

Bagian 2

PENELUSURAN PERSOALAN PERANCANGAN DAN PEMECAHANNYA

2.1 Narasi Konteks Lokasi, Site, dan Arsitektur

2.1.1 Lokasi Kotabaru di Kota Yogyakarta

Bab ini menjelaskan lebih lanjut mengenai jumlah penduduk, luas wilayah dan kepadatan Kota Yogyakarta yang telah di bahas pada pendahuluan. Kota Yogyakarta merupakan ibu kota provinsi D.I Yogyakarta yang memiliki luas 32,50 km² ini, terdiri atas 14 kecamatan :

- Mantirejon
- Kotagede
- Gondomanan
- Jetis
- Kraton
- Gondokusuman
- Ngampilan
- Tegalrejo
- Mergangsan
- Danurejan
- Wirobrajan
- Umbulharjo
- Pakualaman
- Gedong Tengen

Kota Yogyakarta memiliki luas area terkecil di D.I Yogyakarta dengan kepadatan penduduk tertinggi di provinsi tersebut. Menurut sensus penduduk 2015 memiliki populasi 412.331 jiwa dengan proporsi 201.153 laki-laki, dan 211.178 perempuan, serta memiliki kepadatan penduduk sebesar 12.699 jiwa/km².



Gambar 16 Lokasi Kota Yogyakarta pada Provinsi D.I Yogyakarta

Sumber : Google Maps dengan olahan Penulis, 2017

Kepadatan Penduduk menurut Kabupaten/ Kota di D.I. Yogyakarta, 2011- 2015/ *The Population Density by Regency/City in D.I. Yogyakarta, 2011- 2015*

Kabupaten/Kota / Regency/City	Luas/ Area (Km2)	Kepadatan Penduduk/ <i>The Population Density (jiwa/km2)</i>				
		2011	2012	2013	2014	2015
1. Kulonprogo	586,27	672	680	688	695	703
2. Bantul	506,85	1 819	1 844	1 869	1 893	1 917
3. Gunungkidul	1 485,36	461	466	471	477	482
4. Sleman	574,82	1 942	1 964	1 986	2 008	2 031
5. Yogyakarta	32,5	12 077	12 234	12 390	12 544	12 699
DIY	3 185,80	1 102	1 115	1 128	1 142	1 155

Tabel 2 Kepadatan Penduduk provinsi D.I Yogyakarta

Sumber : <https://yogyakarta.bps.go.id/linkTabelStatis/view/id/10> dengan olahan Penulis, 2017

Kota ini memiliki ketinggian sekitar 112 m dpl. Terletak di lembah tiga sungai, yaitu Sungai Winongo, Sungai Code (yang membelah kota dan kebudayaan menjadi dua), dan Sungai Gajahwong.

Kelurahan Kotabaru sendiri terletak di Kecamatan Gondokusuman. Berbatasan langsung dengan:

- Utara : Kelurahan Terban, Gondokusuman, Yogyakarta
- Timur : Kelurahan Klitren, Gondokusuman, Yogyakarta
- Selatan : Kelurahan Bausasran dan Kelurahan Tegalpanggung, Danurejan, Yogyakarta
- Barat : Kelurahan Gowongan, Jetis, Yogyakarta

Lokasi site terletak di kawasan Kridosono yang merupakan salah satu Stadion di Yogyakarta. Stadion Kridosono berada di wilayah Kotabaru Yogyakarta. Stadion ini biasa digunakan untuk kegiatan olahraga masyarakat. Meskipun saat ini intensitas kegiatan olahraga sudah tidak banyak seperti dulu, namun stadion ini masih cukup diperhitungkan untuk melakukan aktivitas olahraga.

2.1.2 Stadion Kridosono di Kotabaru



Gambar 17 Lokasi Site Stadion Kridosono di Kotabaru
Sumber : Analisis Penulis, 2017

Kotabaru terletak di ketinggian +/- 114 mdpl, juga memiliki curah hujan +/- 759-759 mm/th serta terletak pada topografi dataran rendah, dengan memiliki suhu rata-rata 25° C. Kawasan ini berbatasan langsung dengan JL. Jendral Sudirman pada sisi utara, Rel Kereta Api-Stasiun Lempuyangan di sisi selatan, JL. Dr. Wahidin di sisi timur, dan Sungai Code di sisi barat.

Saat ini telah banyak Stadion yang digunakan untuk sepak bola, maka seiring perkembangan, Kridosono yang pernah menjadi ikon olahraga Yogyakarta juga membuka pusat-pusat olahraga lainnya seperti futsal, kolam renang bahkan dahulu bilyard juga ada disekitar Kridosono.

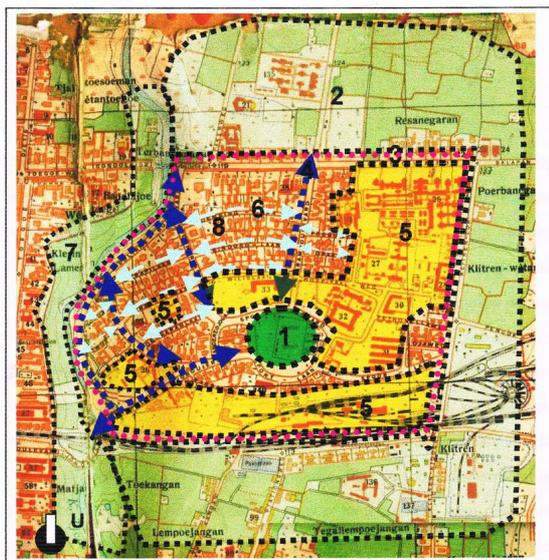
Saat ini wilayah Kridosono banyak digunakan untuk aktifitas perekonomian. Para pedagang khususnya makanan menjajakan makanannya di sekitaran Kridosono. Meskipun sudah tidak seperti dulu namun Stadion Kridosono masih dikenal masyarakat Yogyakarta.

2.2 Peta Kondisi Fisik dan Data Lokasi

2.2.1 Peta Kondisi Fisik dan Data Makro, Kelurahan Kotabaru

2.2.1.1 Kotabaru

Kotabaru merupakan daerah di Yogyakarta yang dirancang dengan konsep *Garden City*.



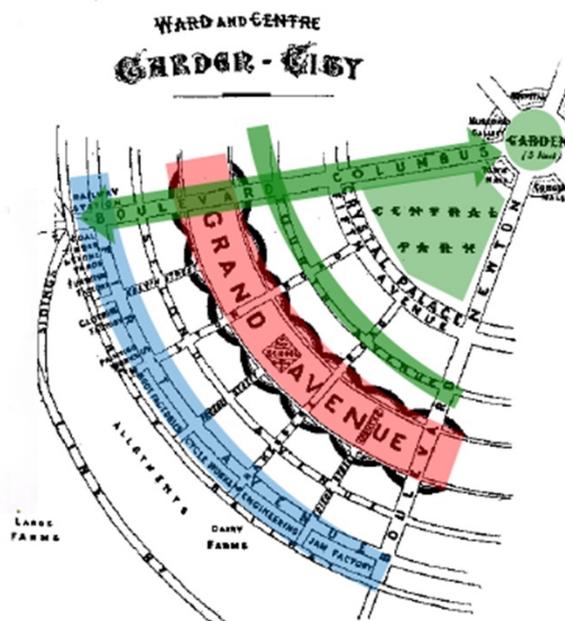
Gambar 18 Penerapan Konsep Garden City di Kawasan Kotabaru
 Sumber : Olahan Peta Persil Tahun 1925, 2018

Keterangan Gambar

- 1 Open space sebagai taman kota sebagai pusat kawasan
- 2 Outer city
Di kawasan Kota Baru dibatasi oleh kampung
- 3 Open space sebagai taman kota dan pusat kota
- 4 Boulevard
Menghubungkan pusat kawasan dengan luar kawasan
- 5 Fasilitas sosial
- 6 Avenue
Merupakan jalan yang membagi tiap-tiap zona
- 7 Batas Kawasan Kota Baru sisi barat
- 8 Zona pemukiman

Gambar 19 Keterangan Gambar
 Sumber : Iriana Dewi, MTD (2002)
 Arahan Rancangan sebagai Dasar Pengembangan Kawasan Kota Baru di Yogyakarta untuk mempertahankan Citra Kawasan Berdasarkan pada perubahan fungsi, langgam bangunan, dan vegetasi kawasan. Thesis S2 Program Studi Teknik Arsitektur, Konsentrasi Disain Kawasan Binaan. Hal 24-25

Kotabaru dirancang dengan pola radial, dengan Kridosono sebagai poros dari penerapan konsep *Garden City*. Jalan utama sekitar Kridosono dilengkapi dengan *Boulevard*⁶.



Gambar 20 Garden City's Concept
 Sumber : https://www.gardenvisit.com/landscape_architecture/urban_design/garden_city_landscaping_urbanism_howard, diakses 2018

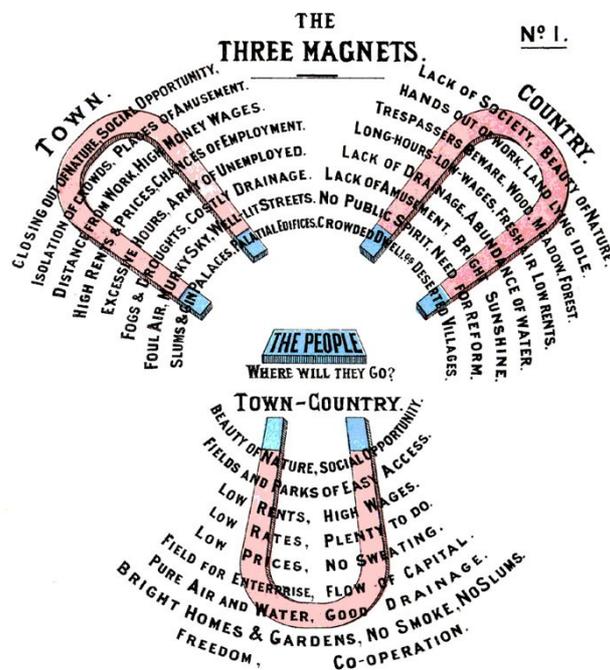
⁶ Adimarga (dalam Bahasa Indonesia) / *Bolwerk* – bulwark (Bahasa Belanda) merupakan sebuah jalan ramai utama serba-lajur yang lebar, dibelah oleh median di tengah jalan, dan jalan kecil di setiap tepinya sebagai lajur lambat dan parkir serta untuk digunakan sepeda dan pejalan kaki, dengan kualitas lanskap dan suasana di atas rata-rata.

Ide Taman Kota Ebenezer Howard memasukkan konsep arsitektur lansekap dengan konsep perencanaan sosial, ekonomi, dan regionalnya. Konsep arsitektur lansekap ini, seperti yang ditunjukkan di atas, didasarkan pada prinsip desain lansekap dan taman yang dominan pada abad kesembilan belas: bahwa menciptakan transisi dari latar depan yang Indah, melalui medan menengah yang indah ke latar belakang yang luhur.

Berdasarkan dari laman (“*Garden City: Landscape City: Landscape Urbanism,*” n.d.), Olmsted mengadaptasi konsep ini untuk desain perkotaan, dengan merencanakan sistem taman, dan Howard menyesuaikannya dengan konsep Kota Taman miliknya. Ini dapat dipahami sebagai konsep Kota Lanskap dan dipandang sebagai pendahulu dari apa yang sekarang disebut Urbanisme Lanskap. *The Three Magnets* Diagram (di bawah) membuat tiga poin:

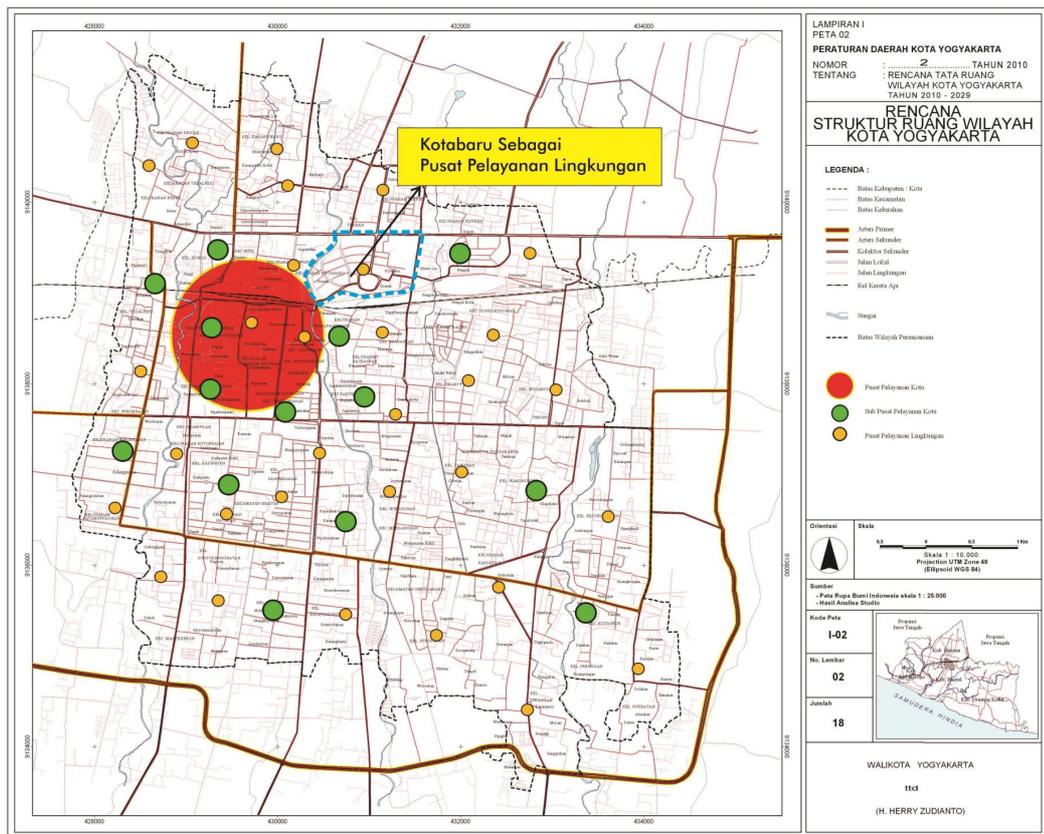
- Kehidupan kota memiliki karakteristik yang baik dan buruk.
- Kehidupan bernegara memiliki karakteristik yang baik dan buruk.

Kehidupan kota-desa dapat memiliki semua hal baik tentang kehidupan di kota dan kehidupan di negara ini - tanpa hal-hal buruk.



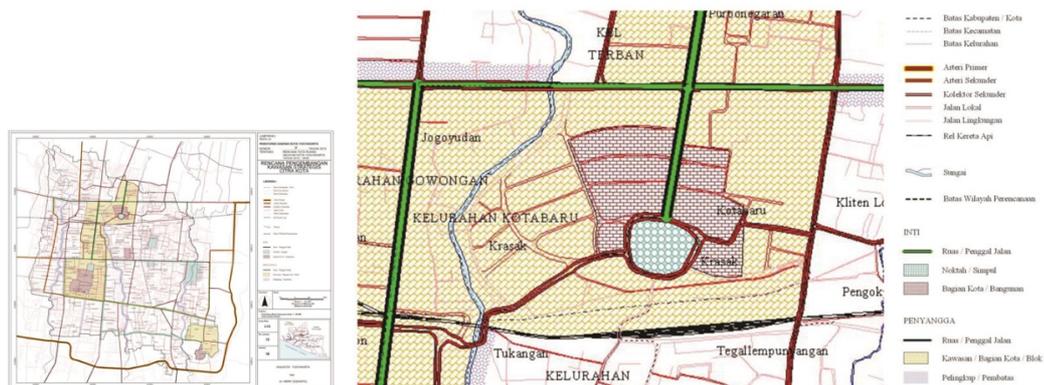
Gambar 21 *Town-Country Scheme*

https://www.gardenvisit.com/landscape_architecture/urban_design/garden_city_landscape_urbanism_howard, diakses November 2018



Gambar 22 Kota Baru Sebagai Pusat Pelayanan Lingkungan
Sumber : Penyusunan Rencana Tata Bangunan dan Lingkungan (RTBL) Kawasan Kota Baru, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 2014

Menurut rencana struktur ruang wilayah Kota Yogyakarta 2010-2029, Kota Baru direncanakan sebagai pusat pelayanan lingkungan.



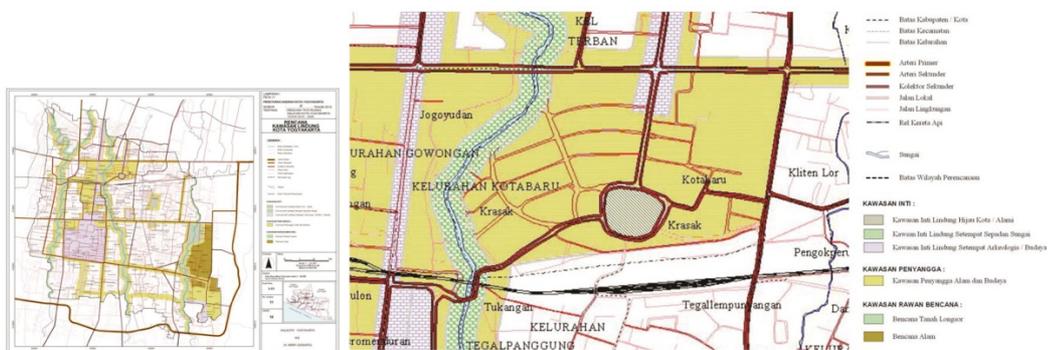
Gambar 23 Rencana Pengembangan Kawasan Strategis Citra Kota
Sumber : RTRW Kota Yogyakarta Tahun 2010

Berdasarkan RTRW Kota Yogyakarta tahun 2010, Kridosono masuk dalam noktah / simpul rencana pengembangan kawasan strategis citra kota.



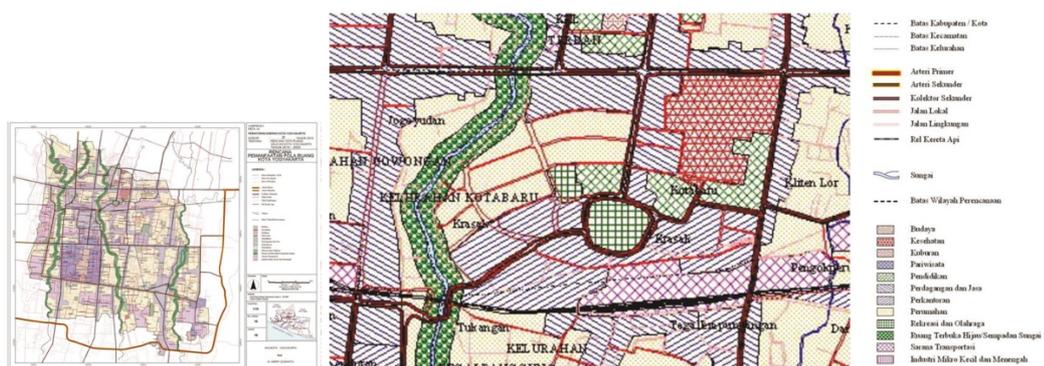
Gambar 24 Rencana Intensitas Pemanfaatan Ruang pada Blok Lingkungan
Sumber : RTRW Kota Yogyakarta Tahun 2010

Untuk intensitas pemanfaatan ruang pada blok lingkungan, Kridosono merupakan area dengan rencana intensitas sedang.



Gambar 25 Rencana Kawasan Lindung Yogyakarta
Sumber : RTRW Kota Yogyakarta Tahun 2010

Menurut perencanaan pada RTRW Kota Yogyakarta tahun 2010, Kawasan Kridosono dijadikan kawasan inti lindung hijau kota / alami.



Gambar 26 Rencana Pemanfaatan Pola Ruang Yogyakarta
Sumber : RTRW Kota Yogyakarta Tahun 2010

Menurut RTRW Kota Yogyakarta Tahun 2010, Kridosono dimanfaatkan sebagai area rekreasi dan olahraga.

2.2.1.2 Tata Guna Lahan



Gambar 27 Land Use Kawasan Kotabaru Tahun 1925

Sumber : Penyusunan Rencana Tata Bangunan dan Lingkungan (RTBL) Kawasan Kotabaru. Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 2014



Gambar 28 Land Use Kawasan Kotabaru Tahun 2013

Sumber : Jurnal Arsitektur, Kota dan Permukiman (LOSARI), Land Use dan Zonasi Kawasan Cagar Budaya Kotabaru Yogyakarta, Berdasarkan Konsep *Garden City*, Yunita Kesuma, Program Studi S1 Teknik Arsitektur, Jurusan Teknik Sipil, Fakultas Teknik Universitas Lampung hal. 118 dengan olahan Penulis, 2019

Perkembangan tata guna lahan Kotabaru mengalami banyak penurunan pada fungsi residensial. Untuk Kridosono, penggunaan lahan masih tetap sebagai fasilitas pelayanan. Namun untuk fungsi di dalamnya mulai muncul fungsi aktivitas ekonomi (komersial).

2.2.1.3 Bangunan Penting

Infrastruktur fasilitas umum yang terletak di Kotabaru meliputi :

Pendidikan Formal

- TK Syuhada
- Tk Kartika
- SD Syuhada
- SDN Serayu
- SDN Ungaran I,II,III
- SMP Negeri 5
- SMA Negeri 3
- SMA BOPKRI I
- SMA Stelladuce
- Akademi Perawat Bethesda
- UKDW

Kesehatan

- RS Bethesda
- RS. DKI
- RS. Bersalin Pura Raharja
- Klinik Husada
- Klinik Spesial Saraf Kotabaru
- Apotik CITO
- Laboratorium Hi-Lab

Pendidikan Non-Formal

- PKBM
- ELTI
- LTC
- LBC
- ITC
- SSC

Peribadatan

- Musrenbangkel
- RPJM Kelurahan Kotabaru
- Masjid Syuhada
- Masjid At-Taqwa
- Masjid Kalimosodo
- Masjid Fisabilillah
- Masjid Ar-Ridho
- Masjid Fadli Umar
- Masjid Al-Hijrah
- Masjid Al-Ikhlas
- Gereja Katholik
- Antonius Kotabaru
- Gereja Kristen HK BP

Meskipun letaknya secara makro terletak di antara fasilitas dan aktifitas pendidikan dan pariwisata, namun secara mezzo, kawasan site Stadion Kridosono berada di kawasan yang lebih pada arah pendidikan, peribadatan, serta fasilitas kesehatan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kapasitas respon dalam arahan revitalisasi, akan lebih banyak pada bahasan hal-hal tersebut.

2.2.1.4 Gaya Arsitektur Bangunan

Dari segi fisik, Kotabaru mencitrakan hunian kolonial yang telah berusaha berakomodasi dengan lingkungan setempat, baik lingkungan budaya maupun lingkungan fisik. Oleh karena itu, gaya bangunan lama di Kotabaru menunjukkan gaya percampuran antara Eropa dengan gaya setempat. Akomodasi dengan iklim misalnya ditunjukkan dengan langit-langit tinggi, meskipun bangunan kecil, pelubangan yang banyak (jendela, pintu, dan lubang angin), atap genting yang tidak terlalu curam. Dalam pengaturan tapak pun, rumah-rumah di Kotabaru memiliki kekhasan, yaitu menyisakan bagian depan dan belakang atau seringkali samping, sebagai ruang terbuka.



Gambar 29 Citra Rumah Dengan Arsitektur Indis di Kotabaru

Sumber: <http://jejakkolonial.blogspot.com/2016/03/yang-tidak-baru-di-kotabaru.html>, diakses November 2018

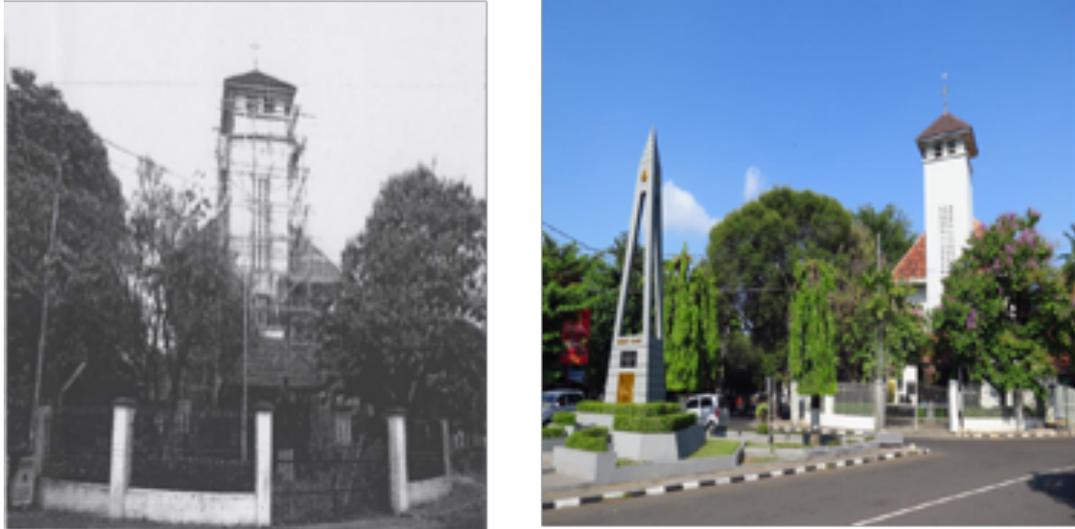
Para pemukim di Kotabaru pada masa awal, umumnya adalah para pegawai tinggi Belanda, seperti para administrator pabrik gula yang banyak terdapat di Yogyakarta. Pada masa awal kemerdekaan, wilayah ini juga

bersejarah karena beberapa bagian kawasan atau bangunannya memiliki peran penting. Kemudian, pada masa sekarang, wilayah ini berada di tengah kota Yogyakarta, di lintasan yang menghubungkan simbol-simbol kota seperti kraton-Malioboro-Bulaksumur, sehingga memiliki nilai ekonomi yang sangat tinggi.

2.2.1.5 Potensi Lokasi

Kawasan Kotabaru dipenuhi dengan bangunan-bangunan bersejarah. Diantaranya Gedung Kolese Santo Ignatius yang dulu digunakan sebagai kantor Kementerian Pertahanan, Gedung SMAN 3 sebagai gedung AMS, Gedung SMP 5 yang dahulu dipakai Normalschool, juga gedung SMU BOPKRI I yang digunakan sebagai gedung Christelijke MULO dan Akademi Militer. Salah satu potensi terbesar yang ada pada kawasan Kridosono adalah Gereja St. Antonius. Gereja memberikan daya tarik tersendiri kepada penikmat bangunan indische.

Gereja ini merupakan bangunan peninggalan Belanda yang dibangun waktu itu guna melengkapi kawasan khusus yang dirancang Belanda sekitar tahun 1920 sebagai area perkotaan dengan kompleks perumahan yang mempunyai fasilitas lengkap. Gereja dapat ditempuh dengan menggunakan Trans Jogja Jalur 2 A dan 2 B turun di Halte Kridosono Kemudian berjalan ke arah Barat kurang lebih 500 meter. Dengan Bus Kota Jalur 2 dan jalur 10 turun didepan Gereja Kotabaru, dan dengan Kendaraan pribadi dengan rute dari Malioboro ke arah timur melewati jembatan Kewek ambil arah Jl. Abu bakar Ali atau ke arah lapangan Kridosono. Selain wisata bangunan bersejarah, kawasan Kotabaru juga memiliki potensi wisata kuliner. Banyaknya jumlah restoran dan cafe yang terdapat di kawasan Kota Baru turut menarik perhatian para turis, baik domestik maupun nondomestik. Berbagai macam gaya kuliner turut disajikan di kawasan Kota Baru. Salah satu sudut Jogja ini menawarkan beragam kuliner yang murah meriah namun tetap ramah di lidah. Beragam ikon kuliner menarik lainnya, seperti Roemi, Raminten, Siomay Telkom dan Pempek Ulu Bundar.



Gambar 30 Gereja St. Antonius Dulu dan Sekarang
Sumber: kiri, Google dan kanan, dokumen penulis, 2015

2.2.1.6 Sirkulasi

Perkembangan pembangunan akan terus meningkat, jalur jalan tetap sama, jumlah kendaraan semakin banyak. Akan begitu kesusahan untuk mencegah, melarang, pertumbuhan pembangunan, namun dengan bekerjasama kepada pihak-pihak birokrasi ‘bahwa untuk mendapatkan ijin IMB harus menyediakan 50% ruang terbuka. Jumlah kendaraan terus bertambah, laju pertumbuhan jalan tidak sebanding = kepadatan kendaraan (macet) Para pengguna / warga akan lebih menghendaki sebuah terobosan yang dapat mempercepat mobilitas (alokasi waktu), tingkat kenyamanan terpenuhi. Transportasi publik, adalah salah satu cara untuk memecah dan menjadi solusi masa masa mendatang, disaat kendaraan di jalan tidak dapat berjalan lagi - karena terlalu padat.

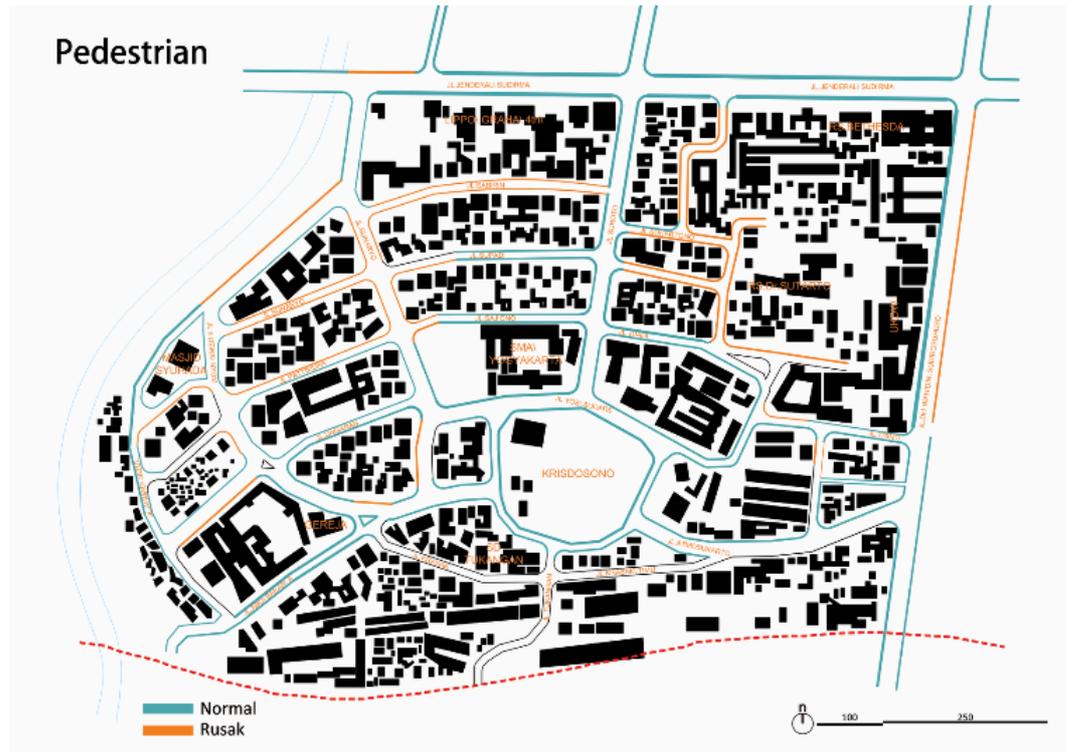
Public Circulation



Gambar 31 Public Circulation
Sumber: Analisis Penulis, 2016

2.2.1.7 Pedestrian

Ada dua golongan tipe trotoar dengan kriteria nyaman yang berada di kawasan Kotabaru. Nyaman dengan aksesibilitas difable dan tanpa aksesibilitas difable (ditunjukkan dengan garis berwarna biru). Sedangkan trotoar yang rusak, ada beberapa faktor penggolongan. Diantaranya diakibatkan rusaknya trotoar, adanya objek penghalang seperti pohon atau pot tanaman di tengahnya, serta dimensi trotoar yang kurang memadai atau belum standar (ditunjukkan dengan garis berwarna orange).



Gambar 32 Pedestrian
Sumber: Analisis Penulis, 2016

Dari Gambar 27 di atas menunjukkan bahwa, untuk pedestrian bagian kawasan Stadion Kridosono sendiri, masih cukup baik.

2.2.2 Peta Kondisi Fisik dan Data Lokasi Mikro, Site Kridosono

2.2.2.1 Kridosono

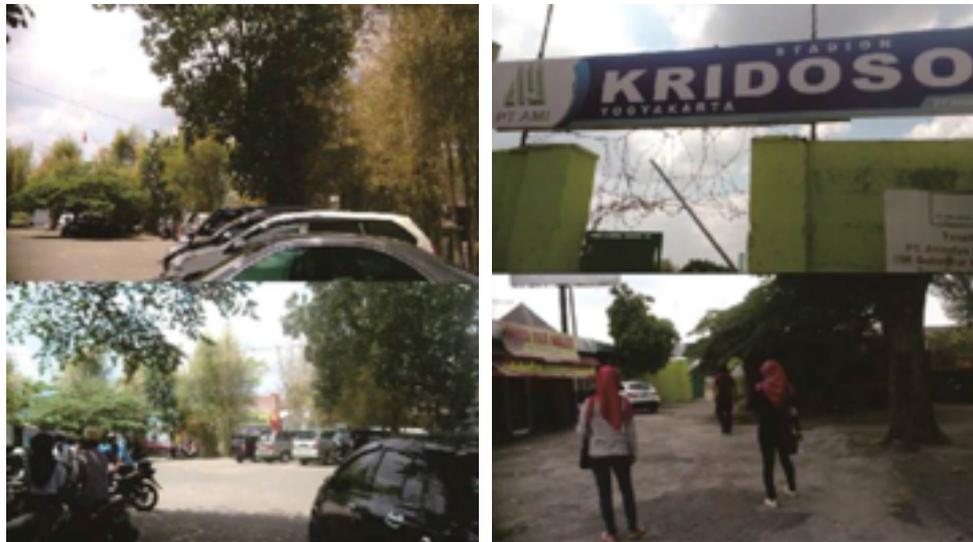
Stadion Kridosono berada di wilayah Kotabaru Yogyakarta. Tepatnya di Jalan Yos Soedarso Kotabaru Yogyakarta. Sebagaimana fungsi stadion, tempat ini biasa digunakan sebagai sarana tempat olahraga. Selain itu stadion kridosono juga sering menjadi tempat berbagai *event* musik seperti konser dan lai lain. Stadion Kridosono membuka pusat-pusat olahraga lainnya seperti futsal dan kolam renang.

Saat ini wilayah Kridosono banyak digunakan untuk aktifitas perekonomian. Para pedagang khususnya makanan menjajakan makanannya disekitaran Kridosono. Terdengar kabar bahwa stadion akan diubah menjadi area publik karena jarang digunakan untuk bertanding sepakbola.



Gambar 33 Aerial Stadion Kridosono

Sumber: <http://www.panoramio.com/photo/44737073>, diakses 2015



Gambar 34 Entrance Stadion Kridosono(kiri), Parkir Stadion Kridosono (kanan)

Sumber: Penulis, 2015

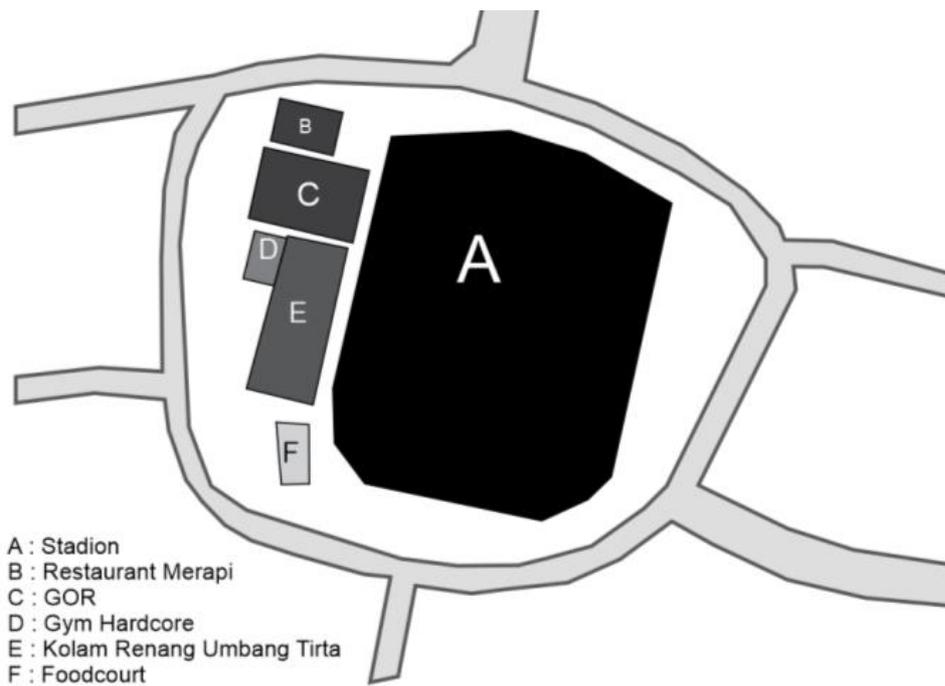
Entrance lapangan sepak bola terdapat empat pintu masuk. Bagian barat lapangan terdapat area retail makanan yang sudah lama berdiri di kawasan Stadion Kridosono. Bagian ini sekaligus sebagai area parkir.



Gambar 35 Bagian Dalam Stadion Kridosono

Sumber: Penulis, 2015

Terdapat lapangan sepak bola, tribun penonton dan empat pintu entrance pada sisi barat, timur dan utara yang mana dua diantaranya sudah ditutup atau tidak difungsikan. Terdapat toilet umum diarah utara dan terdapat pula kantin didalam lapangan Kridosono. Terdapat open space berupa gedung olah raga permainan basket. Umbang Tirta memiliki fasilitas kolam renang umum didalam bangunan gedung.

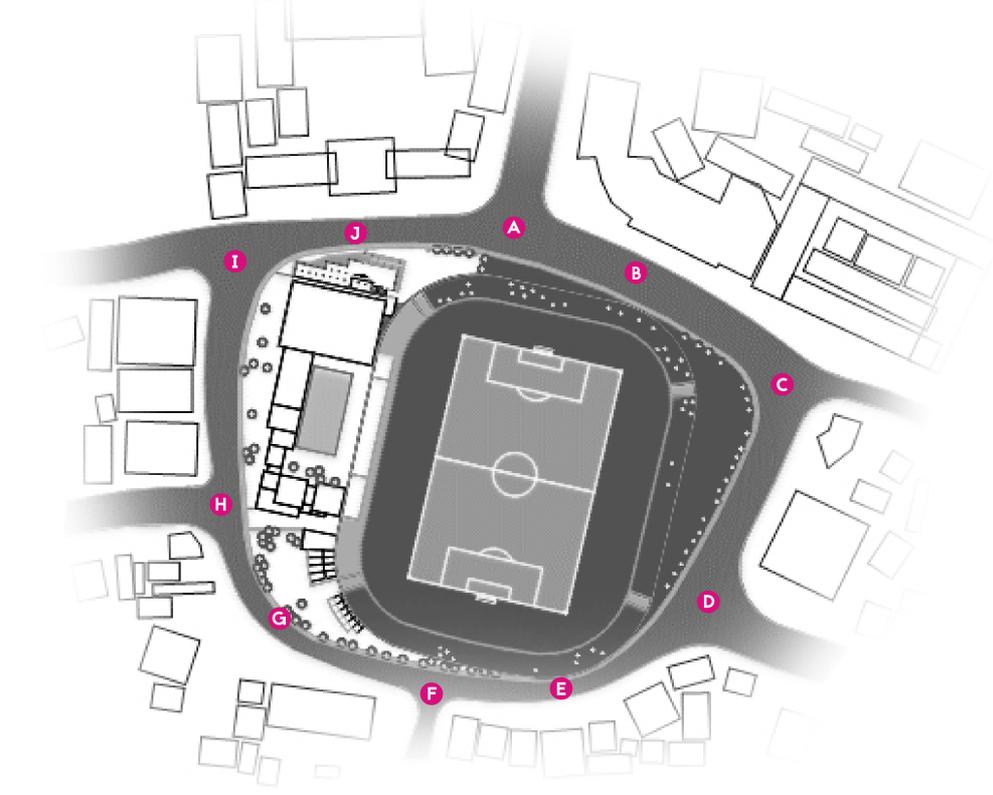


Gambar 36 Siteplan Kridosono

Sumber :

<https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/12006/05.%20%20Bab%20.pdf?sequence=6&isAllowed=y>, page 33, diakses 2018

2.2.2.2 Kondisi Lingkungan Kridosono



Gambar 37 Key Map Lingkungan Kridosono
Sumber: Ilustrasi Penulis, 2018



Gambar 38 (A)
Sumber: Survei Penulis, 2018

Boulevard gambar (A) saat ini berfungsi sebagai pemisah bagi kendaraan dengan tujuan ke JL Suroto (Lajur Kiri) dan jalan lurus ke Timur JL Yos Sudarso (Kanan). Dengan lebar masing-masing lajur sekitar 4-5 meter, dan *boulevard* 2 meter.



Gambar 39 (B)
Sumber: Survei Penulis, 2018

Gambar (B) terletak diantara site Kridosono dengan Kantor Telkom Indonesia. Lebar lajur masing-masing 4-5 meter dengan *boulevard* 2 meter. Unikny pada bagian ini terdapat semacam halte atau *shelter*⁷, yang sering digunakan untuk istirahat oleh ojek daring, pelajar, maupun masyarakat yang transit sementara. Terkadang lajur Utara bagian ini juga digunakan untuk parkir mobil kantor Telkom Indonesia apabila parkir penuh. Sehingga terkadang terdapat pedagang kaki lima pada area ini



Gambar 40 (C)
Sumber: Survei Penulis, 2018

Pada bagian Gambar (C) arus kendaraan mulai terpecah ke arah JL Wardani dan JL Yos Sudarso bagian timur. Terdapat halte Trans-Jogja pada bagian sisi Utara persimpangan jalan. Pengguna sisi ini dominan pelajar dan pengunjung Telkom Indonesia.

⁷ suatu tempat istirahat atau berlindung yang sifatnya sementara guna terlindung dari faktor alam seperti terikmatahari, tiupan angin ataupun hujan



Gambar 41 (D)
Sumber: Survei Penulis, 2018

Gambar (D) merupakan persimpangan yang paling lengang. Arus kendaraan cukup lancar pada area ini. Terdapat sumber penambahan arus kendaraan dari JL Atmosukarto menuju ke JL Yos Sudarso.



Gambar 42 (E)
Sumber: Survei Penulis, 2018

Terjadi penyempitan jalan pada area Gambar (E) dengan 2 sumber arus. Dari JL Atmosukarto dan JL Yos Sudarso. Bagian dinding bangunan stadion Kridosono sisi ini sudah mulai merapat pada pedestrian, dan cenderung digunakan untuk mural maupun sekedar aktivitas bersifat vandal⁸. Lebar jalan sekitar 13 meter.



Gambar 43 (F)
Sumber: Survei Penulis, 2018

Bagian gambar (F) lebar jalan kurang dari 13 meter. Terdapat berbagai bangunan komersial jasa pada sisi selatan jalan. Arus kendaraan area ini padat-lancar. Dari area ini dapat mendengar suara kereta api dari Kawasan perkereta-apian Lempuyangan yang berada di sekitar 400 meter Selatan Kridosono.

⁸ perusak hasil karya seni dan barang berharga lainnya (lukisan, patung, dan sebagainya)



Gambar 44 (G)
Sumber: Survei Penulis, 2018

Area ini Gambar (G) merupakan bagian dengan aktivitas yang padat, baik di area dalam site maupun luar site. Terdapat bangunan komersial jasa pada bagian Selatan jalan, dan warung-warung makanan pada area dalam tepi site yang masing-masing memiliki area parkir.



Gambar 45 (H)
Sumber: Survei Penulis, 2018



Gambar 46 (I)
Sumber: Survei Penulis, 2018

Gambar (H) dan (I) memiliki persimpangan dengan intensitas yang hampir sama. Perbedaannya, area Gambar (H) intensitas kepadatan berasal dari arus kendaraan dari kawasan Kridosono sendiri dan pengalihan arus kendaraan dari JL Abu Bakar Ali (sisi Barat site), sedangkan area Gambar

(H) terdapat warung makan kaki lima yang membutuhkan lahan parkir sehingga cukup memakan badan jalan dan terdapat arus dari JL Faridan Muridan Noto menuju kawasan Utara site (JL Yos Sudarso).



Gambar 47 (J)
Sumber: Survei Penulis, 2018

Penjelasan area Gambar (J) secara umum terdapat pada deskripsi Gambar (A). Bagian ini cukup teduh dan sejuk dengan vegetasi peneduh yang cukup pada bagian Kiri, *boulevard*, dan Kanan jalan. Terdapat restoran pada sisi tepi Utara site.

2.2.2.2.1 Kondisi Jalan

Pada bagian sisi Utara Kridosono (A) sampai (C) jalan memiliki lebar total sekitar 13 meter, dengan taman di tengah dan terdapat 3 persimpangan jalan. Untuk sisi Timur dan Barat, jalan lebar sekitar 8-10 meter, dengan masing-masing 1 persimpangan. Terjadi penyempitan jalan ditunjukkan pada gambar (D) ke (E). Pada bagian Selatan lebar jalan sekitar 6-8 meter dengan 1 persimpangan jalan menuju arah Stasiun Lempuyangan.

2.2.2.2.2 Ruang Terbuka Hijau

Untuk ruang terbuka hijau di luar dinding Stadion Kridosono sendiri, untuk bagian Utara didominasi dengan pepohonan yang berada pada taman yang berada di tengah jalan dan bagian depan sebuah resto. Untuk sisi Barat, Selatan, dan Timur didominasi oleh pepohonan tepi pedestrian.



Gambar 48 Vegetasi pada RTH Kawasan Kridosono
Sumber: Analisis Penulis, 2019

2.2.2.3 Kecepatan dan Arah Angin

Kecepatan angin iklim makro pada area kotabaru menurut metoebblue.com didapatkan angin terbesar berasal dari arah selatan sebesar 5m/s 10 meter di atas permukaan tanah.



Gambar 49 Arah dan Kecepatan Angin pada Site
 Sumber: Meteoblue.com, diakses 2019

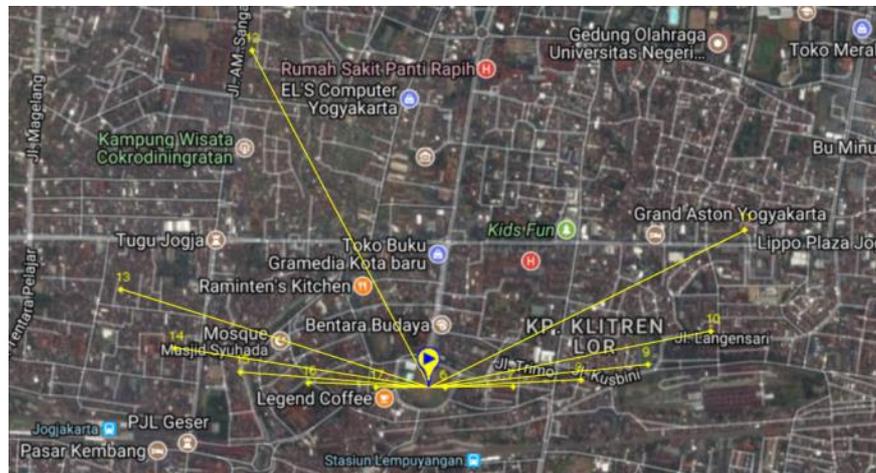
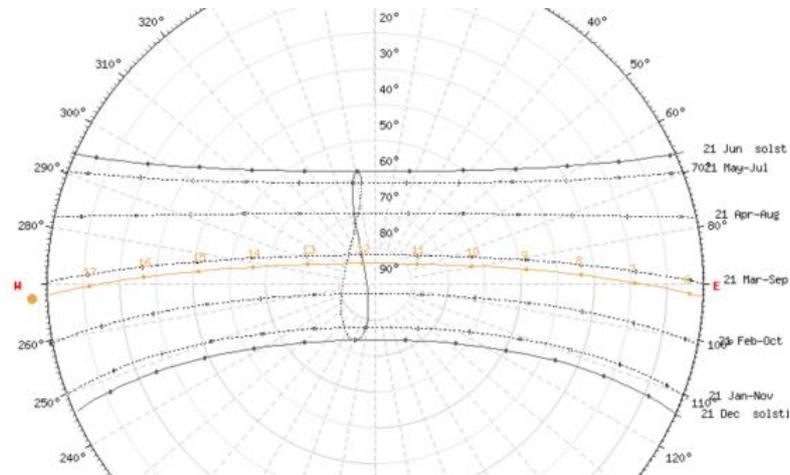
Menurut Kuismanen (2008), Kecepatan angin berdasarkan data BMKG dapat direduksi untuk mengetahui angin mikro. Kecepatan angin mikro didapati dengan memberikan faktor reduksi 0,75 yang kemudian direduksi kembali dengan roughness faktor sesuai dengan tipe kawasan urban dari tapak.

Tipe area	Kecepatan angin relatif (roughness factor)
Permukaan air, lebih dari 1 km	1,0
Kawasan sub urban terbuka	0,7
Kota kecil, sub urban	0,6
Kota medium, kepadatan medium	0,5
Pusat kota, kepadatan tinggi	0,4

Tabel 3 Roughness Factor
 Sumber: Kuismanen, 2008

Kecepatan angin makro yang telah direduksi dengan 0,75 kemudian direduksi kembali dengan faktor berdasarkan area site. Kridosono berada di area pusat kota dengan kepadatan tinggi dengan roughness faktor 0,4. Dari perhitungan tersebut maka ditemukan hasil 1,5m/s.

2.2.2.4 Posisi Matahari

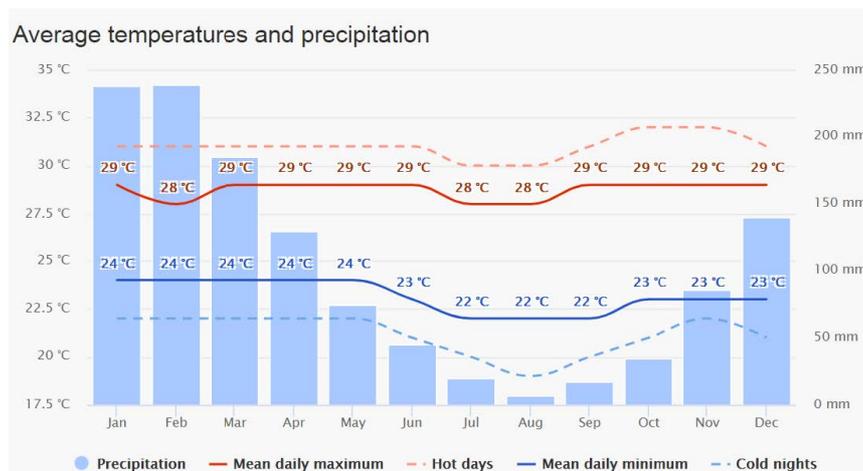


Gambar 50 Posisi Matahari Terhadap Site
Sumber: Meteoblue.com, diakses 2019

Posisi matahari kritis Tempat di utara pada saat kritis pukul 12.00 - 15.00 WIB. Posisi matahari ini dapat menentukan massa bangunan dan bukaan. Dari data di atas ditemukan Arah matahari ke situs dengan azimuth sebesar $17.26^\circ - 313.36^\circ$ dan $163.87^\circ - 241.37^\circ$.

2.2.2.5 Suhu Udara

Pada site rancangan dilakukan pengukuran untuk mengetahui data tapak site terkait suhu udara site. Suhu udara diukur diwaktu krisis posisi matahari yaitu pada pukul 13.00-14.00 WIB. Dalam pengambilan data ditentukan titik-titik pengukuran menyesuaikan arah mata angin.



Gambar 51 Suhu Udara pada Site
Sumber: Meteoblue.com, diakses 2019

Berdasarkan data suhu udara sepanjang tahun menurut meteoblue.com di Kridosono memiliki besar suhu udara maksimal sebesar 31°C dan terendah 22°C. Rata-rata suhu udara maksimal pada siang hari sebesar 29°C dan rata-rata suhu udara minimum pada siang hari 23,5°C.

2.3 Peraturan Bangunan Terkait

2.3.1 Rencana Pola Ruang Kecamatan Gondokusuman

Berdasarkan lampiran xvii pada Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 25 Tahun 2013 tentang Penjabaran Rencana Pola Tata Ruang Dan Ketentuan Intensitas Pemanfaatan Ruang diketahui bahwa status kawasan merupakan kawasan penyangga alam dan budaya.

Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 25 Tahun 2013 tentang Penjabaran Rencana Pola Tata Ruang Dan Ketentuan Intensitas Pemanfaatan Ruang yang berkaitan dengan fungsi dan peraturan dari lokasi yang akan dibangun.

Berdasarkan Lampiran III pada Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 25 Tahun 2013 tentang Penjabaran Rencana Pola Tata Ruang Dan Ketentuan Intensitas Pemanfaatan Ruang diketahui bahwa dalam rencana pembangunan di blok yang digunakan sebagai kawasan Sarana Olahraga dan Rekreasi.



Gambar 52 Peta Rencana Pola Ruang Kecamatan Gondokusuman

Sumber : lampiran III peraturan walikota no 25 tahun 2013

Berdasarkan Lampiran XV pada Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 25 Tahun 2013 tentang Penjabaran Rencana Pola Tata Ruang Dan Ketentuan Intensitas Pemanfaatan Ruang diketahui bahwa ketentuan Intensitas Pemanfaatan Ruang dan Tata Bangunan di lokasi yang akan dibangun sesuai dengan luas area yang digunakan adalah sebagai berikut:

2.3.2 Ketentuan Intensitas Pemanfaatan Ruang dan Tata Bangunan

LAMPIRAN XV : PERATURAN WALIKOTA YOGYAKARTA
NOMOR : 25 TAHUN 2013
TANGGAL : 19 MARET 2013

KETENTUAN INTENSITAS PEMANFAATAN RUANG DAN TATA BANGUNAN

No	Kegiatan	Zona	Cagar Budaya		Ruang Terbuka Hijau			Sempadan Sungai		Perumahan		Perdagangan dan Jasa		Sarana Pelayanan Umum				Industri Kecil / Rumah Tangga		Pariwisata
			SC	RTH-1	RTH-2	RTH-3	PS	R-1	R-2	K	KT	SPU-1	SPU-2	SPU-3	SPU-4	I	PL			
A Koefisien Dasar Bangunan Maksimal (%)																				
1	Luas Tanah/Persil 40-100 m ²		80	-	25	20	25	80	80	90	90	80	80	80	80	80	80	80	80	80
2	Luas Tanah/Persil 101-200		80	-	25	20	25	80	80	90	90	80	80	80	80	80	80	80	80	80
3	Luas Tanah/Persil 201-400		80	-	20	20	20	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
4	Luas Tanah/Persil 401-1000		80	-	20	20	20	80	80	80	80	70	70	70	70	70	70	80	80	80
5	Luas Tanah/Persil ≥1001		80	30	20	20	20	80	80	80	80	70	70	70	70	70	80	80	80	80
B Tinggi Bangunan Maksimal (m)																				
1	Luas Tanah/Persil 40-100 m ²		12	-	8	8	8	16	12	20	16	16	16	16	16	16	12	12	12	12
2	Luas Tanah/Persil 101-200		12	-	8	8	8	16	12	20	16	16	16	16	16	16	16	16	12	12
3	Luas Tanah/Persil 201-400		12	-	8	8	8	16	12	24	20	16	16	16	16	16	16	16	12	12
4	Luas Tanah/Persil 401-1000		12	-	8	8	8	20	16	28	20	20	20	20	20	20	24	16	16	12
5	Luas Tanah/Persil ≥1001		12	20	8	8	8	20	16	32	24	24	24	24	24	24	24	16	16	12
C Koefisien Lantai Bangunan Maksimal																				
1	Luas Tanah/Persil 40-100 m ²		2.4	-	0.5	0.4	0.5	3.2	2.4	4.5	3.6	3.2	3.2	3.2	3.2	3.2	2.4	2.4	2.4	2.4
2	Luas Tanah/Persil 101-200		2.4	-	0.5	0.4	0.5	3.2	2.4	4.5	3.6	3.2	3.2	3.2	3.2	3.2	2.4	2.4	2.4	2.4
3	Luas Tanah/Persil 201-400		2.4	-	0.4	0.4	0.4	3.2	2.4	4.8	4	3.2	3.2	3.2	3.2	3.2	2.4	2.4	2.4	2.4
4	Luas Tanah/Persil 401-1000		2.4	-	0.4	0.4	0.4	4	3.2	4.8	4	3.5	3.5	3.5	3.5	3.5	3.2	2.4	2.4	2.4
5	Luas Tanah/Persil ≥1001		2.4	1.5	0.4	0.4	0.4	4	3.2	6.4	4.8	4.2	4.2	4.2	4.2	4.2	3.2	2.4	2.4	2.4
D Koefisien Dasar Hijau Minimal (%)																				
1	Luas Tanah/Persil 40-100 m ²		10	-	50	60	50	10	10	5	5	10	10	10	10	10	10	10	10	10
2	Luas Tanah/Persil 101-200		10	-	50	60	50	10	10	5	5	10	10	10	10	10	10	10	10	10
3	Luas Tanah/Persil 201-400		10	-	60	60	60	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
4	Luas Tanah/Persil 401-1000		10	-	60	60	60	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
5	Luas Tanah/Persil ≥1001		10	50	60	60	60	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10

Keterangan :

ZONA SUKSA ALAM & CAGAR BUDAYA (SC) SC Cagar Budaya Bersejarah	ZONA PERLINDUNGAN SETEMPAT PS Sempadan Sungai	ZONA PERKANTORAN (KT) KT Perkantoran	ZONA INDUSTRI (I) I Industri Kecil / Rumah Tangga
ZONA RUANG TERBUKA HIJAU (RTH) RTH-1 Kebun Binatang Gembira Loko RTH-2 Taman, Hutan Kota, Lapangan Olah Raga RTH-3 RTH Fungsi Tertentu (TPU)	ZONA PERUMAHAN (R) R-1 Perumahan Kepadatan Tinggi R-2 Perumahan Kepadatan Sedang	ZONA SARANA PELAYANAN UMUM (SPU) SPU-1 Sarana Pendidikan SPU-2 Sarana Transportasi SPU-3 Sarana Kesehatan SPU-4 Sarana Olah Raga dan Rekreasi	ZONA PERUNTUKAN LAIN (PL) PL Pariwisata

Gambar 53 Ketentuan Intensitas Pemanfaatan Ruang dan Tata Bangunan

Sumber : lampiran XV peraturan walikota no 25 tahun 2013

- Zonasi pemanfaatan ruang : Perdagangan dan Jasa
- Koefisien Dasar Bangunan : 70%
- Tinggi Bangunan : 24 Meter
- Koefisien Lantai Bangunan : 4,2
- Koefisien Dasar Hijau : 10%

Berdasarkan Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 25 Tahun 2013 tentang Penjabaran Rencana Pola Tata Ruang Dan Ketentuan Intensitas Pemanfaatan Ruang diketahui bahwa jenis jalan yang berada di keliling stadion kridosono dengan lebar 10 meter termasuk jenis jalan tepi lingkungan dengan ketentuan garis sempadan sebagai berikut :

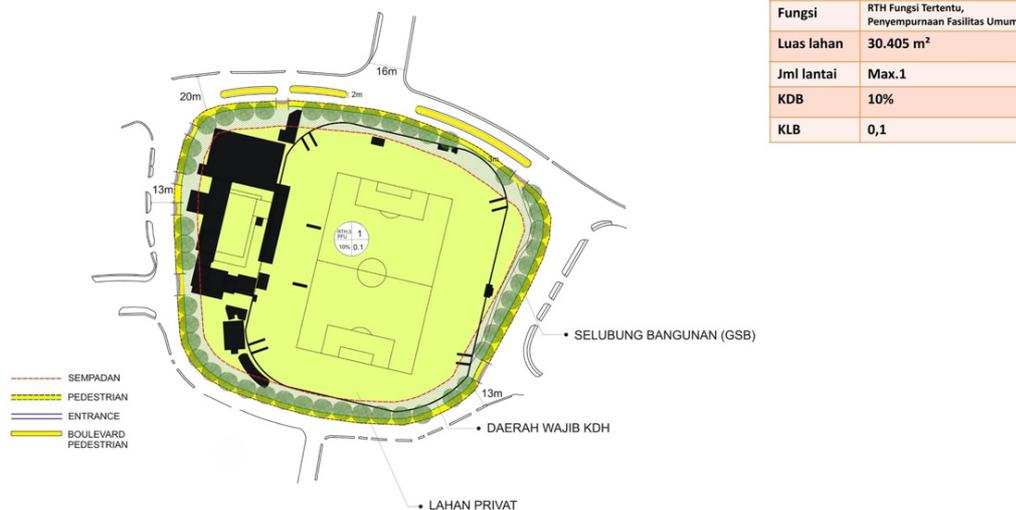
- Jarak Sempadan Jalan : 10 meter dari ruang milik jalan, 18 meter ruang milik jalan.

2.3.3 Pemanfaatan Lahan Kawasan Kotabaru



Gambar 54 Pemanfaatan Lahan
Sumber : Draft Paparan RTBL Kotabaru, 2014

2.3.4 Panduan Rancang



Gambar 55 Panduan Rancang Area Blok Kridosono

Sumber : Draft Paparan RTBL Kotabaru, 2014

Data dari RTBL Kotabaru Tahun 2014 (Gambar 54 dan 55) menunjukkan, bahwa Kridosono merupakan area dengan ketentuan RTH lapangan olahraga dengan KDB 30%, KLB 0,1, dan maksimal jumlah lantai 1. Kondisi saat ini sebagian besar area merupakan lahan privat, dengan posisi bangunan yang belum sesuai dengan sempadan (Gambar 55, garis merah) yang ditetapkan. Dapat dilihat pada Gambar 55 atau Gambar 36, fungsi stadion sudah tidak lagi sesuai dan dapat lebih dioptimalkan dengan fungsi yang lebih kontekstual terkait fungsi blok Kridosono sebagai RTH fungsi tertentu, penyempurna fasilitas umum.

2.3.5 Asesmen Perubahan Citra Kawasan Kotabaru

Perubahan orientasi nilai kawasan ini menyebabkan perubahan fisik kawasan Kotabaru. Untuk mengetahui perubahan-perubahan yang terjadi pada bangunan-bangunan di Kotabaru, dilakukan pengamatan pada bagian fasad. Bagian ini dipilih karena penelitian dapat dilakukan secara cepat serta fasad merupakan bagian yang mewarnai kawasan dengan menonjol.

Dalam pengamatan, dibuat penilaian bangunan-bangunan tersebut, yaitu meliputi :

1. Lima kategori tampilan fisik :

- a. asli, dengan perkiraan bagian tersebut belum berubah,
- b. berubah sebagian kecil,
- c. berubah banyak akan tetapi unsur-unsur Kotabaru masih terlihat,
- d. berubah total tetapi bangunan baru masih diusahakan selaras dengan rona Kotabaru, dan
- e. berubah total tanpa mempedulikan lagi keselarasan dengan rona Kotabaru.

2. Kategori atas dasar fungsi, yaitu :

- a. asli, dalam arti masih merupakan hunian atau fasilitas umum yang telah ada sejak awal,
- b. bertambah, berarti selain digunakan sebagai hunian juga digunakan untuk aktivitas lain, dan
- c. berganti, yaitu tidak lagi digunakan sebagai hunian.

3. Kategori jumlah lantai, yaitu:

- a. satu lantai,
- b. dua lantai,
- c. tiga lantai
- d. lebih dari tiga lantai.

Peninjauan jumlah lantai ini berdasar asumsi bahwa dahulu semua bangunan di wilayah Kotabaru hanya memiliki satu lantai.

Masing-masing metode tentu memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan cara pengumpulan data semacam ini adalah dapat dilakukan dengan cepat. Akan tetapi, metode ini diikuti oleh beberapa kelemahan, yaitu karena dilakukan secara sekilas maka tingkat ketepatan menjadi berkurang. Kriteria kualitatif yang digunakan juga dapat menimbulkan keraguan: bagaimana sebenarnya sebuah bangunan yang disebut 'asli Kotabaru' dan dapat digunakan sebagai tolok ukur keaslian, serta apakah suatu perubahan dapat ditolerir sehingga dapat dimasukkan ke dalam berubah sebagian atau berubah banyak. Hal ini juga ditambah dengan kenyataan bahwa bangunan-bangunan di Kotabaru dibangun dalam rentang waktu yang cukup panjang dan didasarkan pada berbagai keperluan sehingga istilah 'asli Kotabaru' dapat memiliki bermacam-macam

pengertian. Perubahan atau penambahan fungsi juga sering tidak terlihat dari penampilan fisik. (<http://sektiadi.staff.ugm.ac.id/>, diakses tanggal 28 Januari 2016)

Dari penilaian cepat (*rapid assessment*) yang dilakukan pada bulan Agustus 2000 (*Yogyakarta Heritage Trust*/Yayasan Pelestarian Warisan Budaya Yogyakarta dan Suaka Peninggalan Sejarah dan Purbakala DIY), didapat hasil sebagai berikut.

1	Tingkat keaslian	
a.	Asli	76
b.	Berubah sebagian kecil	48
c.	Berubah sebagian besar	40
d.	Berganti selaras	72
e.	Berganti takselaras	65
2.	Fungsi bangunan	
a.	Hunian	157
b.	Hunian dan lainnya	26
c.	Bukan hunian	117
3.	Jumlah lantai bangunan	
a.	Satu lantai	218
b.	Dua lantai	65
c.	Lebih dari dua lantai,	11

Tabel 4 Tabel Perubahan Keaslian Bangunan di Kotabaru Yogyakarta

Sumber: <http://sektiadi.staff.ugm.ac.id/2009/07/perubahan-fisik-dan-fungsi-bangunan-di-kawasan-kotabaru/>, diakses 28 Januari 2016

Jika dilihat dari data di atas, tersisa seperempat bagian dari total bangunan di Kotabaru yang diperkirakan masih menggunakan fasad asli serta seperempat lagi sudah mengalami modifikasi. Hampir separuh selebihnya, bangunan-bangunan tersebut merupakan bangunan baru. Hanya saja citra kawasan masih diuntungkan dalam pembangunan baru

tersebut, karena separuh dari pembangunan tersebut masih diusahakan selaras dengan citra Kotabaru.

2.3.6 Tampilan Fisik Bangunan di Kotabaru

- (2) Panduan gaya arsitektur bangunan baru pada Kawasan Cagar Budaya ditetapkan sebagai berikut:
- KCB Malioboro memakai gaya arsitektur Indis atau Cina;
 - KCB Kraton memakai gaya arsitektur Tradisional Jawa *grand* arsitektur atau kerakyatan/*profan*, serta dimungkinkan memakai gaya arsitektur Indis;
 - KCB Pakualaman memakai gaya arsitektur Tradisional Jawa atau Indis;
 - KCB Kotabaru memakai gaya arsitektur Indis atau Kolonial;
 - KCB Kotagede memakai gaya arsitektur Tradisional Jawa atau Klasik; dan
 - KCB Imogiri memakai gaya arsitektur Tradisional Jawa atau Klasik.

Gambar 56 Peraturan Gubernur No 40, Pasal 4 Ayat 2

Dalam Peraturan Gubernur No. 40 Tahun 2014 (tentang tampilan fisik bangunan Kotabaru) pasal 4 ayat 2, menunjukkan panduan gaya arsitektur bangunan baru Kotabaru menggunakan gaya Arsitektur Indis atau Kolonial.

2.4 Data Ukuran Lahan dan Bangunan

2.4.1 Bentuk dan Ukuran Blok

Blok pada kawasan stadion Kridosono ini berbentuk persegi delapan hampir lingkaran, menjadi poros radial dari konsep awal *Garden City* dibangun.



Gambar 57 Luas dan Bentuk

Sumber: Data Analisis Kelompok STUPA 7, 2015

2.4.2 Lokasi dan Ukuran Site



Gambar 58 Pengukuran Luas Dengan Citra Satelit Google Earth

Sumber: <https://earth.google.com/web/@-7.78761459,110.3742557,119.69570304a,519.13316841d,35y,-0h,0t,0r>, diakses November 2018

Lokasi Kridosono terletak di tengah-tengah kelurahan Kotabaru, kecamatan Gondokusuman. Dengan luas area sekitar 31.500 m².

2.5 Data Klien dan Pengguna

Stadion Kridosono di Kotabaru sebagai sebuah sarana yang mengakomodasi kegiatan olahraga dan rekreasi. Stadion Kridosono ini dilengkapi dengan fasilitas. Secara umum pengguna yang melakukan kegiatan di stadion kridosono adalah sebagai berikut :

- Pengelola
 - PT Anindya Mitra International (AMI)

Perusahaan milik Daerah Provinsi DIY dan Koperasi Bhakti Sejahtera Mandiri yang merupakan perusahaan peninggalan pemerintahan kolonial Belanda yang didirikan tahun 1960 – 1965, bergerak dibidang *Sustainable Business Prosperity*. Mengelola untuk bagian persewaan bangunan komersial dan manajemen

pengelolaan gedung di Kridosono. PT AMI merupakan pihak yang mendirikan stadion olahraga di Kridosono.

- (PDAM) PT Tirtatama, Yogyakarta

Perusahaan Daerah Air Minum Yogyakarta merupakan pengelola serta pihak yang membangun arena kolam renang di kompleks Kridosono.

- Pengunjung

- Masyarakat sekitar, yakni warga tetap maupun pendatang yang datang untuk sekedar berolahraga ringan, maupun bermain bersama bagi anak-anak, atau menikmati kuliner.
- Penikmat seni pertunjukkan, yakni para wisatawan lokal maupun asing yang datang di Kridosono untuk menghadiri suatu pagelaran seni.
- Karyawan, yakni para pekerja kantoran sekitar yang menghabiskan waktu untuk makan siang di depot makanan area Kridosono.
- Siswa sekolah, yakni para murid sekolah sekitar yang mendatangi event siswa yang digelar di Kridosono.
- Mahasiswa, yakni pengunjung dari kalangan mahasiswa.
- Seniman, yakni para seniman yang menggelar atau melakukan aktivitas seni di Kridosono.

2.6 Kajian Tema Perancangan

2.6.1 Narasi Problematika Tematis

Kridosono merupakan sebuah area taman kota yang saat ini berubah fungsi sebagai Stadion yang berada di Kotabaru, Yogyakarta. Seiring perkembangan zaman, Kridosono yang pernah menjadi ikon olahraga di Yogyakarta, saat ini juga digunakan sebagai aktivitas ekonomi, sosial, dan pertunjukkan. Letaknya yang berada di tengah kawasan urban kota Yogyakarta, Kridosono memiliki potensi peran yang vital bagi masyarakat dan lingkungan di sekitarnya. Namun saat ini kondisi Kridosono terkesan kurang diperhatikan dengan fungsi yang kurang optimal didalamnya.

Oleh karena itu diajukan kajian dan preseden yang diharapkan mampu memecahkan permasalahan yang ada di perancangan *Urban Park* Kridosono, Yogyakarta. Kajian dan Preseden yang digunakan antara lain :

1. Kajian *Urban Landscape*
2. Kajian Revitalisasi
3. Kajian Dekonstruksi
4. Kajian tentang fungsi dan konsep bangunan
 - a. Kajian Dekonstruksi dalam Arsitektur
 - b. Kajian Dekonstruksi dalam Desain
 - Studi Kasus – Parc de la Villette
 - Systems*
 - Points*
 - Lines*
 - Surfaces*
 - Design Strategies*
 - *Graphematic and Phonetic Language*
 - Metode Desain
5. Kajian Dekonstruksi dalam Arsitektur Lansekap
6. Preseden Taman Kota Aberdeen
7. Preseden Bangunan dengan Arsitektur Dekonstruksi pada Parc de la Villette

2.6.1.1 Sintesis Persoalan Penyelesaian Desain

Revitalisasi dipilih sebagai alternatif solusi pada saat ini dalam mengoptimalkan peran Kridosono sebagai ruang publik. Revitalisasi merupakan proses atau cara untuk menghidupkan kembali suatu hal yang sebelumnya terberdaya sehingga menjadi vital, sedangkan kata vital mempunyai arti sangat penting atau sangat diperlukan sekali untuk kehidupan dan sebagainya. Langkah ini diambil karena mampu memberi solusi bagi objek dengan permasalahan fungsi dan ruang yang telah memiliki karakter serta fungsi, agar lebih optimal dalam pengembangannya. Serta memiliki dampak positif bagi lingkungan sekitarnya. Sehingga memberi kesempatan pada aktivitas-aktivitas

kebutuhan yang telah ada, dengan kualitas ruang yang lebih baik. Merespon lingkungan sekitar yang memiliki karakter dekonstruktif, hasil akhir yang diharapkan merupakan sebuah perwujudan urban landscape.

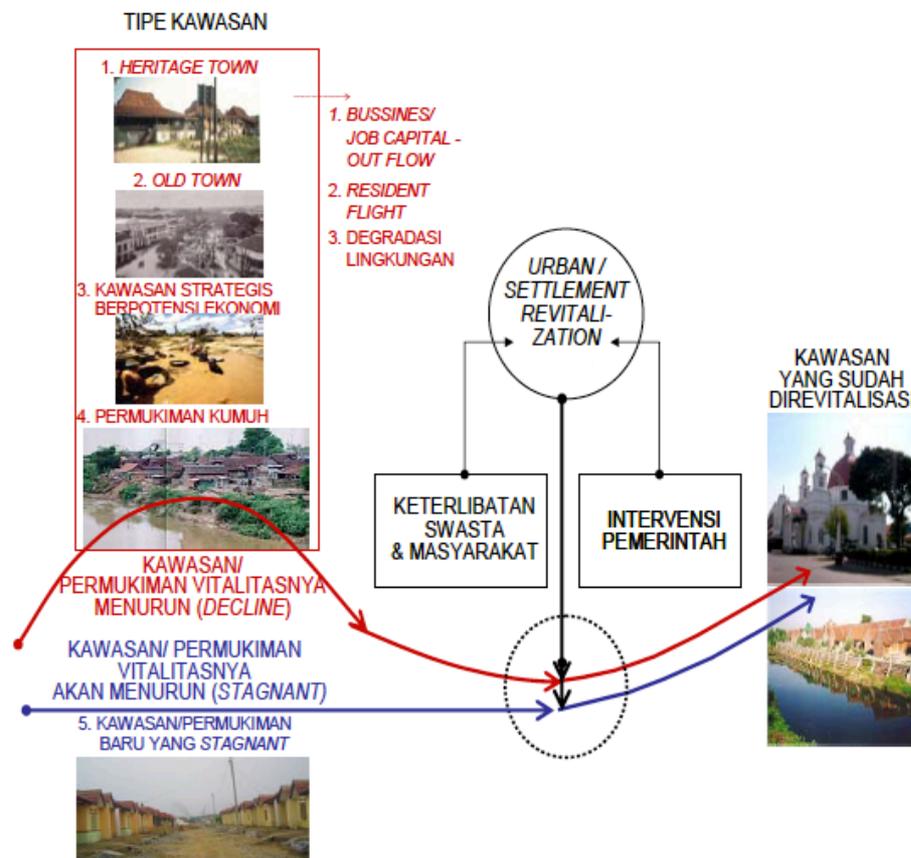
Landscape Urbanism merupakan salah satu usaha terbaik dalam mengatur kota melalui desain lansekap kota. Adopsi ini merujuk pada pengorganisasian ulang ruang, dengan cara yang fleksibel dalam mengintegrasikan infrastruktur, perumahan, dan ruang terbuka berskala besar. Dalam hal ini, agar keberagaman aktivitas, fungsi dan ruang pada site, diharapkan dapat ikut serta memberi partisipasi dukungan terhadap lingkungan sekitar. Keberhasilan dari konsep ini, nantinya dapat dilihat dari terciptanya ruang dukungan kota yang baik dan dapat diterima dengan baik oleh lingkungan sekitar.

2.6.2 Kajian Teori

2.6.2.1 Kajian Revitalisasi

Kajian ini dimaksudkan untuk menegaskan kembali solusi yang telah diusulkan oleh penulis.

Revitalisasi adalah upaya untuk memvitalkan kembali suatu kawasan atau bagian kota yang dulunya pernah vital atau hidup, akan tetapi kemudian mengalami kemunduran atau degradasi. Skala revitalisasi ada tingkatan makro dan mikro. Proses revitalisasi sebuah kawasan mencakup perbaikan aspek fisik, aspek ekonomi dan aspek sosial. Pendekatan revitalisasi harus mampu mengenali dan memanfaatkan potensi lingkungan (sejarah, makna, keunikan lokasi dan citra tempat) (Danisworo, 2002). Revitalisasi sendiri bukan sesuatu yang hanya berorientasi pada penyelesaian keindahan fisik saja, tapi juga harus dilengkapi dengan peningkatan ekonomi masyarakatnya serta pengenalan budaya yang ada. Untuk melaksanakan revitalisasi perlu adanya keterlibatan masyarakat. Keterlibatan yang dimaksud bukan sekedar ikut serta untuk mendukung aspek formalitas yang memerlukan adanya partisipasi masyarakat, selain itu masyarakat yang terlibat tidak hanya masyarakat di lingkungan tersebut saja, tapi masyarakat dalam arti luas (Laretna, 2002).



Gambar 59 Tipe Kawasan yang Perlu Direvitalisasi

Sumber:

http://pkpt.litbang.pu.go.id/policy/hardfiles/perumahan/uu_nomor_28_tahun_2002_tentang_bangunan_gedung/permen_pu_nomor_18_tahun_2010_tentang_pedoman_revitalisasi_kawasan.pdf, Diakses Januari 2019

Tujuan, (Permen PU nomor 18 Tahun 2010 Tentang Pedoman Revitalisasi) :

Tujuan revitalisasi kawasan adalah meningkatkan vitalitas kawasan terbangun melalui intervensi perkotaan yang mampu menciptakan pertumbuhan dan stabilitas ekonomi lokal, terintegrasi dengan sistem kota, layak huni, berkeadilan sosial, berwawasan budaya dan lingkungan.

Sasaran, (Permen PU nomor 18 Tahun 2010 Tentang Pedoman Revitalisasi) :

a. Meningkatnya stabilitas ekonomi kawasan melalui intervensi untuk:

- 1) Meningkatkan kegiatan yang mampu mengembangkan penciptaan lapangan kerja, peningkatan jumlah usaha dan variasi usaha serta produktivitas kawasan.

- 2) Menstimulasi faktor-faktor yang mendorong peningkatan produktivitas kawasan.
 - 3) Mengurangi jumlah kapital bergerak keluar kawasan dan meningkatkan investasi yang masuk ke dalam kawasan.
- b. Mengembangkan penciptaan iklim yang kondusif bagi kontinuitas dan kepastian usaha.
 - c. Meningkatkan nilai properti kawasan dengan mereduksi berbagai faktor eksternal yang menghambat sebuah kawasan sehingga nilai properti kawasan sesuai dengan nilai pasar dan kondusif bagi investasi jangka panjang.
 - d. Terintegrasinya kantong-kantong kawasan kumuh yang terisolir dengan sistem kota dari segi spasial, prasarana, sarana serta kegiatan ekonomi, sosial dan budaya.
 - e. Meningkatkan kuantitas dan kualitas prasarana lingkungan seperti jalan dan jembatan, air bersih, drainase, sanitasi dan persampahan, serta sarana kawasan seperti pasar, ruang untuk industri, ruang ekonomi informal dan formal, fasilitas sosial dan budaya, dan sarana transportasi.
 - f. Meningkatkan kelengkapan fasilitas kenyamanan (*amenity*) kawasan guna mencegah proses kerusakan ekologi lingkungan.
 - g. Terciptanya pelestarian aset warisan budaya perkotaan dengan mencegah terjadinya "perusakan diri-sendiri" (*self-destruction*) dan "perusakan akibat kreasi baru" (*creative-destruction*), melestarikan tipe dan bentuk kawasan, serta mendorong kesinambungan dan tumbuhnya tradisi sosial dan budaya lokal.
 - h. Penguatan kelembagaan yang mampu mengelola, memelihara dan merawat kawasan revitalisasi.
 - i. Penguatan kelembagaan yang meliputi pengembangan SDM, kelembagaan dan peraturan/ketentuan perundang-undangan.
 - j. Membangun kesadaran dan meningkatkan kompetensi pemda agar tidak hanya fokus membangun Kawasan baru.

2.6.2.2 Kajian *Urban Landscape*

Kajian Lanskap Urban dimaksudkan untuk mengetahui pentingnya penataan suatu area di perkotaan melalui konsep ini. Urbanisme lanskap merupakan teori perencanaan kota yang menyatakan bahwa, cara terbaik untuk menata kota adalah melalui desain lanskap kota, daripada desain bangunannya.

Desain urban adalah seni menciptakan dan membentuk kota dan kota. Ini melibatkan pengaturan dan desain bangunan, ruang publik, sistem transportasi, layanan, dan fasilitas. Ini adalah proses pemberian bentuk, bentuk, dan karakter untuk kelompok bangunan, ke seluruh lingkungan, dan kota. Ini adalah kerangka kerja yang memerintahkan elemen-elemen ke jaringan jalan, kotak, dan blok. Desain perkotaan memadukan arsitektur, arsitektur lanskap, dan perencanaan kota bersama untuk menjadikan area perkotaan fungsional dan menarik.

2.6.2.2.1 Fungsi Representatif Lanskap

Untuk lebih memahami bagaimana dekonstruksi dapat terjadi dalam media lanskap urban, kita terlebih dahulu memeriksa bahasa arsitektur lanskap. Kemudian didapat mediasi atau terjemahan dekonstruksi yang tepat. Bagian ini mengembangkan gagasan lanskap bahasa, memperluas definisi bahasa untuk dimasukkan media yang berbeda seperti pedestrian, vegetasi dan sebagainya.

<i>The Dynamics of a Conceptual Opposition</i>	
<i>Classical Order</i>	<i>Man/Nature</i>
<i>Romantic Order</i>	<i>Nature/Man</i>
<i>Modern Substitution</i>	<i>Nature/Culture</i>

<i>The Deconstruction of a Conceptual Opposition</i>	
<i>Reversal</i>	<i>Culture/Nature</i>
<i>Reinscription</i>	<i>Nature/Culture-Culture/Nature</i>
<i>Name for the Graft</i>	<i>"justa-position"</i>

Tabel 5 *Hierarchy Dynamics and Deconstruction*

Sumber: Analisis Penulis, 2019

Gilmour telah menggambarkan berbagai media artistik kedalam istilah linguistik, serta telah dinyatakan juga oleh *post*-strukturalis teori.

"Material natural berubah menjadi media ketika mereka diisolasi dari fungsi normalnya dan berubah menjadi 'sebuah mode bahasa' (Gilmour, 1986. P. 120). "

Dalam arsitektur lanskap, tanaman dan elemen arsitektural dianggap sebagai tanda. Yi-Fu Tuan mempelajari kualitas simbolik berbagai lanskap dan elemen lanskap. Hipotesisnya adalah bahwa beberapa lanskap memiliki interpretasi universal, sedangkan elemen yang lebih spesifik tidak.

Simbol merupakan tempat penyimpanan makna. Makna muncul lebih dalam melalui pengalaman yang telah terakumulasi oleh waktu. Fenomena alam seperti langit, bumi, air, batu dan tumbuh-tumbuhan serupa oleh orang yang berbeda. Benda-benda spesifik dan tempat-tempat seperti pohon pinus, mawar, mata air, atau hutan kecil, mungkin memiliki interpretasi yang unik (Tuan, 1974 hal.145).

Seperti yang ditunjukkan Yi-Fu Tuan, elemen-elemen spesifik lanskap mungkin memperoleh signifikansi budaya yang unik. Simbol-simbol lanskap, merupakan bukti linguistik karakteristik lanskap.

"Secara alami tidak mungkin untuk menemukan dan menafsirkan makna religius lanskap berdasarkan pada ajaran sejarah. Dari dahulu diketahui bahwa kolam itu melambangkan laut, dan batu di sebuah kolam adalah pulau atau gunung di lautan. Khususnya, susunan batuan merupakan inti dari 'Taman Jepang' dan melambangkan gunung suci di pusat alam semesta (Fujii, 1989, hal.68). "

Dari elemen lanskap universal yang dijelaskan oleh Tuan (vegetasi, tanah, batu, air, dan langit) bahasa lanskap telah berkembang. Melalui

kombinasi ide dan elemen-elemen, simbolologi ini dapat digunakan untuk mewakili lingkungan ideal (hutan, pantai, lembah, dan pulau).

Kesimpulan, arsitektur lansekap memiliki karakteristik linguistik tertentu, untuk mengingat *arhetypes*⁹ lansekap, atau membayangkan gambaran pengalaman masa lalu. Interpretasi dari lansekap membutuhkan tradisi kultural dan historikal yang sama. Generatif bahasa arsitektur lansekap seperti bahasa alami, kemungkinan merupakan fenomena regional.

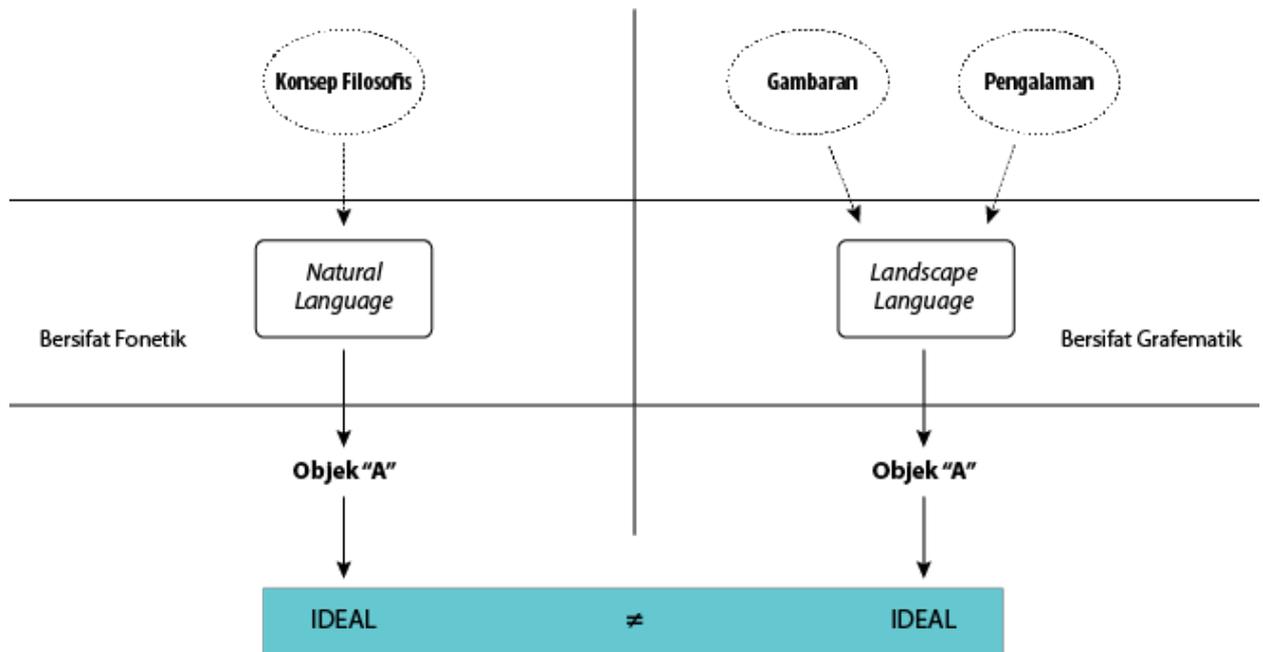
2.6.2.2.2 Fungsi Generatif Lansekap

Menurut Yi-Fu Tuan dan Fujii, arsitektur lansekap melibatkan penciptaan atau penciptaan kembali "dunia ideal" melalui penggunaan elemen-elemen simbolik lansekap. Seperti penanda, elemen lansekap memiliki keduanya fungsi representatif dan generative, tetapi sedikit yang memiliki interpretasi universal. Arsitektur lansekap adalah sebuah bahasa gambar visual, ruang-ruang, dan pengalaman. Interpretasi elemen lansekap sering muncul berdasarkan budaya bersama, pengalaman, atau filosofi bersama.

Filsafat telah mengklaim berkuasa atas konseptual atau bahasa fonetik¹⁰. Filsafat mendefinisikan batas-batas arsitektur dan arsitektur lansekap. Representasi "ideal" dalam dunia desain seringkali hanyalah pernyataan ulang dari sebelumnya mengekspresikan konsep filosofis. Lansekap membangkitkan gambar gaya hidup ideal.

⁹ struktur, tema, atau karakter utama yang merepresentasikan diri seseorang, yang mempengaruhi cara individu mempersepsikan pengalamannya, yang menggambarkan kebutuhan dasar individu yang memerlukan pembaruan.

¹⁰ bagian ilmu dalam linguistik yang mempelajari atau menyelidiki bunyi bahasa yang diproduksi oleh manusia tanpa melihat fungsi bunyi itu sebagai pembeda makna dalam suatu bahasa (*langue*). Ilmu **fonetik** menyelidiki bunyi dari sudut pandang tuturan atau ujaran (*parole*).



Gambar 60 *Natural Language & Landscape Language*
Sumber: Analisis Penulis, 2019

Kesamaan antara bahasa natural dan bahasa lansekap terbatas. Bahasa natural adalah biasanya berdasarkan ucapan, bahasa lansekap adalah berdasarkan gambar dan pengalaman. Berbeda dengan bahasa natural, bahasa lansekap bersifat grafematik, bukan fonetis. Berbagai upaya untuk mengadopsi teknik-teknik dekonstruksi sastra dalam arsitektur lansekap, harus memperhatikan ini dengan cermat perbedaannya.

Kesimpulan, secara generatif lansekap memiliki proses penciptaan suatu objek secara grafematik. Sehingga berangkat dari hal tersebut dapat menciptakan objek yang ideal, berbeda dari ideal dasar yang telah ada.

2.6.2.3 Kajian Dekonstruksi

Tujuan kajian ini adalah untuk mendapatkan definisi umum dekonstruksi, sehingga dapat diterapkan dalam arsitektur dan arsitektur lansekap. Definisi apa pun tentang dekonstruksi yang dikembangkan bersifat sementara. Sebelum, itu harus juga diperhatikan dekonstruksi hanya menampilkan dirinya dalam tindakan spesifik, dan umumnya bentuk harus tetap tidak ditentukan. Dengan ketentuan seperti ini, deskripsi atau karakterisasi dekonstruksi mungkin dilakukan.

Dekonstruksi merupakan sebuah ilmu tala¹¹ bahasa dengan konotasi arti sebagai metoda. Metoda dalam konteks filosofis yang dilahirkan dari konsep anti-filosofis (Norris,1987). Gagasan ini berasal dari pandangan Husserl, Saussure, dan Levi-Strausse yang barakar dari filsafat Yunani Kuno dan sejalan dengan pandangan skeptisme.

Pengertian ini digunakan untuk merehabilitasi filsafat bahasa tulis terhadap keabsolutan kebenaran filsafat bahasa lisan (Derrida, 1967). Konsep dekonstruksi Derrida dikembangkan kedalam berbagai eksperimen yang mengekspresikan ciri kebebasan retorikal atas struktur komposisi formal. Oleh karena itu faham Derridean ini dipandang sebagai suatu kontroversi besar dalam bidangnya, "*the genius of Irony*" (O'Hara, 1983).

2.6.2.3.1 Kajian Dekonstruksi Dalam Desain

Kajian ini menjelaskan tentang hubungan antara desain konvensional dan dekonstruksi dengan terlebih dahulu memeriksa contoh dekonstruksi secara rinci, kemudian membahas teori dan metode desain.

Dekonstruksi dalam desain merupakan perwujudan kedua prototipe sastra dan produk yang unik kemungkinan media desain. Dekonstruksi mungkin diterapkan pada desain asalkan dengan hati-hati merespons media spesifik dari suatu disiplin ilmu.

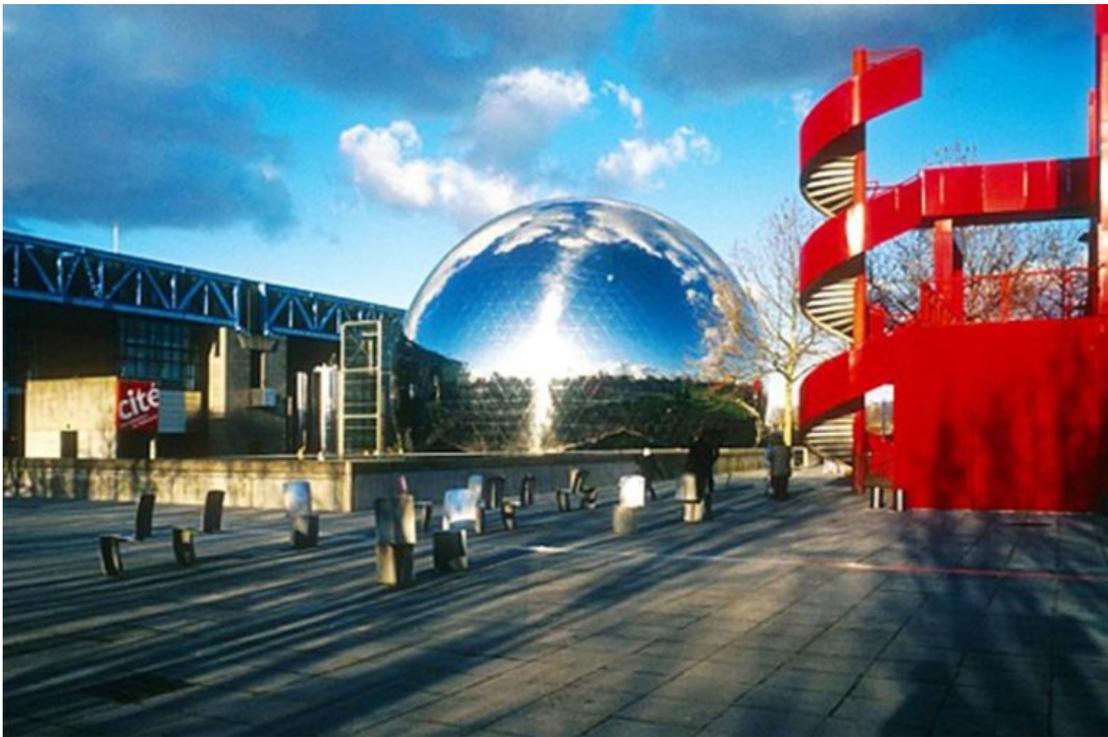
Maksud dekonstruksi desain adalah untuk menantang konsep fonetis ideal yang saat ini membatasi desain.

A. Studi Kasus Parc de la Villette

Parc de la Villette unik karena mungkin merupakan proyek arsitektur pertama yang dibangun untuk mengakui dekonstruksi, dan didukung dengan baik argumen teoretis dari arsiteknya, Bernard Tschumi

¹¹ laras (kesesuaian nada); menala/me·na·la/ v menentukan bunyi dengan tala untuk memperoleh nada yang betul

(Tschumi, 1987). Contoh yang baik tentang dekonstruksi yang ditujukan untuk arsitektur lansekap.



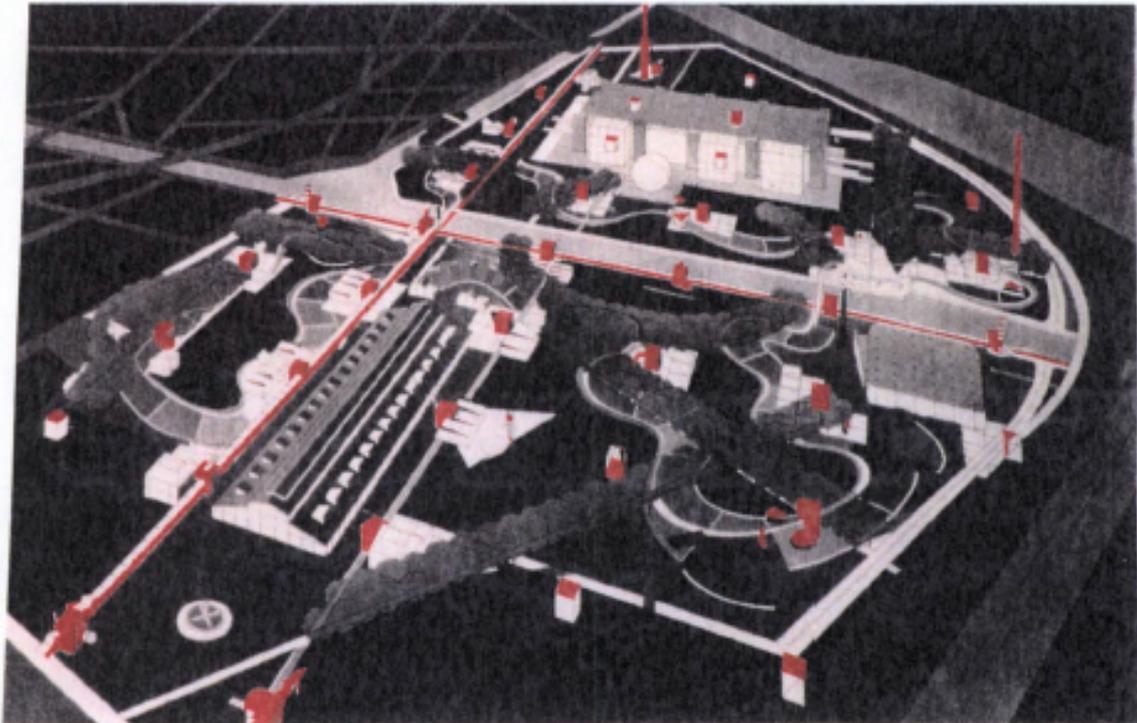
Gambar 61 Parc de la Villette

Sumber: <https://www.widewalls.ch/deconstructivism-buildings/parc-de-la-villette-paris/>, diakses Januari 2019

Untuk salah satu tujuan, Parc de la Villette mendekonstruksi batas antara arsitektur dan lansekap. Koneksi antara Parc de la Villette sebagai arsitektur, dan Parc de la Villette sebagai lansekap, akan dipelajari. Sebelum memeriksa preseden ini, beberapa keadaan sekitar Parc de la Villette akan dijelaskan.

Dalam pendekatan konvensional, program taman dan fungsi mungkin dianalisis untuk menghasilkan rencana site, kemudian desain akan menghasilkan bentuk yang sesuai dengan program dan fungsi, atau yang dapat dibaca sebagai elemen simbolik. Selanjutnya, perancangan secara keseluruhan akan dilaksanakan, dibentuk, atau disatukan oleh tema atau konsep sentral.

Dinilai dari sudut pandang desain tradisional, La Villette tidak menarik dan mengganggu. Namun saat taman dinilai menggunakan agenda yang dijelaskannya, proyek tersebut cukup sukses.



Gambar 62 Parc de la Villette: Axonometric Drawing

Sumber: <http://2014-2015.nclurbandedesign.org/agriculture/landscape-urbanism-case-study-parc-de-la-villette/>, diakses Januari 2019



Gambar 63 Parc de la Villette : Aerial Perspective

Sumber: <http://2014-2015.nclurbandedesign.org/agriculture/landscape-urbanism-case-study-parc-de-la-villette/>, diakses Januari 2019

Pertama, teori dan metodologi dekonstruksi yang berlaku untuk arsitektur akan dijelaskan dengan menggunakan Parc de la Villette sebagai contoh. Kemudian, La Villette akan dievaluasi berdasarkan tujuan yang ditetapkannya untuk dirinya sendiri. Beberapa kesimpulan kemudian dapat dicapai mengenai keberhasilan dan 'makna' Parc de la Villette.

Strategi desain Tschumi pada Parc de la Villette pada program urban, dan alasannya :

- Rancangan konstruksi yang baik, diilhami dari *gesture* arsitektural (komposisi)
- Ambil apa yang ada, *fill in the gaps*, isi teksnya, tuliskan marginnya (komplemen)
- Mendekonstruksi secara kritis dengan menganalisis lapisan-lapisan sejarah, bahkan menambahkan lapisan-lapisan yang berasal dari tempat lain (*palimpsest*¹²)
- Mencari perantara dan sistem abstrak untuk memediasi antar site (dan juga semua Batasan yang diberikan) dan beberapa konsep, di luar kota atau program (mediasi)

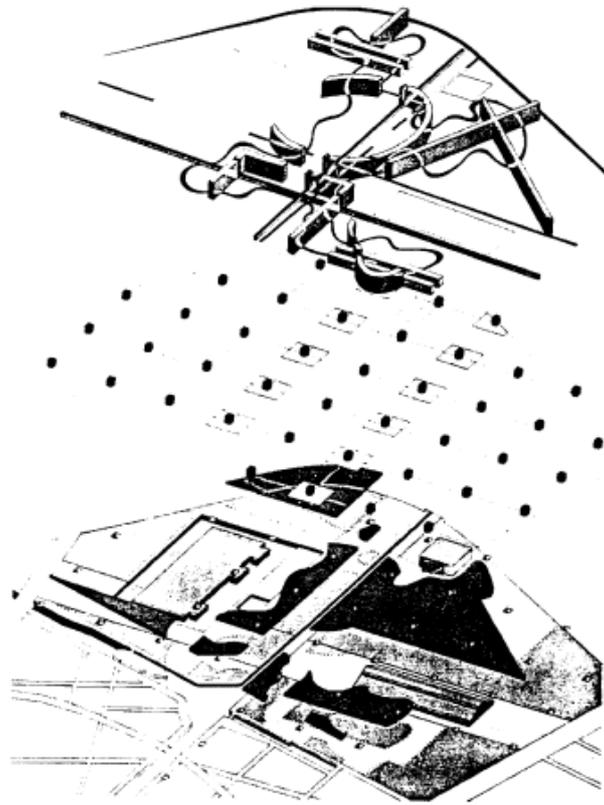
Strategi desain awal dipilih berdasarkan seberapa cocoknya dengan masalah yang dihadapi. Mediasi abstrak dipilih oleh Tschumi terutama untuk kemampuan beradaptasi. Penggunaan mediasi abstrak Tschumi daripada palimpsest dilihat sebagai keputusan untuk menghindari mimesis¹³ yang mendukung bentuk dekonstruksi "internal" atau "murni".

a. System

Tschumi mengatur dengan melapiskan tiga sistem independen: titik, garis, dan permukaan. Sistem ini mungkin bertentangan untuk menciptakan kekakuan, atau disebut "dinamisme" (Tschumi, 1987, hal. 3).

¹² sebuah manuskrip atau sepotong bahan tulisan yang mana tulisan aslinya telah dihapus untuk memberikan ruang bagi penulisan selanjutnya tetapi jejaknya tetap ada

¹³ sebuah proses peniruan



Gambar 64 Parc de la Villette: Three Autonomous System

Sumber: <http://2014-2015.nclurbandesign.org/agriculture/landscape-urbanism-case-study-parc-de-la-villette/>, diakses Januari 2019

Superimposition Systems ini digunakan oleh Tschumi sebagai alternatif dari desain "sintetis". Dengan menghindari prasangka konsepsi arsitektur yang memerlukan sintesis dan desain terpadu, ia juga menghindari *disjunctions*¹⁴, antara praktik dan teori.

b. Points

Tschumi memilih titik *grid* sebagai penengah antara site dan arsitektur. Sistem ini menyelesaikan beberapa hal. Pertama, grid titik dapat sebagai referensi abstrak ke sistem *Cartesian*¹⁵, semacam pengaturan ruang primordial¹⁶. Grid juga memungkinkan Tschumi untuk secara merata memencarkan bangunan atau "arsitektur" di seluruh site. *Grid* lebih mudah

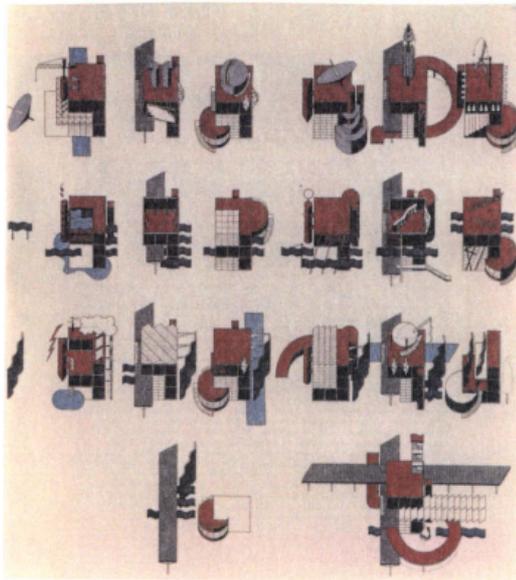
¹⁴ ketidakkonsistenan

¹⁵ Metode koordinat matematika

¹⁶ sebuah pandangan atau paham yang memegang teguh hal-hal yang dibawa sejak kecil, baik mengenai tradisi, adat-istiadat, kepercayaan, maupun segala sesuatu yang ada di dalam lingkungan pertamanya

melakukan perluasan sistem yang tak terbatas dan tidak terpusat di luar batas site.

Bangunan ditempatkan di seluruh site sebagai simbol yang dapat diidentifikasi, menghubungkan bersama dan berusaha untuk menyatukan unsur-unsur dan kegiatan heterogen dalam site. Titik-titik bangunan meniadakan batas yang jelas dan menyangkal pusat untuk taman, serta untuk sistem titik (sebagai pengatur) itu sendiri.



Gambar 65 *View of La Villette: Folie Variations*

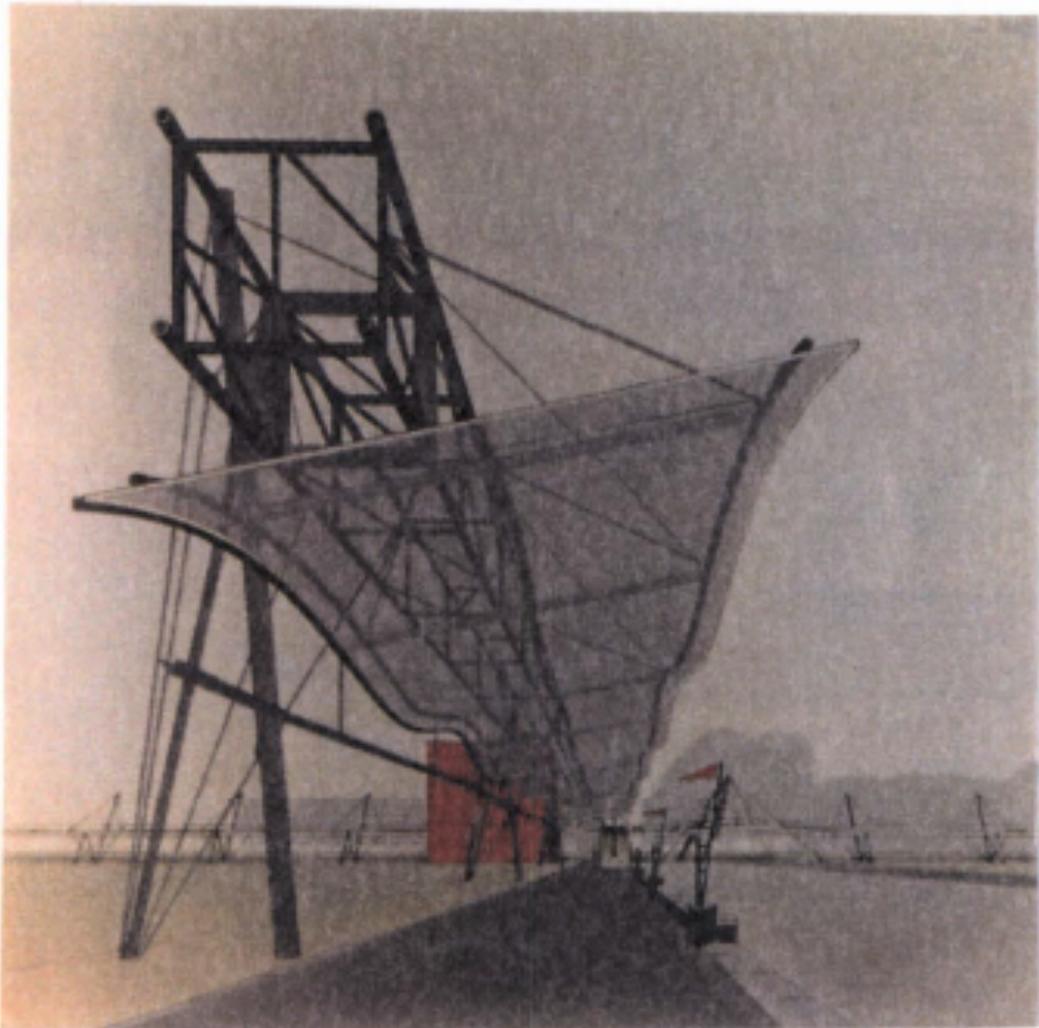
Sumber: <http://2014-2015.nclurbandesign.org/agriculture/landscape-urbanism-case-study-parc-de-la-villette/>, diakses Januari 2019

Untuk alasan ini grid titik juga dapat dibaca secara harfiah, sebagai rencana struktural untuk beberapa bangunan besar dan tidak lengkap, masing-masing bangunan mewakili penempatan kolom. Bangunan tampak sebagai serpihan-serpihan bangunan yang tersebar di seluruh lansekap. Tetapi La Villette tidak dapat dianggap sebagai "bangunan" atau "taman," setidaknya dalam istilah tradisional. Dengan demikian, proyek Tschumi adalah upaya yang jelas untuk mendekonstruksi batas antara arsitektur dan lansekap, serta gagasan "yang tepat" tentang taman atau bangunan.

Transformasi ini (Gambar 57) tidak diatur oleh program arsitektur tertentu, bangunan mempertahankan "fleksibilitas terprogram." Dalam pengertian ini bangunan juga dapat *interchangeable* (Tschumi, 1987).

c. Lines

Bagian dari sistem garis ini dibentuk oleh mengkoordinasikan *axis*¹⁷ yang berbentuk jalan setapak tertutup atau galeri. Trotoar yang ditinggikan ini adalah sirkulasi utama rute yang menghubungkan Paris ke pinggiran kota, dan metro berhenti di utara taman dengan pemberhentian lain ke selatan. Galeri hanya sebagian terkait dengan bangunan “kebodohan”. Sumbu utara-selatan ini memotong beberapa yang paling sering menggunakan bangunan “kobodohan”, dan galeri timur-barat disejajarkan dengan grid titik.

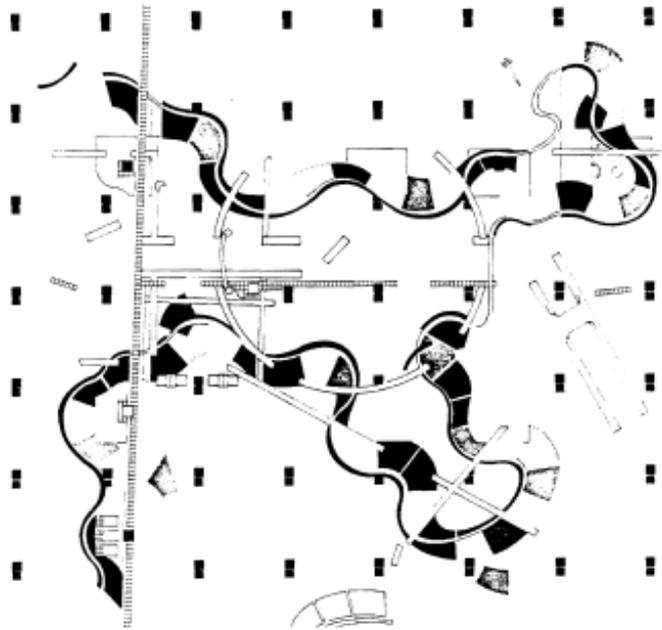


Gambar 66 View of La Villette: Covered Galleries

Sumber: <http://2014-2015.nclurbandesign.org/agriculture/landscape-urbanism-case-study-parc-de-la-villette/>, diakses Januari 2019

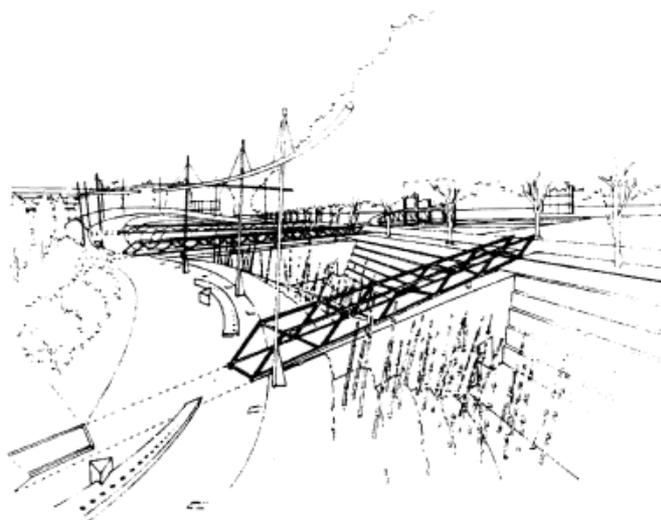
¹⁷ Sumbu optik adalah garis di mana ada beberapa derajat simetri rotasi dalam sistem optik

Sistem linear kedua yang digunakan di La Villette secara dramatis menentang sumbu koordinat; "*cinematic promenade*" dalam bentuk acak. Sementara Galeri Tertutup menjadi semacam objek fungsional dan menambah kesan dramatis pada taman, kawasan pejalan *Cinematic Promenade* sangat berbeda, galeri ini juga sebagai objek yang menyenangkan di seluruh taman.



Gambar 67 *View of La Villette: Cinematic Promenade*

Sumber: <http://2014-2015.nclurbandesign.org/agriculture/landscape-urbanism-case-study-parc-de-la-villette/>, diakses Januari 2019



Gambar 68 *View of La Villette: Series of Garden Frames*

Sumber: <http://2014-2015.nclurbandesign.org/agriculture/landscape-urbanism-case-study-parc-de-la-villette/>, diakses Januari 2019

Sementara Tschumi berniat untuk mengontrol rangkaian "sinematik" taman, ia berharap bahwa seniman, arsitek, filsuf, arsitek lansekap, dan lainnya akan bekerja untuk mengisi bingkai. Seperti halnya dekonstruksi dalam kritik sastra menjadikan pembaca sebagai tokoh sentral, dalam desain ini penonton menjadi tokoh sentral.

d. Surfaces

Permukaan taman ditentukan oleh faktor-faktor programatik, persyaratan ini dapat berubah dan permukaan taman dapat diubah sesuai dengan itu.

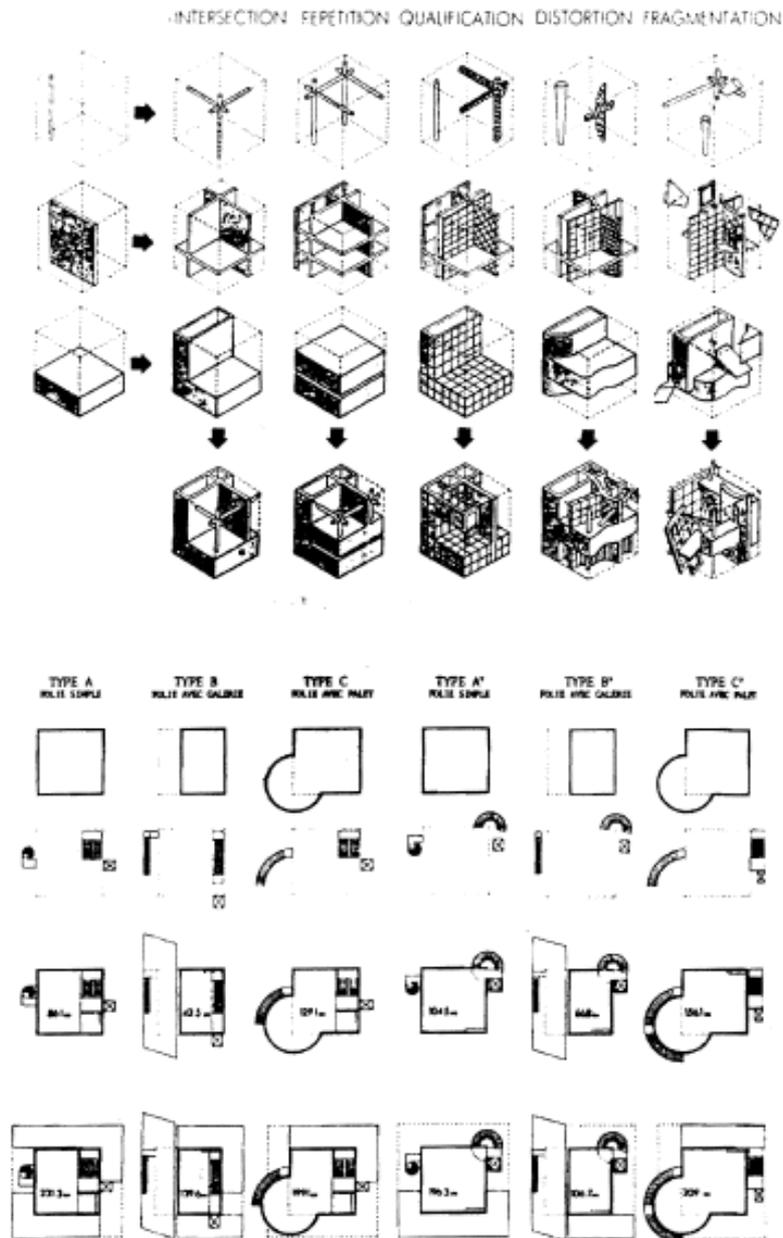
"Berbagai permukaan taman memiliki tekstur sendiri, sesuai dengan kebutuhan masing-masing program (trotoar, rumput, olahraga)" (Tschumi, 1987, *New Design*, hal.6).

"Hal itu disebut permukaan sisa (ketika setiap aspek dari program telah terpenuhi) terdiri dari tanah dan kerikil yang dipadatkan, material taman yang akrab bagi semua orang Parisean" (Tschumi, 1987, *New Designs*, hal.8).

e. Design Strategies

- Generalisasi tentang dekonstruksi Tschumi dalam desain, menimbulkan pertanyaan, misal: "apakah ini desain?". Karena metode yang heterogen, dan mungkin tampak tidak rasional. Tschumi sendiri bertanya: "Apakah Parc de la Villette adalah teori yang dibangun atau bangunan teoretis?" (Tschumi, AD, hlm. 35) Taman Tschumi dan metodenya dimaksudkan untuk mengajukan pertanyaan, daripada memberikan jawaban.
- Superimposisi titik, garis, dan permukaan adalah upaya Tschumi untuk menggunakan logika sistematis tanpa menggunakan sintesis, tanpa menyusun "desain," dan tidak ada upaya untuk menyatukan.

- Disosiasi¹⁸ strategis antara sistem-sistem ini, menghasilkan ambiguitas, dan tingkat inkoherensi yang diinginkan. Sistem itu sendiri juga dapat dikompromikan, misalnya, sumbu koordinat dapat dengan mudah tegak lurus terhadap "kotak" (kisi titik).



Gambar 69 *View of La Villette: Decision Matrix*

Sumber: <http://2014-2015.nclurbandesign.org/agriculture/landscape-urbanism-case-study-parc-de-la-villette/>, diakses Januari 2019

¹⁸ suatu proses ketika senyawa ionik (kompleks) terpisah menjadi partikel, ion, atau radikal yang lebih kecil, dan biasanya dapat dikembalikan seperti semula

- Matriks digunakan untuk menunjukkan bagaimana kemungkinan bentukan, dan kemungkinan fungsional denah lantai dapat dieksplorasi secara independen. Sementara kesesuaian tertentu diciptakan, namun tidak digunakan untuk menentukan yang lain. Matriks ini juga mengungkap sejumlah "hubungan transformasional" Tschumi, termasuk: persimpangan, pengulangan, kualifikasi, distorsi, dan fragmentasi.
- Dekonstruksi menggunakan disjungsi dalam desain sebagai sumber metode, dan menumpahkan keinginan yang telah terbentuk sebelumnya untuk persatuan. Strategi desain ini jelas merupakan pembalikan dari "sintesis" yang secara tradisional digunakan dalam desain arsitektur.

B. Metode Desain

Dekonstruksi adalah cara sistematis menanggukuhkan penalaran konseptual, dan mengeksplorasi kemungkinan yang tidak sah. Metode desain tradisional mencerminkan proses sintetik yang sama yang ditemukan dalam filsafat barat. Sintesis dalam desain sejajar dengan penalaran Hegelian sintetis yang dijelaskan oleh Norris.

<i>Synthesis</i>	<i>Deconstruction</i>
<i>Creates Concepts</i>	<i>Creates Possibilities</i>
<i>Promotes Similarities</i>	<i>Promotes Differences</i>
<i>Resolves Conflict</i>	<i>Maintains Disjunction</i>
<i>Seeks Unity</i>	<i>Is Pluralistic</i>

Tabel 6 Characteristics of Synthesis and Deconstruction

Dekonstruksi merupakan Analisis (dari tanpa menjadi apa).

- *Architecture of events* : tak ada arsitektur tanpa *events*, tanpa *action*, tanpa *activity*, tanpa *function*; arsitektur harus terlihat sebagai kombinasi ruang, *events* dan pergerakan, tanpa hirarki atau preseden apapun diantara ketiganya.

- Arsitektur dekonstruksi menggabungkannya dalam kombinasi preseden programatik :
 1. *Crossprogramming* : penerapan suatu program pada suatu konfigurasi ruang yang tidak semestinya, misal : kafe untuk sinema.
 2. *Transprogramming* : mengkombinasikan 2 program kegiatan tanpa memperdulikan ketidaksesuaian, misal : perpustakaan dan sinema.
 3. *Disprogramming* : mengkombinasikan 2 program sehingga konfigurasi spasial program A mengkontaminasi program dan konfigurasi spasial program B; misal : program sinema untuk fasilitas komersial.

2.6.2.4 Kesimpulan Kajian Teori

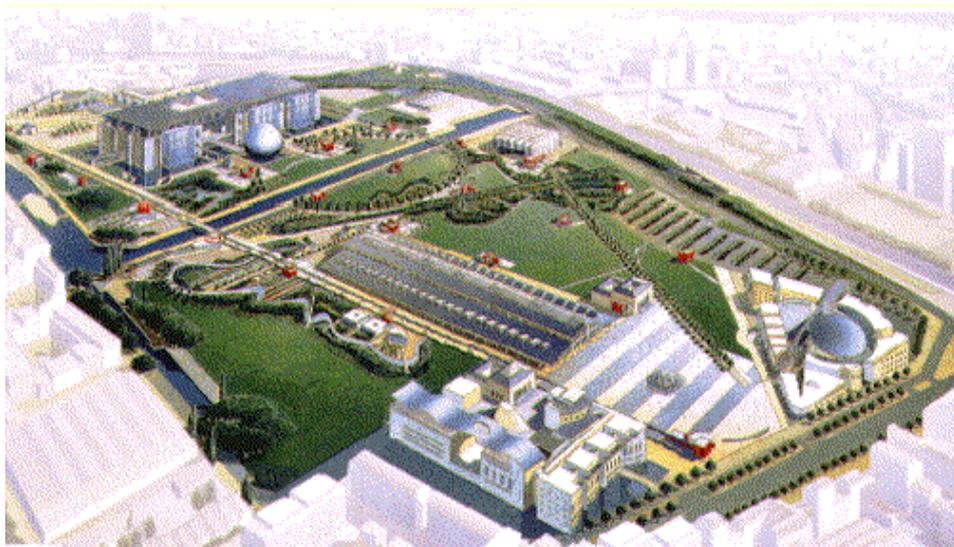
Dari 3 kajian teori yang diajukan terkait dengan ranah arsitektur maka diperoleh kesimpulan akhir yang berdasarkan dari analisa penulis berkaitan tentang kesesuaian dengan site, peraturan bangunan, dan kolaborasi antar kajian yang nantinya akan menjadi gagasan dan acuan dalam merancang *urban park* di Kridosono, berupa :

- a. Revitalisasi suatu ruang di suatu area urban dapat mengoptimalkan fungsi site dan memberi dampak secara makro.
- b. Optimalisasi ruang dengan memperhatikan lansekap urban.
- c. Dekonstruksi menjadi sebuah metode usaha menciptakan ruang yang lebih ideal, berbeda dengan nilai ideal pada umumnya. Dalam hal ini ideal yang dimaksud adalah :
 - Ketika sebuah objek dengan kumpulan cita-cita yang sama (misal: *sport hall*) diwujudkan, namun dengan cita-cita pengalaman yang sama diwujudkan dalam bentuk *Urban Park*, maka fungsi olah raga dalam taman urban dapat lebih berkembang dan tidak terpusat menjadi olahraga yang benar-benar olahraga. Tidak terkonsentrasi atau teracu, namun fungsi tatanan (dalam hal ini olahraga) dapat lebih bertumbuh kembang.

- d. Aplikasi dekonstruksi pada suatu perancangan, dapat dilakukan dengan melihat bahasa objeknya. Karena dekonstruksi sendiri merupakan sebuah ilmu tala-bahasa. Dalam hal ini, lansekap urban merupakan sebuah objek.

2.6.3 Kajian Tipologi dan Preseden Perancangan Bangunan Sejenis

2.6.3.1 Parc de la Villette, Paris, 1982-1998



Gambar 70 Aerial Parc de la Villette

Sumber: <https://cdn-landscapearch.pressidium.com/wp-content/uploads/2012/12/villette5.gif>, Diakses November 2018

Desain untuk Parc de la Villette dipilih dari lebih dari 470 pesaing internasional. Tujuan dari kompetisi ini adalah untuk menandai visi sebuah era dan untuk bertindak atas perkembangan ekonomi dan budaya masa depan dari area utama di Paris. Sebagaimana dijelaskan dalam kompetisi, La Villette tidak dimaksudkan sebagai replika lansekap sederhana. Sebaliknya, arahan "taman urban untuk abad 21" ini mengembangkan program kompleks fasilitas budaya dan hiburan.

La Villette dapat dipahami sebagai salah satu bangunan terbesar yang pernah dibangun, bangunan terputus-putus tetapi struktur tunggal tetap, tumpang tindih fitur ruang yang ada dan mengartikulasikan aktivitas baru. Ini menentang gagasan lansekap Olmsted yang tersebar luas selama abad ke-19, bahwa "di taman, kota tidak seharusnya ada". Sebaliknya, La

Villette mengusulkan taman sosial dan budaya dengan kegiatan yang meliputi lokakarya, gimnasium dan fasilitas mandi, taman bermain, pameran, konser, percobaan sains, permainan dan kompetisi, di samping Museum Sains dan Teknologi dan Kota Musik pada site. Pada malam hari selama musim panas, lapangan bermain yang luas menjadi bioskop terbuka untuk 3.000 penonton. Taman saat ini menampung sekitar delapan juta pengunjung setahun.

2.6.3.2 Aberdeen Park



Gambar 71 *Transformation The Center of Aberdeen*

Sumber:

https://www.malcolmreading.co.uk/architecturalcompetitions/citygarden?utm_medium=website&utm_source=archdaily.com, Diakses November 2018

Aberdeen City Garden mengumumkan Diller Scofidio + Renfro (DS + R) sebagai pemenang kompetisi desain internasional yang akan mengubah pusat Aberdeen.



Gambar 72 Aberdeen City Garden Project

Sumber:

https://www.malcolmreading.co.uk/architecturalcompetitions/citygarden?utm_medium=website&utm_source=archdaily.com, Diakses November 2018

Proyek Taman Kota ini mengubah pusat secara radikal, membesarkan *Union Terrace Gardens* abad kesembilan belas, meliputi jalan raya ganda Denburn dan jalur kereta api yang tidak menarik.



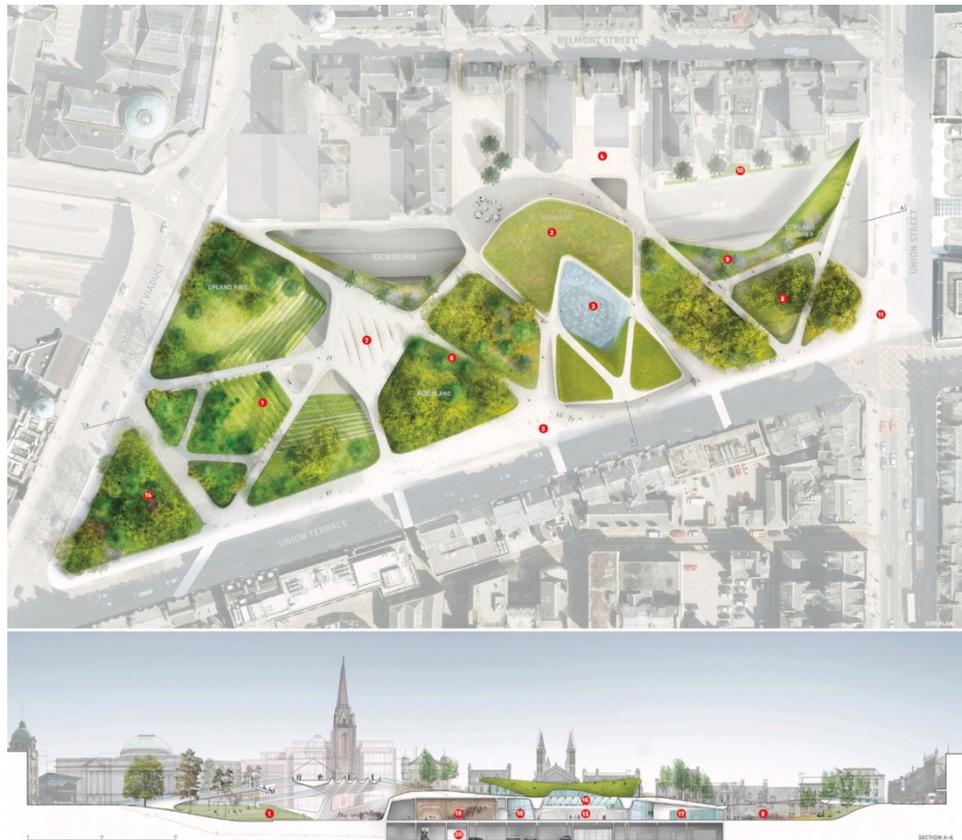
Gambar 73 Site Eksisting Aberdeen Park

Sumber:

https://www.malcolmreading.co.uk/architecturalcompetitions/citygarden?utm_medium=website&utm_source=archdaily.com, Diakses November 2018

Site seluas enam hektar ini akan menyediakan taman kota, dengan kawasan ritel dan jalan bisnis *Union Street* yang ada, serta diintegrasikan

dengan atraksi budaya dari teater dan galeri seni yang ada sambil menyediakan konteks untuk pusat seni kontemporer baru. Ini akan memberikan ruang hijau tambahan yang dapat digunakan sebagai pusat budaya dan seni, dan melestarikan patung-patung yang merupakan bagian dari warisan Aberdeen.



Gambar 74 Transformasi Aberdeen Park

Sumber:

https://www.malcolmreading.co.uk/architecturalcompetitions/citygarden?utm_medium=website&utm_source=archdaily.com, Diakses November 2018

Kedua preseden di atas, hampir menghadapi kasus yang sama dengan lansekap Kridosono. Terletak di lokasi yang menjadikan site strategis, memiliki banyak persimpangan jalan, distrik dengan nilai budaya, dan nilai historikal yang melekat.

2.6.3.3 Kesimpulan Kajian Tipologi dan Preseden Perancangan Bangunan Sejenis

Dari 2 kajian Tipologi dan Preseden Perancangan Bangunan Sejenis yang diajukan berkaitan fungsi bangunan yang akan dirancang maka diperoleh kesimpulan akhir yang berdasarkan dari analisa penulis berkaitan

tentang kesesuaian dengan fungsi, site, peraturan bangunan, dan kolaborasi antar kajian teori berupa :

- Taman urban abad 21 mengembangkan program kompleks fasilitas budaya dan hiburan.
- Tumpang tindih fitur ruang yang ada dapat mengartikulasikan aktivitas baru.

2.7 Kajian dan konsep fungsi bangunan yang diajukan

Pada bagian ini dilakukan analisis dan penyusunan konsep awal, sebelum memasuki tahap perancangan desain.

2.7.1 Analisis Pengguna

Pengguna *Urban Park* di Kridosono terbagi menjadi 3 kelompok, yaitu pengunjung, pengelola, dan transportasi umum. Berikut penjabaran kelompok pengguna:

a. Pengunjung

Pengunjung merupakan pengguna yang terdiri dari masyarakat sekitar, wisatawan lokal maupun asing baik individu atau kelompok, karyawan, siswa sekolah, mahasiswa, dan penikmat konser. Kegiatan utama dilakukan pengunjung yaitu berolahraga, menikmati konser, beristirahat dan makan. Wisatawan, penikmat konser, mahasiswa dan karyawan merupakan sasaran utama karena merupakan sumber pemasukan utama fasilitas yang ada di *Urban Park* Kridosono. Pengunjung yang hanya singgah dan transit di taman kota terdapat 3 jenis yaitu : para *driver* ojek daring yang beristirahat, masyarakat yang menjadikan Kridosono sebagai tempat menunggu dan bertemu seseorang, dan penumpang yang turun atau turun dari Bus Transjogja.

b. Pengelola

Pengelola merupakan pengguna yang mempunyai tugas untuk mengurus semua yang ada di dalam area taman kota agar tetap berjalan dengan baik. Pengguna tersebut merupakan Dinas Taman Kota, Dinas Kebersihan, pemilik usaha (sarana olahraga dan tempat

makan). Kegiatan yang dilakukan pengelola mencakup administrasi, pemeliharaan dan pelayanan (tempat makan).

c. Transportasi Umum

Transportasi umum merupakan sarana yang menjadi kebutuhan yang dapat diwadahi di dalam *Urban Park*. Selain memudahkan pengunjung, transportasi umum telah menjadi kebutuhan masyarakat lingkungan perkotaan. Terdapat 3 jenis pelayanan dari transportasi umum yaitu kendaraan konvensional (Transjogja dan taksi), kendaraan tradisional (becak), dan kendaraan dengan jasa daring (transportasi *online*).

2.7.2 Analisis Kegiatan dan Kebutuhan Ruang Pengguna *Urban Park*

Berdasarkan dari analisis pengguna dan jenis-jenis kegiatannya, selanjutnya mengklasifikasikan dengan lebih rinci jenis-jenis kegiatan yang dilakukan dan kebutuhan ruang berdasarkan pengguna dan jenis kegiatan, yang digunakan untuk merencanakan program ruang yang efektif. Berikut tabel analisis kegiatan dan kebutuhan ruang :

KEGIATAN	KEBUTUHAN RUANG	KETERANGAN
Berolahraga	<i>Jogging Track</i> , Lapangan, tempat <i>gym</i> (<i>Indoor/Outdoor</i>)	Masyarakat lokal, Wisatawan lokal
Makan / Minum	<i>Foodcourt</i> ,	Karyawan, Mahasiswa, Masyarakat lokal
<i>Self-Service</i> , Belajar	Perpustakaan, <i>Wi-Fi spot</i>	Siswa Sekolah, Mahasiswa
Bersantai, Berkumpul, Jalan-jalan	<i>Bench</i> , <i>Terrain</i> , <i>Smoking Area</i> , Pedestrian	Semua Pengguna
Parkir Kendaraan	Area Parkir, Pos Keamanan	Semua Pengguna
Beristirahat	<i>Bench</i> , <i>Shelter</i>	Masyarakat Lokal, Pengemudi

		Transportasi Umum
Berwisata	Ikon	Wisatawan Lokal dan Asing
Berkreasi	<i>Art Space</i>	Seniman, Masyarakat
Konser	<i>Amphitheatre, Stage dan Backstage</i>	Seniman
Transit	Toilet	Semua Pengguna
Menyusui	Ruang Menyusui	Ibu-ibu
<i>Treatment</i>	Gudang	Dinas Kebersihan

Tabel 7 Kegiatan dan Kebutuhan Ruang Pengunjung, Pengelola, dan Transportasi Umum

Sumber: Analisis Penulis, 2019

2.8 Kajian dan konsep figuratif rancangan (penemuan bentuk dan ruang)

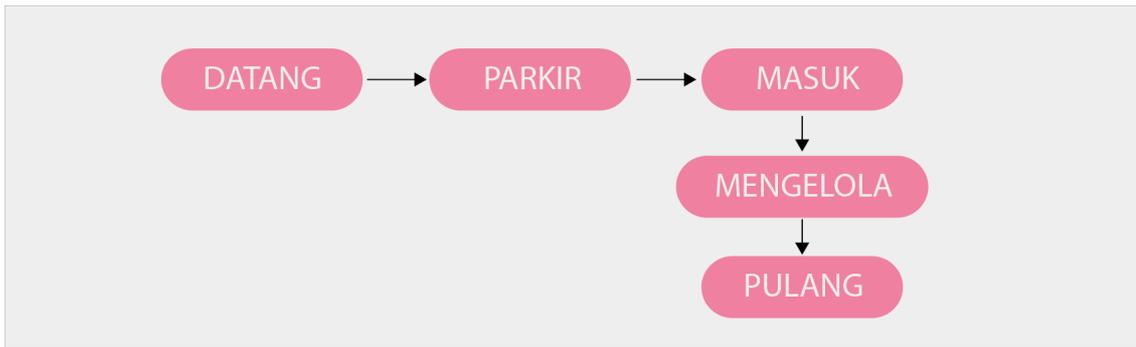
Kajian dan Konsep Figuratif Rancangan ini dimaksudkan sebagai gambaran penemuan bentuk dan ruang pada bangunan oleh penulis. Berdasarkan analisis kegiatan pengguna dan kebutuhan ruang, selanjutnya dilakukan analisis alur kegiatan yang diharapkan terjadi di dalam taman kota.

2.8.1 Analisis Alur Kegiatan Pengguna

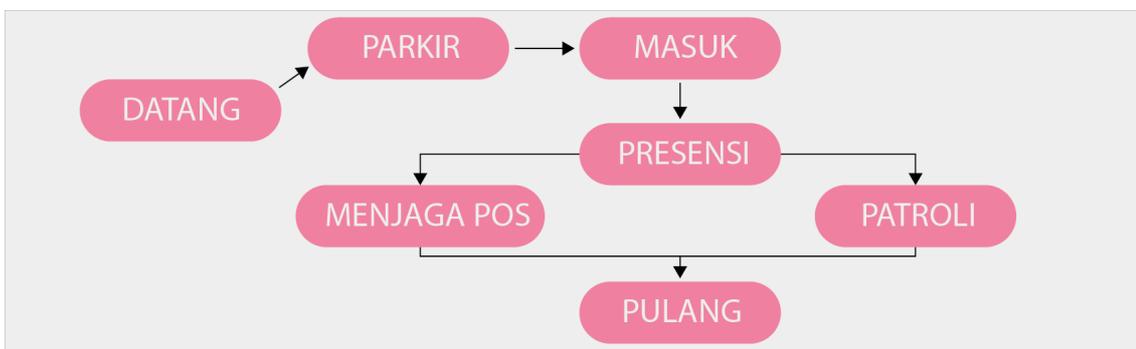


Gambar 75 Diagram Kerangka Alur Kegiatan Pengunjung

Sumber: Analisis Penulis, 2018



Gambar 76 Diagram Kerangka Alur Kegiatan Pengelola
Sumber: Analisis Penulis, 2018

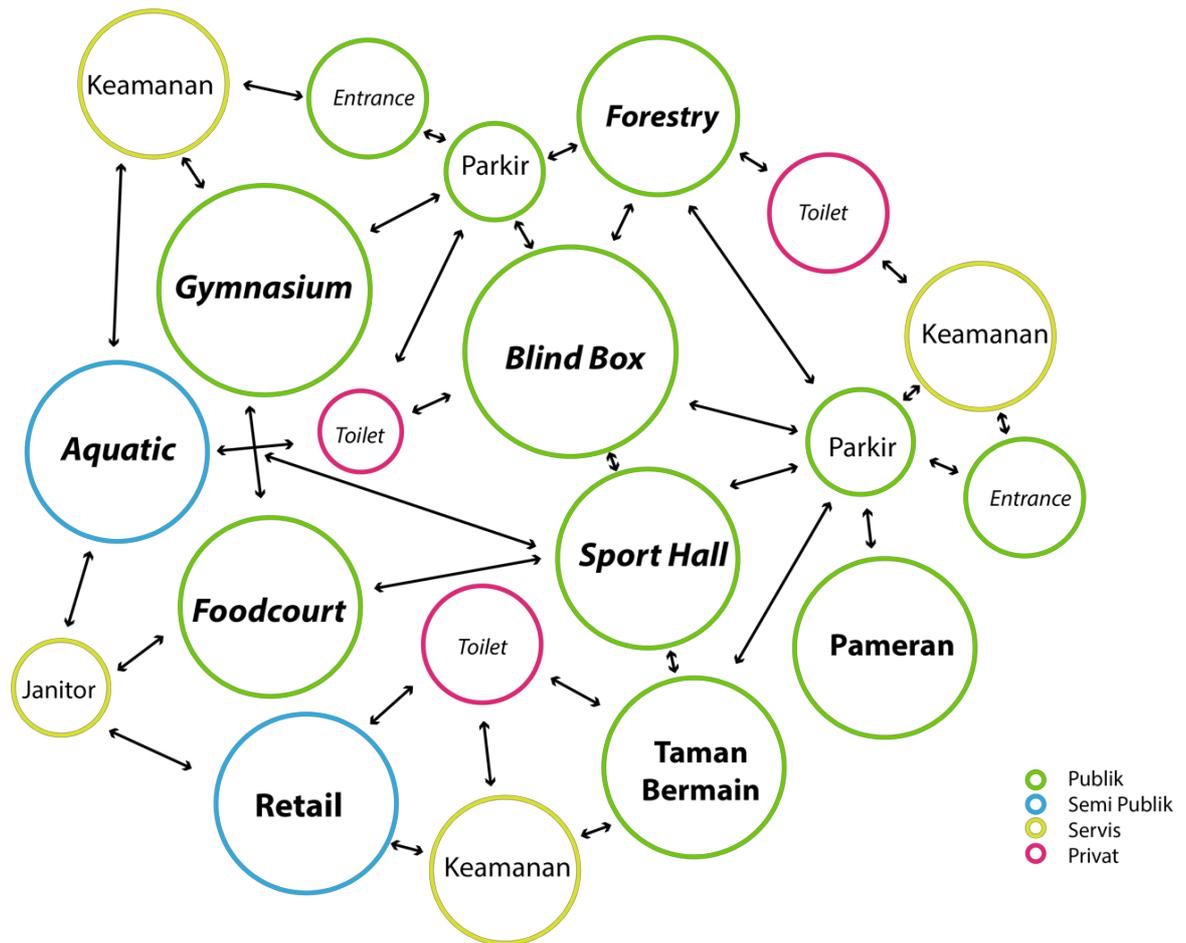


Gambar 77 Diagram Kerangka Alur Kegiatan Keamanan
Sumber: Analisis Penulis, 2018

Untuk skema alur kegiatan pengguna, kompleksitas jenis pengguna diringkas menjadi 3 kelompok, yaitu pengunjung, pengelola, dan keamanan. Hal ini untuk memungkinkan premis-premis skema baru atau pola baru yang terjadi pada site dengan tidak membatasinya.

2.8.2 Analisis Hubungan Ruang

Dari berbagai ruang-ruang yang dibutuhkan terbentuk suatu hubungan saling mendukung. Dengan adanya hubungan-hubungan antar ruang dapat diketahui bagaimana penempatan ruang yang baik dan efektif.



Gambar 78 Skema Hubungan Antar Ruang
Sumber: Analisis Penulis, 2018

Dari gambar di atas, zona bercetak tebal merupakan zona utama, sedangkan yang lain merupakan pendukung. Secara keseluruhan Sport Hall, Blind Box, Taman Bermain, dan foodcourt hampir memiliki aksesibilitas penuh terhadap site.

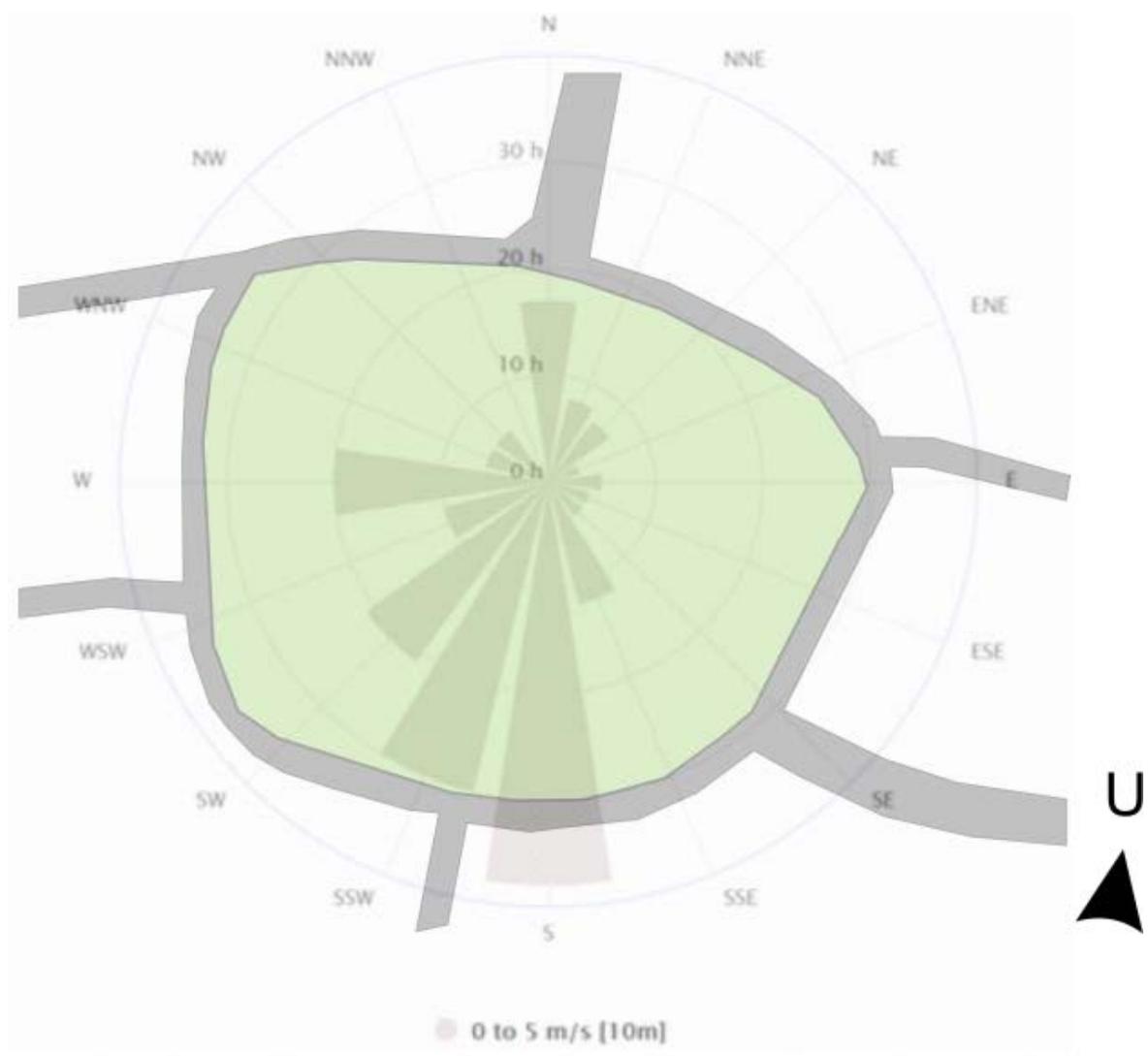
2.8.3 Analisis Site

Langkah awal dalam aplikasi perencanaan Urban Park di Kridosono secara dekonstruktif adalah dengan mempertimbangkan beberapa faktor. Salah satu faktor yang menjadi pertimbangan adalah penggalan terhadap site. Analisis site dimaksudkan agar dapat menggali pengalaman umum saat ini yang ada pada site, yang menjadi salah satu kriteria desain yang harus dimasukkan dalam desain arsitektur lansekap dekonstruktif. Analisis Site berupa :

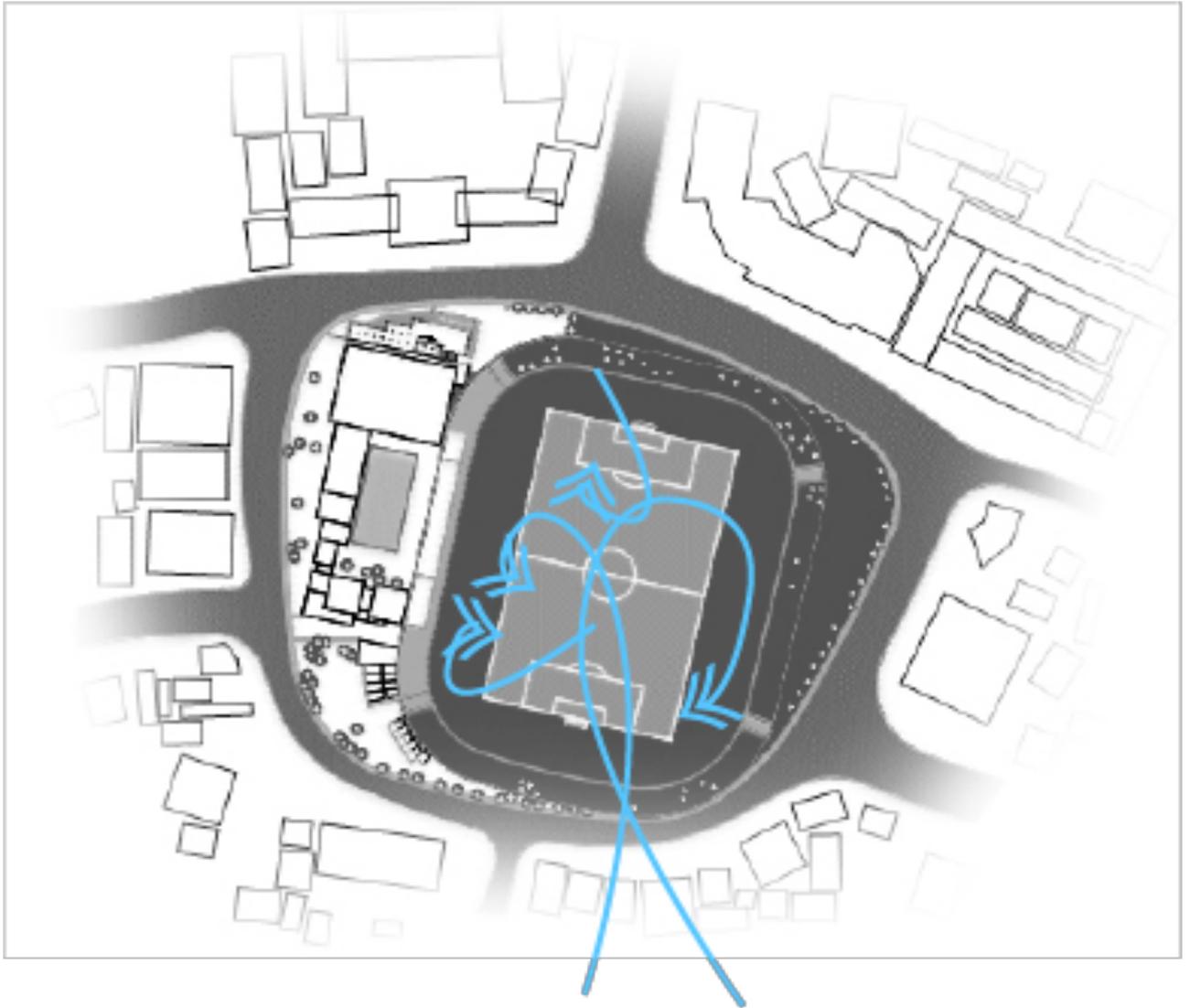
- Analisis arah angin
- Analisis kebisingan suara
- Analisis sentralitas site terhadap Kawasan

a. Analisis Arah Angin

Angin memiliki peran terhadap pergerakan udara dalam tapak maupun dalam bangunan. Data angin mikro Kridosono diketahui sebesar 1,5 m/s bergerak dari arah barat daya – selatan. Namun lorong jalan sekitar site juga memberikan pengaruh terhadap pergerakan angin di Kridosono.



Gambar 79 Analisis Arah Angin
Sumber: Analisis Penulis, 2018

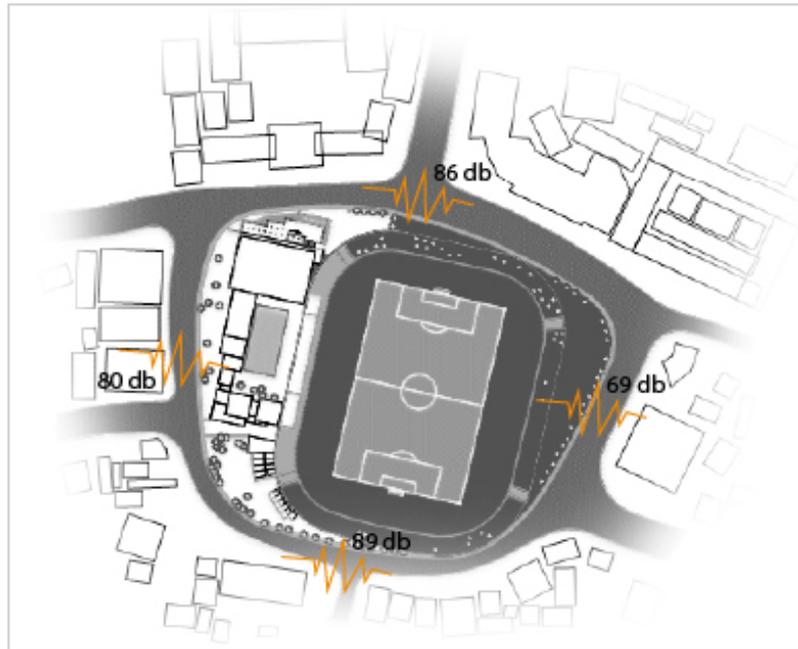


Gambar 80 Analisis Arah Angin Terhadap Site
Sumber: Analisis Penulis, 2018

Respon yang dilakukan terhadap arah hembusan angin adalah dengan membuat koordinasi antar bangunan menyebar. Dengan maksud selain untuk memecah konsentrasi penghawaan, namun juga dapat terdistribusi dengan baik.

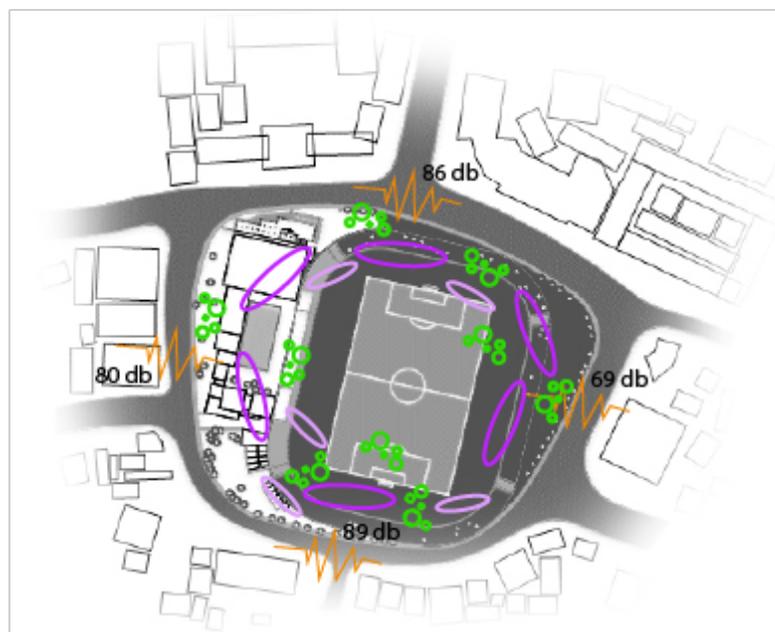
b. Analisis Kebisingan Suara

Dengan sistem pengurangan massa bangunan dan menyebarkan pengguna dalam site, kebisingan suara menjadi salah satu faktor yang akan mempengaruhi kenyamanan pengguna di dalamnya. Karena dengan demikian, konsentrasi kebisingan tidak hanya akan muncul dari luar site, namun begitu juga dari dalam site itu sendiri.



Gambar 81 Kebisingan Lingkungan Site
Sumber: Analisis Penulis, 2018

Kebisingan paling tinggi berada pada sisi Selatan site, lalu kedua adalah sisi Utara-Barat. Kebisingan paling rendah berada pada sisi Timur site.

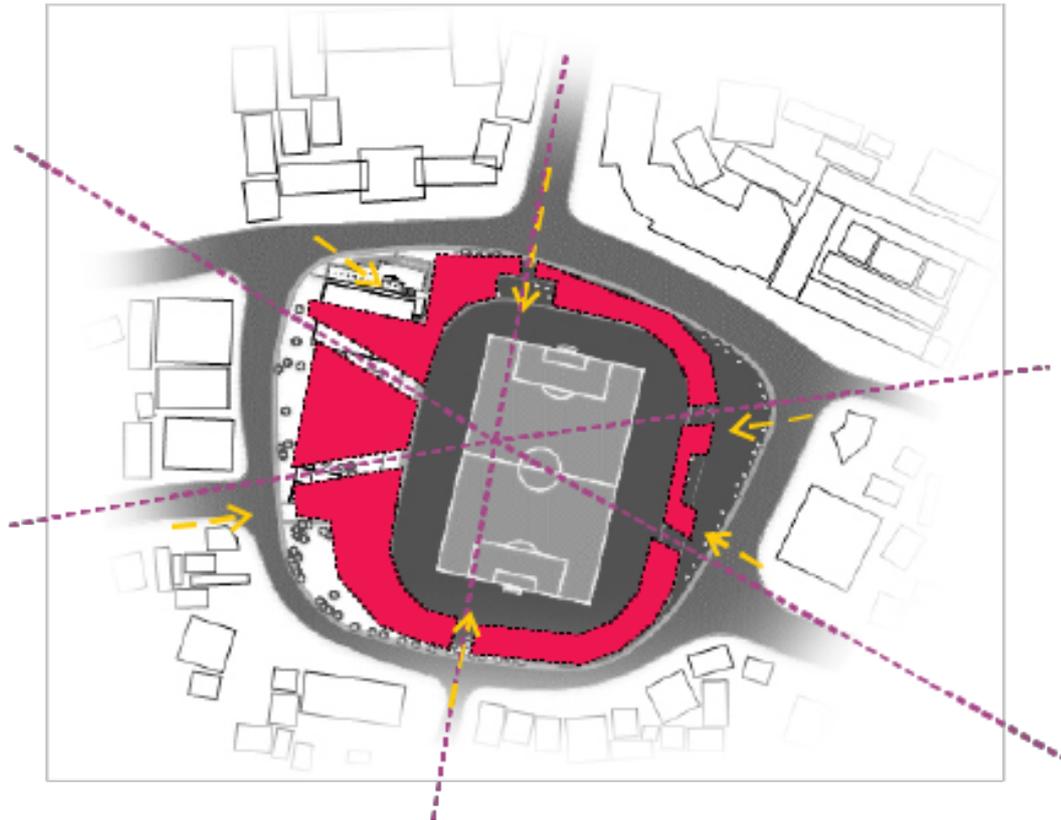


- Blok Massa/Tapak Berlevel Tinggi/Naik
- Blok Massa/Tapak Berlevel Rendah/Turun
- Vegetasi
- Kebisingan

Gambar 82 Skenario Kebisingan Pada Site
Sumber: Analisis Penulis, 2018

Untuk mengatasi kebisingan dari luar site dilakukan pemecahan blok massa dan permainan level tapak pada site. Sedangkan kebisingan yang timbul dari kepadatan ruang dalam site, selain dapat diatasi dengan perbedaan level kontur tapak, juga dapat menggunakan vegetasi.

c. Analisis sentralitas site terhadap kawasan



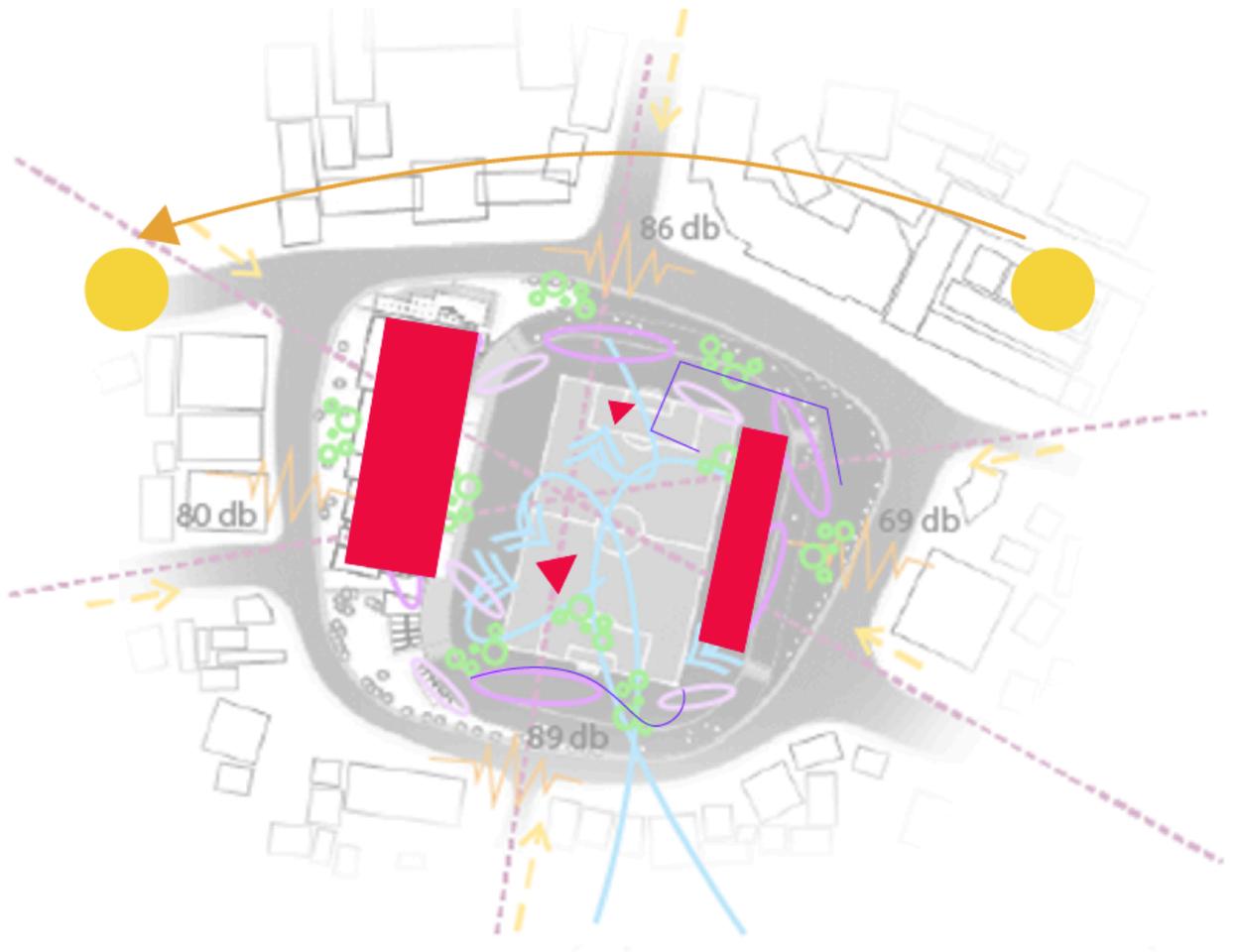
Gambar 83 Titik Sentral terhadap Konsep *Garden City*
Sumber: Analisis Penulis, 2018

Analisis pencarian titik pusat garis dari poros *Garden City* yang terletak di Kridosono dimaksudkan guna mengetahui titik pusat, untuk Hal ini mendukung konsep dekonstruksi untuk memecah sentralisasi, menjadi acuan sebaran titik dan menghindari konsep sentral pada satu bangunan. Pemecahan konsentrasi bangunan pada site akan membentuk potongan-potongan gambaran baru pada site, dan saling membingkai dari sisi manapun.

2.8.4 Konsep Figuratif Rancangan

2.8.4.1 Konsep Penemuan Bentuk dan Orientasi Bangunan

Konsep penemuan bentuk massa bangunan didasarkan pada hasil analisis pada site, yang merespon, arah hembusan angin, arah kebisingan suara dalam site, dan kajian metode dekonstruksi.



Gambar 84 Gubahan Massa
Sumber: Analisis Penulis, 2019

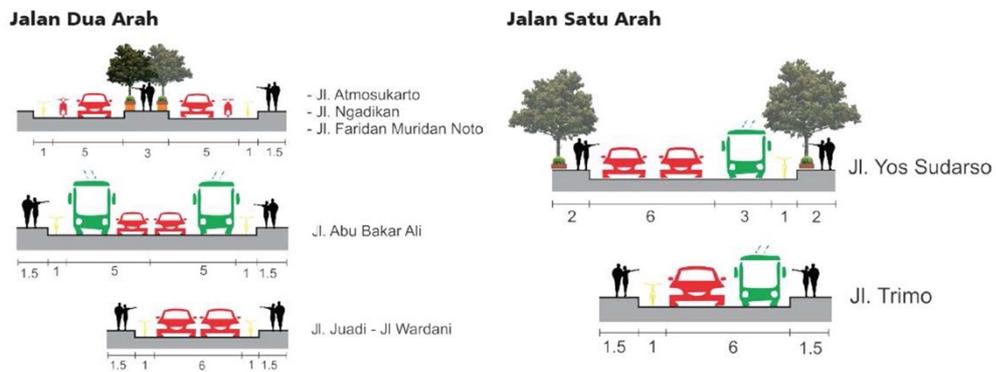
Dari hasil analisis, didapat dua posisi blok massa bangunan (di sisi Timur dan Barat) dan terdapat bangunan-bangunan elemen pendukung di tengahnya.

2.8.4.2 Konsep *Entrance Site* dan Parkiran Kendaraan



Gambar 85 Jalur Sekitar Kawasan
Sumber: Analisis Penulis, 2019

Jalur Transportasi pada area kajian dilakukan oleh 4 pelaku yaitu Kendaraan mobil dan motor, Pesepeda, Bus Transjogja dan Pejalan kaki. Semua jalan yang ada pada area kajian dapat dilewati oleh kendaraan mobil dan motor.



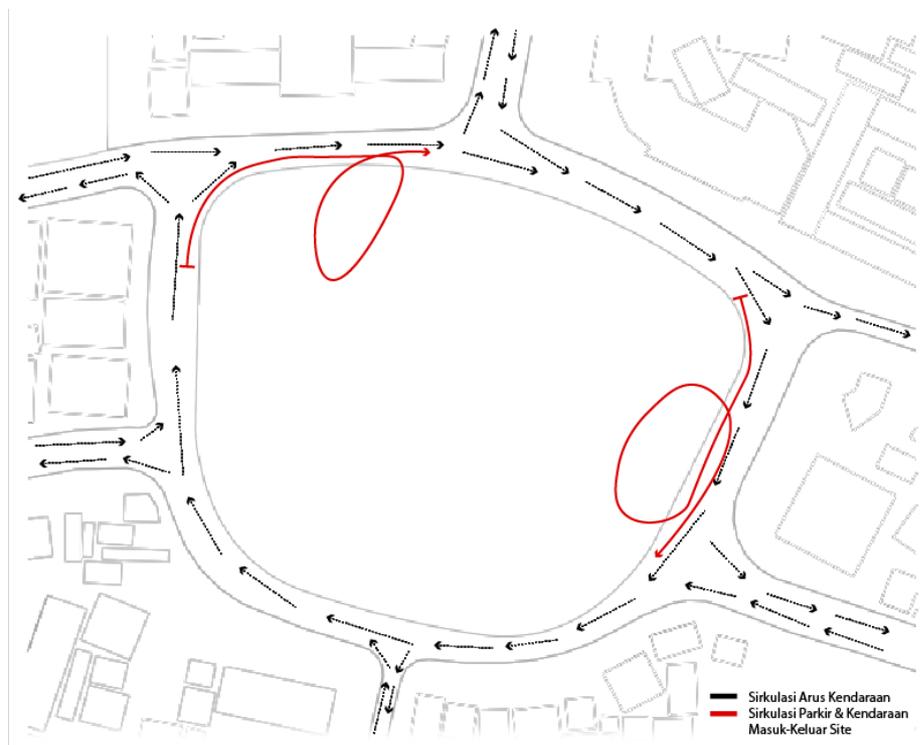
Gambar 86 Jalur Sekitar Kawasan
Sumber: Analisis Penulis, 2018

Pada jalan sekitar kawasan terdapat 2 tipe jalan yaitu satu arah dan dua arah. Untuk jalan satu arah yaitu JL. Yos Sudarso yang mengelilingi kridosono dan jalan Wardani - Trimo, sedangkan untuk jalan dengan dua arah yaitu jalan Abu Bakar Ali, jalan Faridan Muridan Noto, jalan Suroto, dan jalan Atmosukarto.



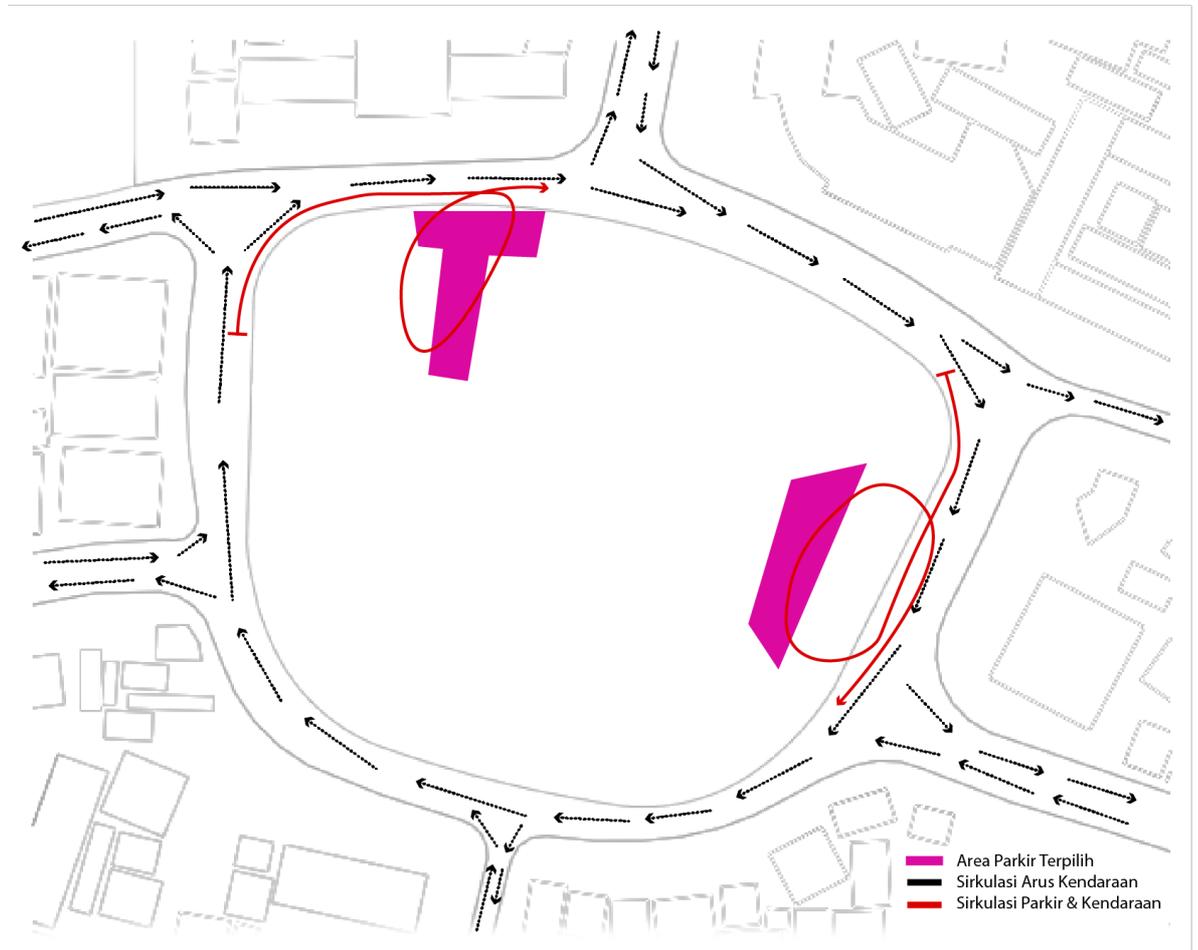
Gambar 87 Alur Sirkulasi
Sumber: Analisis Penulis, 2018

Site berada di area intensitas tinggi. Sehingga diperlukan konsep *entrance* yang bertujuan mengurangi kemacetan yang diakibatkan lalu lalang kendaraan menuju site, sekaligus tidak membuat kendaraan yang akan masuk dan keluar site menjadi terganggu.



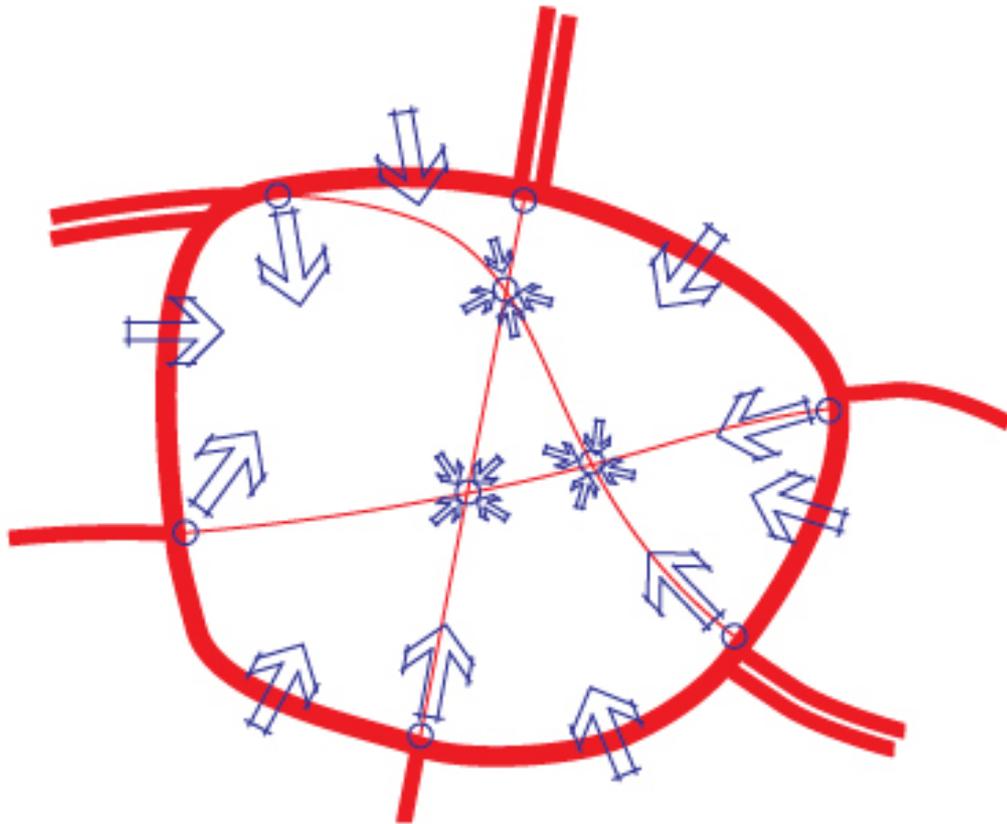
Gambar 88 Konsep *Entrance* dan Parkir Kendaraan
Sumber: Analisis Penulis, 2019

Konsep *entrance* yang dimaksudkan adalah dengan menghindari area intensitas tinggi kendaraan sekitar site. Dipilih sisi Utara dan Timur site untuk mengakomodasi kendaraan masuk atau keluar site.



Gambar 89 Area Parkir
Sumber: Analisis Penulis, 2019

Parkir kendaraan pada site ini terbagi menjadi 2 bagian kantong parkir, yaitu parkir kendaraan intensitas rendah atau sedang, dan parkir kendaraan kapasitas tinggi. Dalam hal ini selain pertimbangan intensitas arus kendaraan, juga berdasarkan lebar jalan pada area tersebut. Tempat parkir dengan kapasitas rendah atau sedang berada di sisi Utara, dan parkir kapasitas tinggi berada di sisi Timur.



Gambar 90 Simulasi Alur Pergerakan Pengunjung Dalam Site
Sumber: Analisis Penulis, 2019

Pergerakan pengunjung setelah memasuki site, akan diskenariokan menuju titik-titik tertentu di dalam site sesuai kebutuhan mereka masing-masing atau tidak mengalami penumpukkan pada satu titik.

2.8.4.3 Konsep Penampilan Bangunan

Konsep penampilan bangunan didasarkan pada ketentuan Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 40 Tahun 2014 Tentang Panduan Arsitektur Bangunan Baru bernuansa Daerah, didukung dengan penerapan kaidah Arsitektur Dekonstruksi.

Bangunan dirancang sesuai ketentuan gaya bangunan Indis atau Kolonial, namun juga disesuaikan dengan strategi *graphematic* terhadap gambaran umum kontekstual site. Pencarian tampilan bangunan dengan metode ini, diyakini penulis dapat memberi atau memperkuat tatanan citra kawasan ideal yang baru.

Gaya Arsitektur Indis

Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta No. 40 Tahun 2014,
Paragraf Dua, Gaya Arsitektur Indis, Pasal 16:

- (1) Atap bangunan dikenai ketentuan sebagai berikut :
 - a. Atap bangunan utama berbentuk limasan, pelana, dan/atau varian dari masing-masing bentuk tersebut, dengan sudut kemiringan atap sebesar 30-45 derajat.
 - b. Atap bangunan pendukung menyesuaikan dengan atap bangunan utama. Apabila menggunakan atap datar disyaratkan berbentuk pergola dari bahan kayu atau besi (bukan beton) dan tidak menempel/menyatu dengan bangunan utama.
 - c. Atap tritisan dapat berupa atap miring tanpa konsol atau menggunakan konsol kayu/besi, dan/atau atap datar biasa atau menggunakan tarikan kabel baja di atasnya.
- (2) Penutup atap dikenai ketentuan sebagai berikut :
 - a. Penutup atap bangunan utama menggunakan genteng bertipe vlaam, plenthong atau kodhok dengan warna asli (tidak dicat / tidak diglasur) dengan bahan dari genteng tanah liat/gerabah. Tidak menggunakan penutup atap dari genteng beton, asbes, polycarbonate, logam dan sejenisnya.
 - b. Penutup atap bangunan pendukung sama dengan bangunan utama. Apabila berbentuk pergola dapat menggunakan bahan transparan.
 - c. Apabila karena tuntutan kebutuhan konstruksi bentang lebar sehingga penutup atap harus menggunakan bahan logam dan sejenisnya yang ringan, disyaratkan berbentuk kepingan datar/rata, atau berbentuk genteng berwarna gelap, bertekstur, tidak mengkilap.
 - d. Penutup atap model lembaran gelombang seperti seng, asbes dan sejenisnya tidak diperbolehkan, selain untuk atap tritisan.
- (3) Lisplang, Ornamen dan Beranda dikenai ketentuan sebagai berikut :
 - a. Lisplang menggunakan papan kayu atau beton dengan lebar sekitar 20 cm.

- b. Lisplang dimungkinkan lebih lebar dari 20 cm karena tuntutan proporsi/perbandingan ukuran lebar dan tinggi atap yang besar.
 - c. Ornamen pada ujung bubungan dan jurai tidak berupa ornamen bongkak.
 - d. Ornamen pada dinding berupa lubang ventilasi/roster, profil (lekukan/takikan) pada tepian dinding, dan/atau kaca patri/kaca timah.
 - e. Ornamen pada dinding luar bangunan berupa batu / kerikil berwarna hitam dari permukaan tanah sampai dengan ambang bawah jendela.
 - f. Ornamen pada fasad bangunan diterapkan secara proporsional. g. Beranda terbuka.
- (4) Pintu dan jendela dikenai ketentuan sebagai berikut :
- a. Pintu berbentuk empat persegi panjang dengan daun pintu krepyak kayu, panel kayu, kombinasi panel dan krepyak, dan/atau kaca.
 - b. Jendela berbentuk empat persegi panjang dengan daun jendela krepyak kayu, panel kayu, kombinasi panel dan krepyak dan/atau kaca.
 - c. Daun pintu/jendela dan rangka pintu/jendela diperkenankan menggunakan bahan aluminium / logam, dengan tetap menggunakan pola dan gaya arsitektur Indis.
 - d. Ventilasi di atas pintu/jendela yang kusennya menyatu dengan kusen pintu/jendela, dapat berupa kaca mati, kaca berbingkai dan / atau ornamen besi/kayu.
 - e. Apabila menggunakan *Air Conditioning* maka ventilasi yang berupa ornamen besi/kayu tersebut ditutup dengan bahan transparan.

Gaya Arsitektur Kolonial

Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta No. 40 Tahun 2014, Paragraf Tiga, Gaya Arsitektur Kolonial, Pasal 17:

- (1) Atap bangunan dikenai ketentuan sebagai berikut :
- a. Atap bangunan utama berbentuk limasan, pelana, dan/atau varian dari masing-masing bentuk tersebut, dengan sudut kemiringan atap sebesar 30-45 derajat.

- b. Atap bangunan pendukung menyesuaikan dengan atap bangunan utama. Apabila menggunakan atap datar disyaratkan berbentuk pergola dari bahan kayu atau besi (bukan beton) dan tidak menempel/menyatu dengan bangunan utama.
- c. Atap tritisan dapat berupa atap miring tanpa konsol atau menggunakan konsol kayu/besi, dan/atau atap datar biasa atau menggunakan tarikan kabel baja di atasnya.

(2) Penutup atap dikenai ketentuan sebagai berikut :

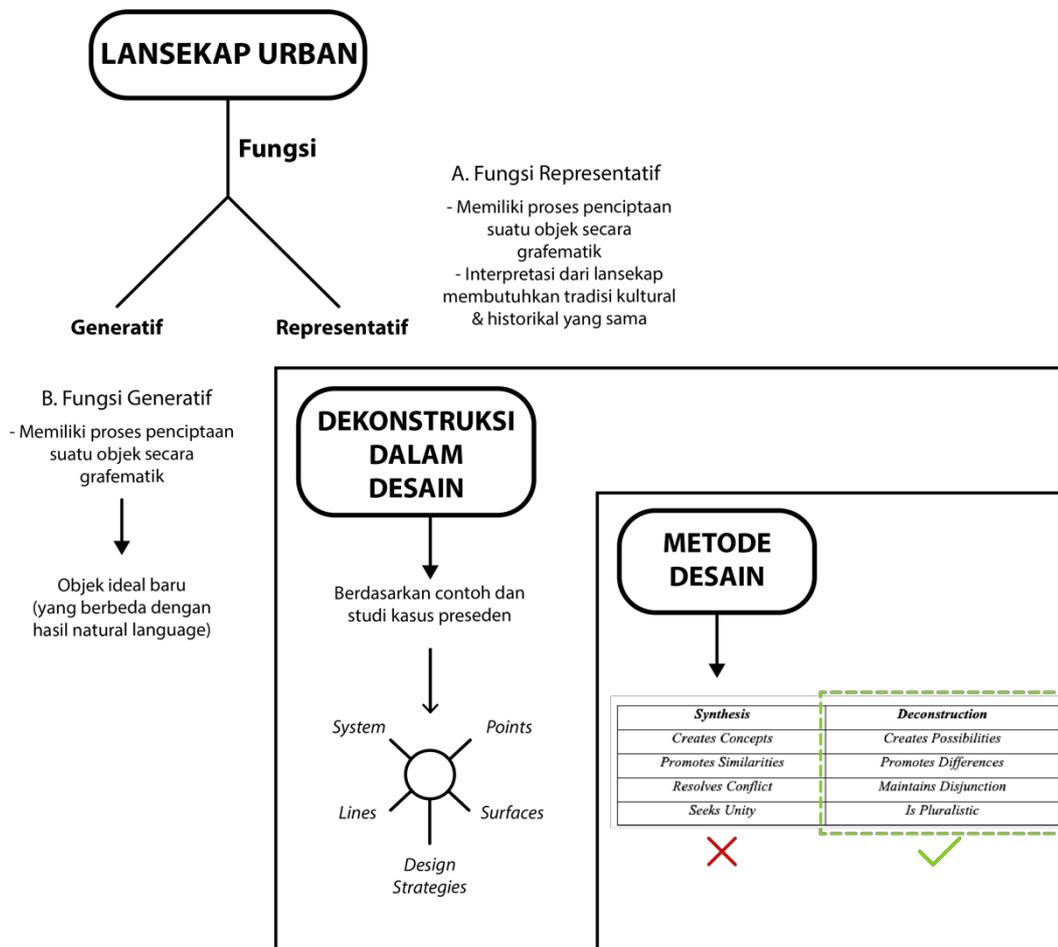
- a. Penutup atap bangunan utama menggunakan genteng bertipe plenthong atau kodhok dengan warna asli (tidak dicat/tidak diglasur), dengan bahan dari genteng tanah liat / gerabah. Tidak menggunakan penutup atap genteng beton, asbes, polycarbonate, logam dan sejenisnya.
- b. Penutup atap bangunan pendukung sama dengan bangunan utama. Apabila berbentuk pergola dapat menggunakan bahan yang transparan.
- c. Apabila karena tuntutan kebutuhan konstruksi bentang lebar sehingga penutup atap harus menggunakan bahan logam dan sejenisnya yang ringan disyaratkan berbentuk kepingan datar/rata, atau berbentuk genteng berwarna gelap, bertekstur, tidak mengkilap.
- d. Penutup atap model lembaran gelombang seperti seng, asbes dan sejenisnya tidak diperbolehkan, selain untuk atap tritisan.

(3) Lisplang, Ornamen dan Beranda dikenai ketentuan sebagai berikut :

- a. Lisplang dapat dari bahan beton/semen yang lebar, dengan ornamen lekukan/profil memanjang. Lebar lisplang disesuaikan dengan proporsi terhadap ukuran lebar/tinggi atap dan bangunan.
- b. Kolom-kolom silindris sebagai ornamen dan/atau struktur, menggunakan gaya arsitektur Neoklasik/Artneuvo/Doric, bukan gaya arsitektur Yunani/Romawi
- c. Menara sebagai ornamen/aksen bangunan dengan bentuk segi empat atau lebih diberi atap.

- d. Gunung-gunung sebagai sisi depan atap pelana, dalam bentuk segitiga berundak dengan variannya.
 - e. Ornamen pada ujung bubungan dan jurai tidak berupa ornamen bongkak.
 - f. Ornamen pada dinding berupa lubang ventilasi/roster, profil (lekukan/takikan) pada tepian dinding, dan/atau kaca patri / kaca timah.
 - g. Ornamen pada dinding luar bangunan berupa batu / kerikil berwarna hitam dari permukaan tanah sampai dengan ambang bawah jendela.
 - h. Ornamen pada fasad bangunan diterapkan secara proporsional.
 - i. Beranda terbuka.
- (4) Pintu dan jendela dikenai ketentuan sebagai berikut :
- a. Pintu berbentuk empat persegi panjang dengan daun pintu krepyak kayu, panel kayu, kombinasi panel dan krepyak, dan/atau kaca.
 - b. Jendela berbentuk empat persegi panjang dengan daun jendela krepyak kayu, panel kayu, kombinasi panel dan krepyak, dan/atau kaca.
 - c. Daun pintu/jendela dan rangka pintu/jendela diperkenankan menggunakan bahan aluminium / logam, dengan tetap menggunakan pola dan gaya arsitektur Kolonial.
 - d. Bukaan jendela pada dinding luar relatif tidak banyak dan berukuran tidak besar jika dibandingkan dengan gaya arsitektur Indis.
 - e. Ventilasi di atas pintu/jendela yang kusennya menyatu dengan kusen pintu/jendela, dapat berupa kaca mati, kaca berbingkai, dan/atau ornamen besi/kayu.
 - f. Apabila menggunakan *Air Conditioning* maka ventilasi yang berupa ornamen besi/kayu tersebut ditutup dengan bahan transparan.

Graphematic Method



Gambar 91 Skema Strategi Pencarian & Penciptaan Bentuk Secara Graphematik
Sumber: Analisis Penulis, 2019

Berdasarkan hasil analisis dari kajian metode desain Arsitektur Dekonstruksi yang akan digunakan pada bangunan baru di Kridosono Kotabaru, kriteria desain yang diterapkan pada bangunan, mempunyai ketetapan bentuk merupakan upaya pendukung penciptaan gambaran pengalaman yang sama atas Kridosono itu sendiri, maupun kawasan Kotabaru. Bentuk dan kontruksi dapat dikombinasikan sejalan dengan perkembangan teknologi, namun masih mengandung karakter arsitektur indis, kolonial, atau antitesis konsep *Garden City*.