1969) → Konsep Deindividuasi mengenai tingginya angka kriminal di perkotaan.
- Teori *overmanning* memperhitungkan tingginya tingkat kejahatan di kota → jumlah masyarakat lebih banyak dibandingkan ketersediaan pekerjaan yang menyebabkan tingginya pengangguran yang akibatnya mencari nafkah melalui kejahatan.

DAMPAK NEGATIF KEHIDUPAN PERKOTAAN

Perilaku Antisosial

→ Tindak kejahatan → pedesaan lebih aman daripada perkotaan (dengan alasan yang tidak sepenuhnya dapat dipahami) (Carlstrom & Levy, 1971; Fischer, 1976; Zimbardo, 1969).

The Familiar Stranger

- Seseorang yang dikenal tetapi tidak pernah berinteraksi.
- Urban lebih mungkin membantu orang asing yang membutuhkan daripada orang asing biasa.

**DAMPAK
NEGATIF
KEHIDUPAN
PERKOTAAN**



Brown & Burger, 1984;

Hayward et al., 1974:

→ **Taman bermain**

tradisional. Berisi peralatan standar (e.g., mis. ayunan, tempat untuk bergelantungan, dll). Mendorong anak untuk menggunakan kayu bekas dan bahan bekas lainnya dan tanah untuk membangun fantasi. Material seperti kayu, palu, paku, dan gergaji disediakan. Anak-anak didorong untuk membangun struktur dan memodifikasi.

Merancang Taman Bermain

- ***Adventure playground.***
Mendukung lebih banyak fantasi dan pengalaman kognitif.
- **Taman bermain kontemporer.** Mencakup banyak elemen yang sama yang ditemukan dalam desain tradisional, tetapi dengan bakat untuk estetika dan bentuk abstrak (misalnya, papan tempat meluncur dengan tangga, menyeimbangkan balok, landai, jembatan, dan permainan menyenangkan lainnya).

Merancang Taman Bermain

Porter (1977) →

Pembaruan perkotaan dapat didefinisikan sebagai serangkaian langkah terpadu yang diambil untuk memelihara dan meningkatkan kesehatan lingkungan, ekonomi, dan sosial daerah perkotaan.

Pembaruan Kota

Pembaruan perkotaan berfokus pada perumahan dan tempat-tempat komersial → Perumahan yang lebih baik, lingkungan yang lebih aman, dan kawasan bisnis yang direvitalisasi.

Pada tahun-tahun awal

pembangunan perkotaan,

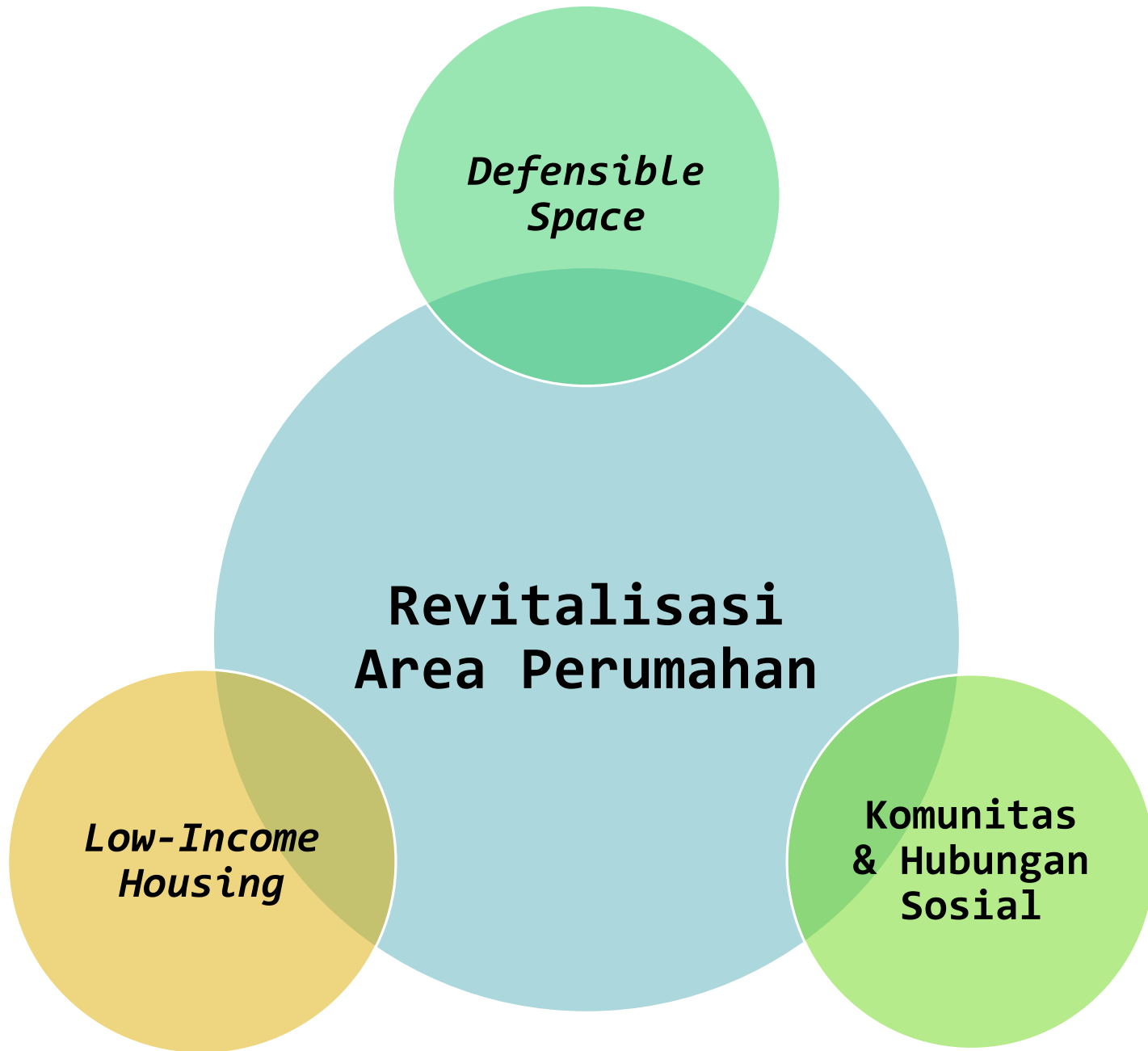
pemukiman kumuh cenderung diganti dengan apartemen mewah dan gedung perkantoran, memaksa penduduk untuk pindah ke tempat lain. Sayangnya, orang-orang yang dipindahkan sering tidak menganggap daerah mereka sebagai daerah kumuh sama sekali tetapi sebagai lingkungan yang menyenangkan (Fried & Gleicher, 1961).

Pembaruan Kota

Pada akhir abad ke-20,

Perubahan fisik besar-besaran seperti rumah-rumah & lingkungan dihancurkan dan digantikan oleh kompleks apartemen yang tinggi, dan ribuan penduduk dipindahkan (Porteus, 1977).





Defensible space. Prinsip-prinsip rancangan dan rekayasa ruang untuk mengurangi kejahatan (Oscar Newman, 1972).

4 prinsip utama defensible space:

→ ***Teritoriality*** (kendali terhadap ruang). Bertujuan untuk menciptakan kesan kepemilikan sehingga pelaku merasakan pengaruh teritorial (kekuasaan) penghuni lingkungan. Desain ruang harus mampu menegaskan teritorial dengan penegasan garis kepemilikan dan membantu membedakan ruang publik dan ruang non-publik.

Teritoriality dapat ditegaskan dengan **penanaman lansekap, pintu gerbang pemukiman, dan pagar. Penegasan teritorial juga dapat dipertegas dengan patroli pengamanan dan satuan penjaga.**

***Defensible
Space***

→ *Natural surveillance* (pengawasan alami terhadap lingkungan).

- Prinsip ini menjelaskan tentang perlunya pengawasan penghuni terhadap ruang publik;
- Meliputi penghalang simbolis dan nyata yang mencegah pelaku kejahatan untuk melakukan kejahatan.
- Implementasi: **Desain jalan, trotoar, pintu masuk bangunan dan pintu gerbang perumahan, CCTV (closed circuit television).**

*Defensible
Space*

- **Image** (kesan) adalah kemampuan dari rancangan fisik untuk memberi kesan rasa aman; dan
- **Milieu** (lingkungan), unsur-unsur lingkungan yang dapat menunjang keamanan seperti kedekatan dengan pos polisi atau tempat-tempat keramaian.

Defensible Space

Low-Income Housing.

Merupakan perumahan yang terjangkau, perumahan untuk individu atau keluarga dengan pendapatan rendah.

***Low-Income
Housing***

Gentrifikasi adalah proses perbaikan dan pembangunan kembali rumah dan bisnis di daerah yang memburuk (seperti lingkungan perkotaan) melalui berpindahnya orang-orang kelas menengah atau kelas atas dan mengakibatkan pemindahan penduduk yang sebelumnya yang merupakan penduduk yang berkelas bawah.

Gentrifikasi meningkatkan nilai ekonomi suatu lingkungan, tetapi memaksa penduduk berpenghasilan rendah untuk pindah karena meningkatnya biaya sewa dan biaya barang yang lebih tinggi.

Gentrifikasi

Proses gentrifikasi merupakan hasil dari meningkatnya daya tarik ke suatu daerah oleh orang-orang dengan pendapatan lebih tinggi dari kota-kota tetangga.

Gentrifikasi mengubah komposisi ras/etnis dan pendapatan rumah tangga rata-rata dengan mengembangkan perumahan baru, lebih mahal, bisnis yang ditingkatkan.

Selanjutnya, bisnis pengembangan real estat, pemerintah daerah, atau aktivis masyarakat dan menghasilkan pengembangan ekonomi, peningkatan daya tarik bisnis, dan tingkat kejahatan yang lebih rendah. Selain manfaat yang potensial ini, gentrifikasi dapat menyebabkan migrasi dan perpindahan penduduk.

Gentrifikasi



Sebelum



Sesudah



Sebelum



Sesudah

Pasar Festival. Pasar festival dan proyek postmodern lainnya tidak melestarikan sejarah, tetapi merupakan presentasi ideal tentang kehidupan kota. Perkembangannya tidak banyak berusaha untuk melestarikan sejarah dan pemahaman sejati tentang lanskap bersejarah (Kostof, 1987; Robert & Schein, 1993).

Revitalisasi Distrik Komersial dan Bisnis

Design Review (Tinjauan Desain).

- Proyek pelestarian sejarah dan revitalisasi kota skala besar beroperasi dalam skala besar.
- Para arsitek meninjau desain untuk dapat disesuaikan dengan masyarakat setempat, seperti tampilan/desain bangunan.
- Memeriksa kasus demi kasus proyek baru yang diusulkan untuk memastikan bahwa masyarakat akan tetap harmonis dengan arsitektur dan struktur sosial yang sedang berlangsung.

Revitalisasi Distrik Komersial dan Bisnis

Pejalan kaki: Pusat Perbelanjaan dan Plaza Pejalan Kaki.

- Mengurangi kemacetan lalu lintas, kebisingan, dan kekacauan di daerah perkotaan.
- Pejalan kaki dapat berjalan dengan nyaman, mengurangi polusi yang terkait pengemudi motor.
- Mempercantik jalan/tempat.
- Beberapa pusat perbelanjaan merupakan "kota tertutup" yang menggabungkan fungsi rekreasi dan penjualan produk/barang.
- Mal di pinggiran kota besar berfungsi sebagai magnet, menarik orang-orang datang dari daerah besar.

Revitalisasi Distrik Komersial dan Bisnis

- **Wyte (1980)** menemukan bahwa plaza pejalan kaki memang dapat menghidupkan lingkungan. Penjual makanan, tempat-tempat yang cerah, tempat duduk, dan air mancur mempromosikan kelayakan tempat seperti itu.
- **Amato (1981)** juga menemukan bahwa orang lebih mungkin untuk membantu orang lain yang membutuhkan di sepanjang area yang dikonversi menjadi mal pejalan kaki dibandingkan dengan ketika itu adalah jalan "normal".

Revitalisasi Distrik Komersial dan Bisnis

**Teşekkür
Ederim**