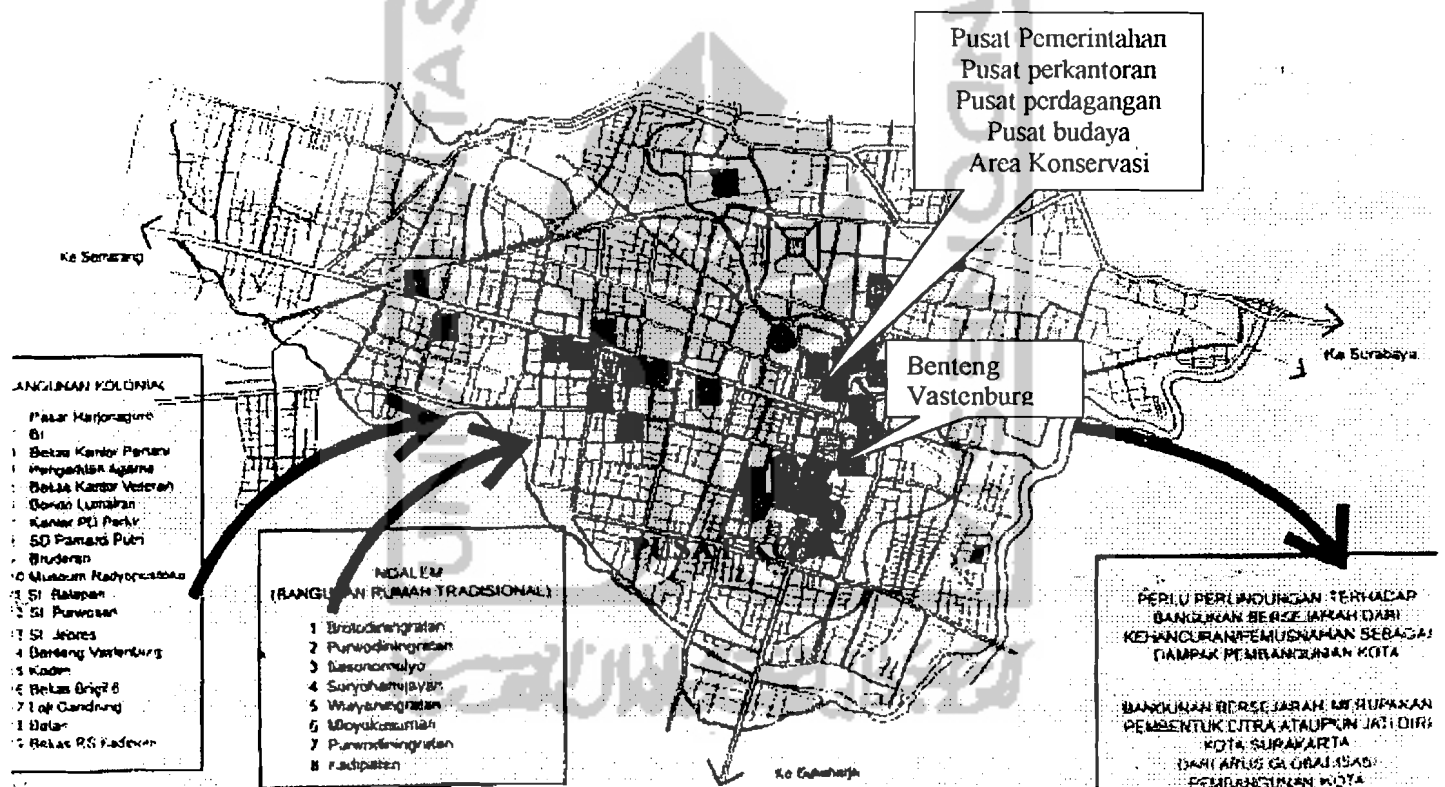


BAB III ANALISIS

3.1. ANALISA SITE

3.1.1. Lokasi

Lokasi Benteng Vastenburg berada pada pusat kota Solo yaitu di Jalan Jendral Sudirman yang merupakan pusat pemerintahan, pusat perkantoran, pusat perdagangan, pusat budaya dan merupakan area konservasi bangunan kolonial.

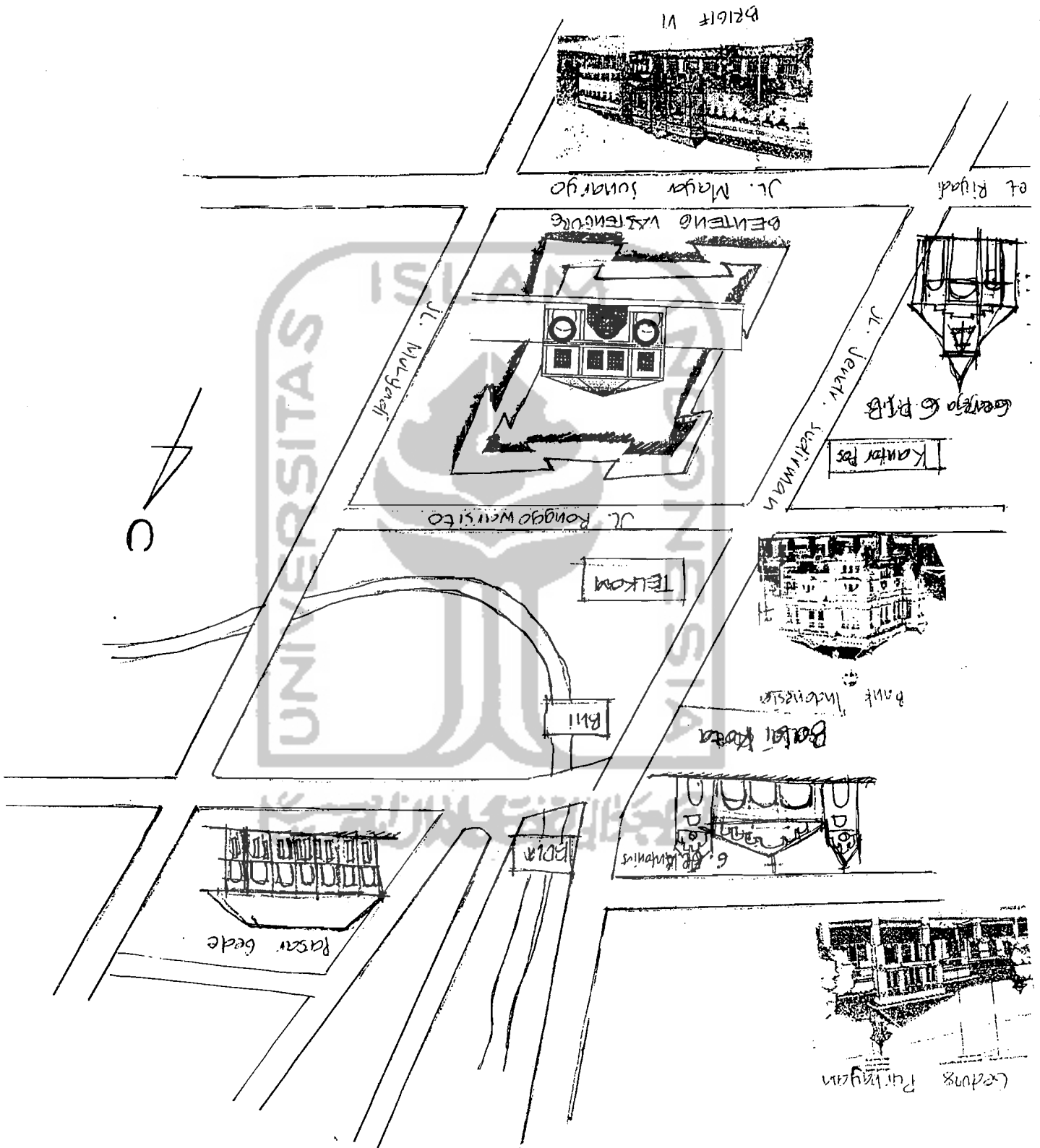


Gambar 3.1. Keberadaan Benteng Vastenburg Terhadap Kota Surakarta

3.1.2. Analisa Lokasi Kawasan Jalan Jendral Sudirman

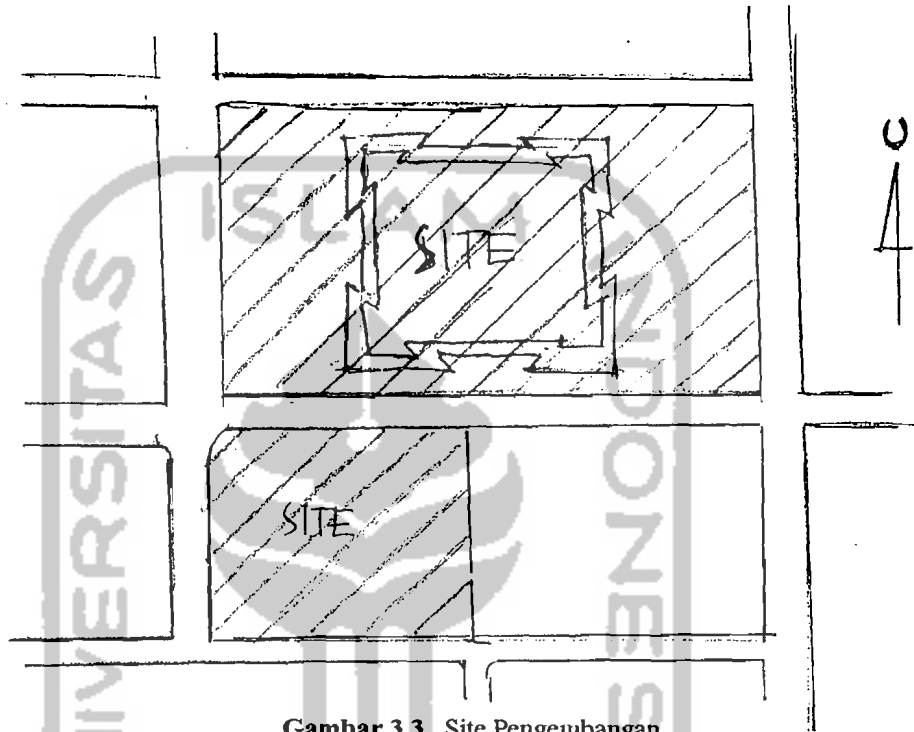
Pada kawasan Jalan Sudirman merupakan area konservasi karena disebabkan keberadaan bangunan-bangunan tradisional dan bangunan-bangunan kolonial sebagai peninggalan kebudayaan Jawa dan Kolonial Belanda.

Gambar 3.2. Benteng Vastenburg terhadap kawasan jalan Jendral Sudirman



3.1.3. Site

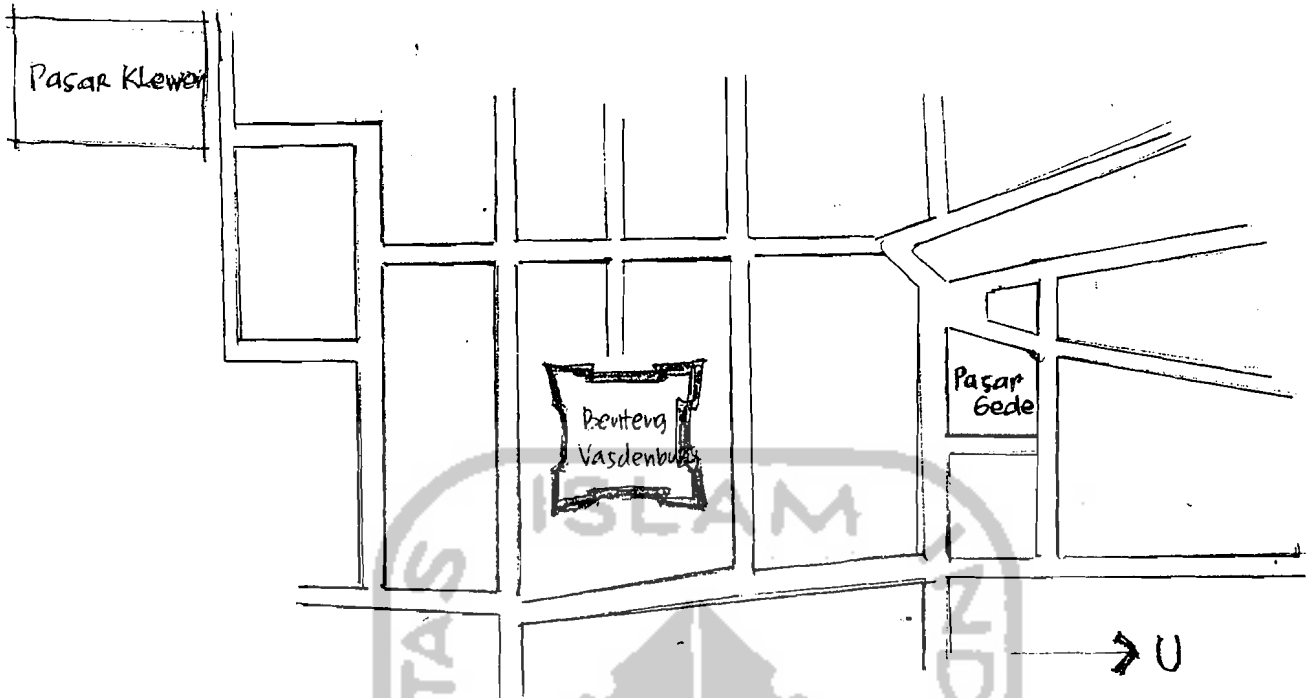
Site pengembangan meliputi seluruh site Benteng Vastenburg dan sebagian lahan sebelah Selatan site Benteng. Penggunaan lahan di sebelah Selatan site Benteng untuk memanfaatkan lahan kosong tersebut secara optimal.



Gambar 3.3. Site Pengembangan

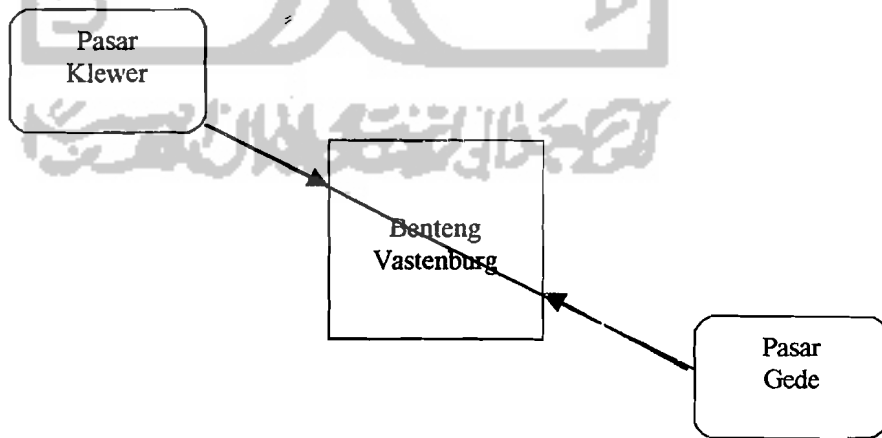
3.1.4. Analisa Site Sebagai Area Perdagangan

Kawasan Jalan Jendral Sudirman selain sebagai Area konservasi juga merupakan pusat perdagangan. Ini ditunjukkan dengan keberadaan 2 pasar lokal yang cukup besar dan penting keberadaannya bagi penduduk Surakarta. Pasar itu adalah pasar Klewer yang merupakan pasar yang mewadahi pusat kegiatan perdagangan Batik dan pasar Gede yang merupakan pasar yang mewadahi perdagangan panganan Khas Surakarta. Site Benteng Vastenburg berada di tengah kedua pasar tersebut. Hal ini menguntungkan untuk dapat mewadahi 2 kegiatan pasar sekaligus dalam satu lokasi sebagai pendukung aktifitas kedua pasar tersebut.



Gambar 3.4. Posisi Benteng Vastenburg terhadap pusat perdagangan

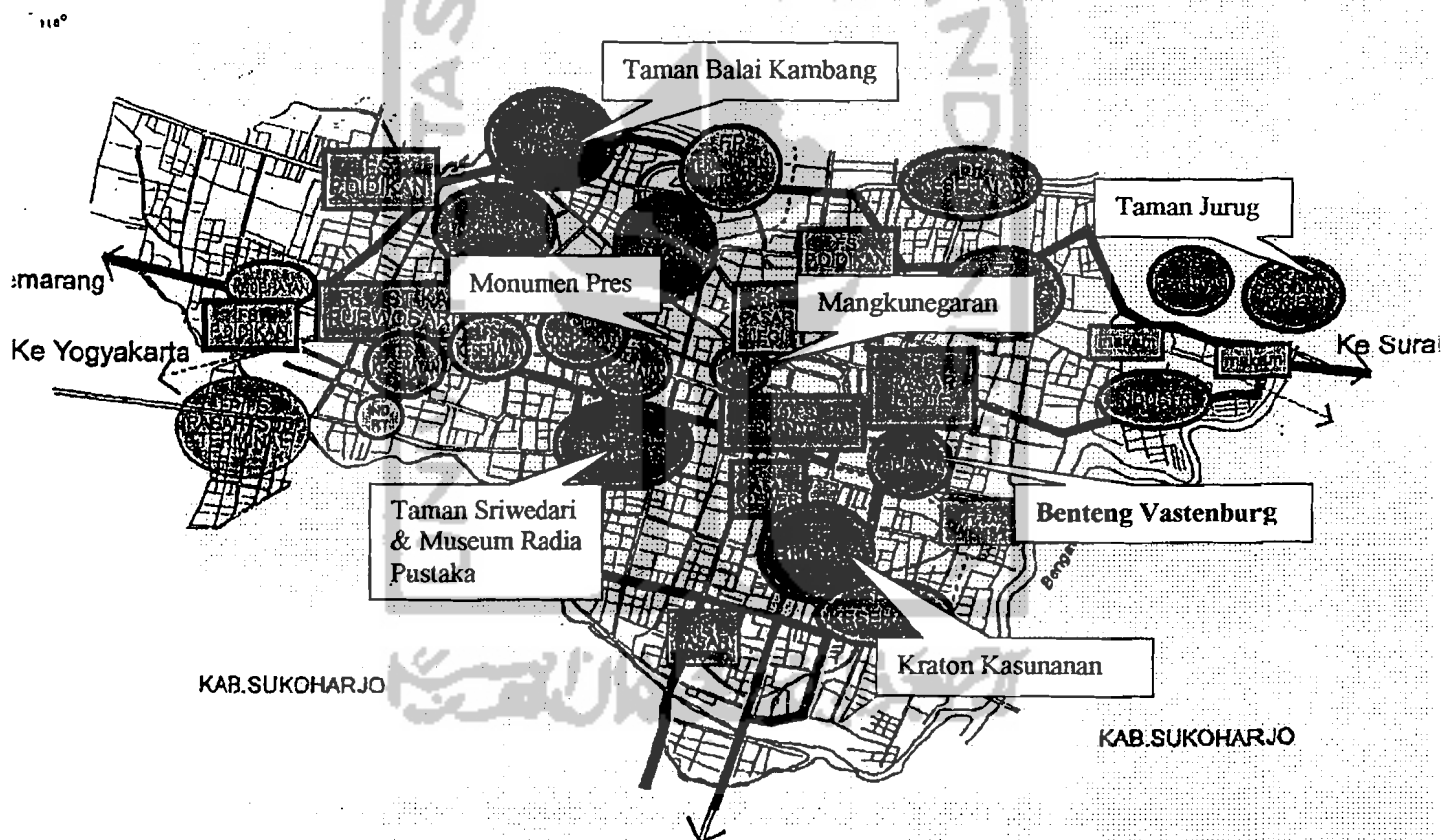
Dari gambar bisa ditarik hubungan antara pasar Klewer, pasar Gede dan Benteng Vastenburg dimana Benteng Vastenburg berada di tengah garis diagonal yang ditarik antara pasar Klewer dengan pasar Gede.



Bagan Hubungan Benteng Vastenburg dengan Pasar Klewer dan Pasar Gede

3.1.5. Analisa Site Sebagai Pengembangan Area Rekreasi

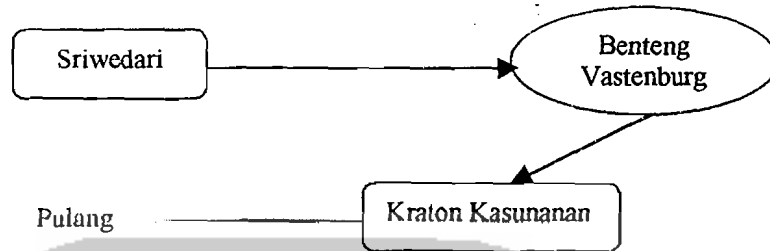
Surakarta sebagai kota budaya dan pariwisata mempunyai berbagai sarana rekreasi, akan tetapi karena kurangnya perhatian terhadap sarana tersebut berdampak kurangnya pengembangan sehingga menyebabkan semakin terpuruknya pariwisata di Solo. Saat ini jumlah wisatawan yang berkunjung ke obyek-obyek wisata semakin berkurang dari tahun ke tahun. Oleh karena itu di perlukan pemacu sarana rekreasi yang dapat menjadi paket-paket wisata untuk menghidupkan kembali kepariwisataan.



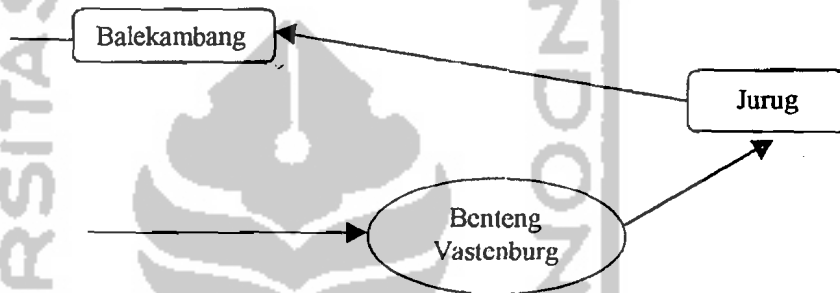
Benteng Vastenburg sebagai salah bangunan kolonial yang menjadi prioritas I konservasi bangunan di Solo mempunyai potensi yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana rekreasi pengembangan budaya tradisional mengingat letaknya yang strategis dan dapat dijadikan salah beberapa paket wisata bersama obyek wisata yang lain.

Beberapa alternatif paket wisata yang dapat ditawarkan dilihat dari posisinya, diantaranya :

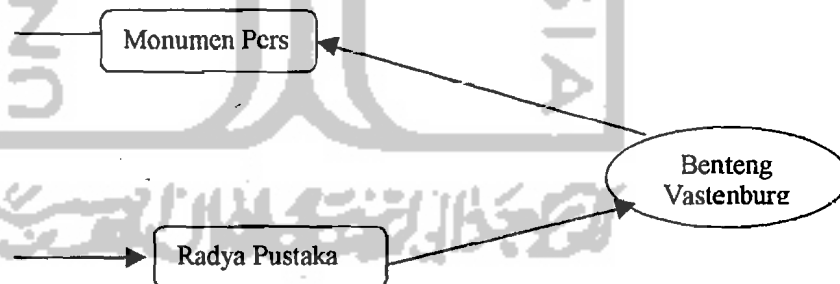
1. Taman Sriwedari – Benteng Vastenburg – Kraton Surakarta



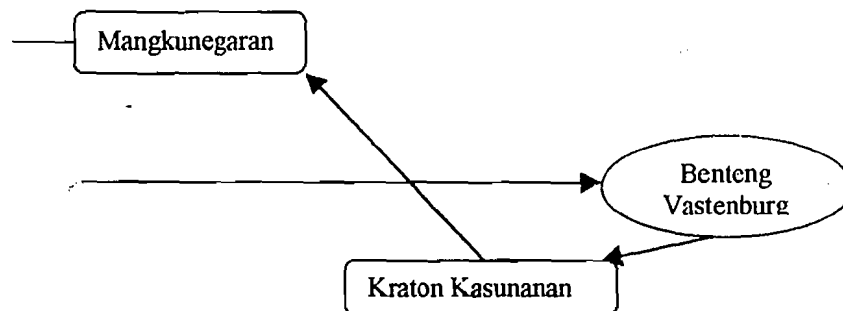
2. Benteng Vastenburg – Taman Jurug – Taman Balai Kambang



3. Museum Radya Pustaka – Benteng Vastenburg – Monumen Pers Nasional



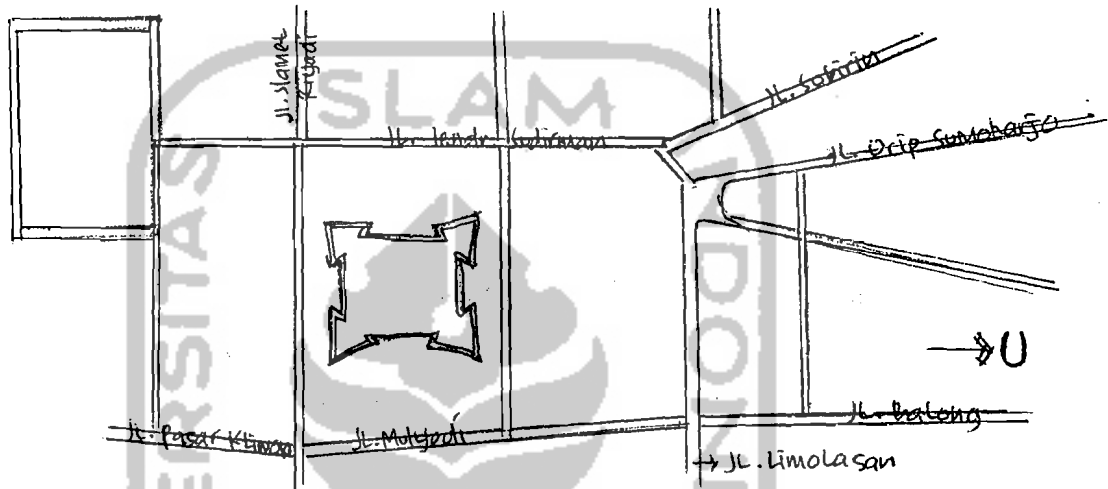
4. Benteng Vastenburg –Kraton Kasunan–Kraton Mangkunegaran



3.1.6. Analisa Pencapaian

a. Pencapaian Kawasan

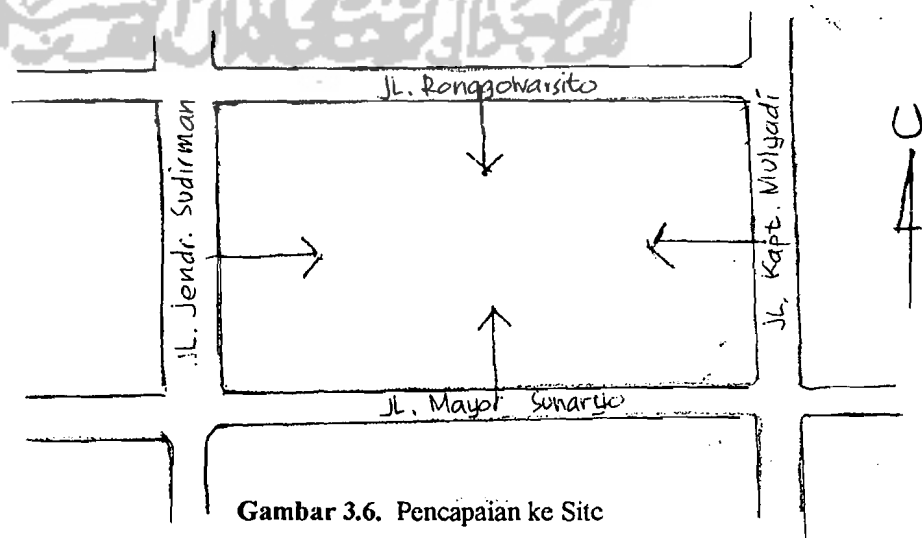
Untuk dapat mencapai lokasi kawasan Sudirman ada beberapa alternatif yaitu : melalui Jalan Slamet Riyadi (dari arah Barat), Jalan Sobirin (dari arah Utara), Jalan Urip Sumoharjo (dari arah Utara), Jalan Balong (dari arah Utara), Jalan Limolasan (dari arah Timur), dan Jalan Pasar Kliwon (dari arah Selatan).



Gambar 3.5. Pencapaian ke Kawasan Jalan Jendral Sudirman

b. Pencapaian Bangunan

Untuk dapat mencapai ke dalam site ada 4 jalan dari 4 arah, yaitu : Jalan Jendral Sudirman (dari arah Barat), Jalan Mayor Sunaryo (dari arah Selatan), Jalan Ronggowarsito (dari arah Utara), dan Jalan Kapten Mulyadi (dari arah Timur).



Gambar 3.6. Pencapaian ke Site

3.1.7. Analisa Sirkulasi Tapak

Ada 2 sirkulasi tapak yang harus diperhatikan, yaitu :

1. Sirkulasi kendaraan

Kendaraan yang digunakan bisa kendaraan roda 2, kendaraan roda 4, bis wisata, ataupun truk pengangkut barang. Untuk Fasilitas yang diperlukan bagi kendaraan disamping sirkulasi terpisah adalah area parkir. Area parkir ini akan lebih teratur jika ada pembeda antara jenis kendaraan yang satu dengan jenis kendaraan yang lain.

2. Sirkulasi manusia

Sirkulasi manusia juga harus difikirkan dengan seksama agar sarana rekreasi bisa optimal fungsinya. Beberapa hal yang dapat menjadi pertimbangan diantaranya : pola sirkulasi, pembatas sirkulasi, tekstur, penunjuk arah, kenyamanan, dan keamanan.

Demi kenyamanan dan keamanan sirkulasi, maka dibutuhkan pengaturan bagi sirkulasi kendaraan dan sirkulasi manusia, terutama bagi sarana rekreasi dan komersial. Pengaturan sirkulasi pada dasarnya ada 2 cara, yaitu digabungkan atau dipisahkan.

Sebagai sarana rekreasi dan komersial, sirkulasi merupakan salah satu cara untuk menarik pengunjung. Semakin teratur dan nyamannya sirkulasi maka akan menarik minat pengunjung lebih besar. Hal ini disebabkan pengunjung yang datang berekreasi membutuhkan kenyamanan agar dapat menikmati sarana rekreasi yang disediakan. Oleh karena itu pemisahan jalur sirkulasi kendaran dengan jalur sirkulasi manusia lebih efektif digunakan disini. Sehingga bagi pengunjung yang tidak menggunakan kendaraan atau yang menggunakan kendaraan umum tidak akan terganggu sirkulasinya dengan pengunjung yang menggunakan kendaraan pribadi, begitu pula sebaliknya.

3.2. ANALISA JENIS KEGIATAN

3.2.1. Benteng Vastenburg Sebagai Area Konservasi

Sebagai bangunan konservasi, Benteng Vastenburg merupakan penanganan prioritas I bangunan konservasi di Solo. Sedangkan jenis penanganan konservasi yang dapat dilakukan diantaranya :

1. Preservasi, yaitu : Tindakan pelestarian suatu tempat persis seperti keadaan aslinya.
2. Rekonstruksi, yaitu : Mengembalikan suatu tempat semirip mungkin dengan keadaan semula dengan menggunakan bahan lama maupun baru.
3. Revitalisasi, yaitu : Pelestarian bangunan dengan memberikan fungsi baru yang lebih sesuai pada bangunan sebagai strategi perlindungan bangunan kuno dan memacu pertumbuhan dan perkembangan ekonomi.
4. Demosili, yaitu Penghancuran atau perombakan bagian yang rusak atau membahayakan.

Dari keempat penanganan tersebut, untuk dapat memanfaatkan Benteng Vastenburg secara optimal yang paling memungkinkan adalah Revitalisasi. Dimana bangunan Benteng Vastenburg akan tetap ada dan tetap menjadi simbol sejarah dengan pemanfaatan/fungsi bangunan yang lebih disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan jaman.

3.2.2. Benteng Vastenburg Sebagai Sarana Rekreasi

- a. Jenis kegiatan rekreasi yang dapat diwadahi di Benteng Vastenburg diantaranya :
 1. Wisata budaya, diantaranya: kegiatan Arkeologi dan kegiatan Wisata Edukatif yaitu Museum, kegiatan Studi diantaranya : kegiatan pementasan kesenian, kegiatan pertunjukkan terbuka, Galeri.

2. Kegiatan rekreasi penunjang yaitu taman, taman bermain, butik cinderamata dan panganan, kegiatan makan dan minum (restoran dan kafe), dan kegiatan pengelolaan.

b. Jenis rekreasi yang diwadahi dalam Benteng Vastenburg dapat diklasifikasikan menurut aktivitas/ kegiatan, jenis kegiatan, obyek kegiatan, bentuk pewadahan, tempat kegiatan, sifat kegiatan, pola kegiatan, dan waktu kegiatan.

A. Menurut Aktivitas/kegiatan, rekreasi dalam Benteng vastenburg dapat berupa dalam 5 kategori, yaitu :

1. Rekreasi berupa kegiatan dengan kepuasan tinggi, yaitu makan-makan di luar, bercanda/bersenda gurau di taman dan area bermain anak.
2. Rekreasi berupa kegiatan budaya dan seni, yaitu mengunjungi museum, menonton teater, melihat-lihat pameran budaya, dan menonton kesenian tradisional.
3. Rekreasi berupa kegiatan/aktivitas di luar yang tidak resmi, seperti piknik/duduk-duduk di taman, jalan-jalan di taman, berbelanja di toko souvenir dan panganan tradisional, keliling benteng dengan perahu makan dan minum di kafe terbuka, dan menonton pertunjukkan di panggung terbuka.

B. Menurut jenis kegiatan, rekreasi dalam Benteng vastenburg dapat dikelompokkan dalam 2 kategori, yaitu :

1. Aktif : kegiatan rekreasi yang membutuhkan gerak fisik dimana orang yang melakukannya ikut serta dan kegiatan-kegiatan obyek, yaitu permainan anak-anak, berjalan-jalan, berbelanja di toko souvenir dan pangan tradisional, dan melihat-lihat museum dan galeri..

2. Pasif : Kegiatan rekreasi yang tidak membutuhkan gerakan fisik dimana orang hanya dengan menikmati seperti menonton teater/drama dan kesenian tradisional, makan dan minum di restoran dan kafe.

C. Berdasarkan obyek kegiatan, rekreasi dalam Benteng vastenburg dapat dikelompokkan menjadi 3, yaitu :

1. Rekreasi Budaya., yaitu rekreasi dengan obyek wisata berupa benda-benda atau hal-hal yang mempunyai nilai-nilai budaya/sejarah yang tinggi, yaitu menonton kesenian tradisional dan teater, melihat-lihat museum peninggalan bersejarah, dan galeri.
2. Rekreasi Buatan, yaitu rekreasi yang obyek wisatanya merupakan buatan manusia, seperti pentas teater, taman buatan, kolam buatan, butik/toko souvenir dan panganan tradisional.

D. Menurut bentuk pewardahannya, rekreasi dalam Benteng vastenburg dapat digolongkan menjadi 2 kegiatan, yaitu :

1. Rekreasi Tertutup, yaitu rekreasi yang dikerjakan di dalam ruangan (indoor), seperti makan dan minum di restoran/kafe, berbelanja di toko/butik, bersantai/beristirahat di lobby, menonton pertunjukkan teater/drama; wayang; gamelan/karawitan; sendratari, dan melihat-lihat museum dan galeri.
2. Rekreasi Terbuka, yaitu rekreasi yang dilakukan di luar ruangan (out door), yaitu : berjalan-jalan di taman, bermain di arena permainan anak, menonton pertunjukkan di panggung terbuka, dan makan di kafe terbuka.

E. Menurut tempat kegiatannya, rekreasi dalam Benteng vastenburg dapat dibedakan menjadi 3, yaitu :

1. Rekreasi di daratan (misalnya di pegunungan, pantai, di pusat kota, mall), dimana rekreasi dalam Benteng Vastenburg hampir semuanya merupakan kategori ini, yaitu makan dan minum di restoran/kafe, berbelanja di toko/butik, bersantai/ beristirahat di lobby, menonton pertunjukkan teater/drama; wayang; gamelan/ karawitan; sendratari, melihat-lihat museum dan galeri, berjalan-jalan di taman, bermain di arena permainan anak, menonton pertunjukkan di panggung terbuka, dan makan di kafe terbuka.
2. Rekreasi di perairan (misalnya di laut, sungai, danau, waduk), Benteng Vastenburg hanya dapat mewadahi satu jenis rekreasi perairan yaitu bertampan/berperahu mengelilingi benteng di parit buatan.

F. Berdasarkan sifat kegiatannya, rekreasi dalam Benteng vastenburg dapat digolongkan menjadi 4 kegiatan, yaitu:

1. Entertainment/kesukaan, yang tergolong dalam entertainment, yaitu makan di restoran, cafetaria, snack bar, fast food belanja di toko souvenir.
2. Amusement/kesenangan, yang tergolong dalam amusement, yaitu menonton pertunjukkan kesenian tradisional, menonton teater, melihat-lihat galeri seni, dan melihat-lihat museum.
3. Recreation/bermain dan hiburan, yang tergolong dalam recreation ini, yaitu permainan ketangkasan anak-anak.
4. Relaxation/santai, yang tergolong dalam relaxation ini yaitu jalan-jalan di taman.

G. Berdasarkan pola kegiatan, rekreasi dalam Benteng vastenburg dapat dibedakan menjadi 3, yaitu :

1. Massal, yaitu kegiatan yang dilakukan bersama-sama oleh orang yang banyak, seperti menonton pertunjukkan teater/drama, kesenian tradisional atau panggung terbuka.
2. Kelompok kecil, yaitu kegiatan rekreasi yang dilakukan bersama-sama dalam kelompok yang lebih kecil/sedikit, seperti makan dan minum di restoran dan kafe berbelanja di toko souvenir dan panganan.
3. Perorangan, yaitu kegiatan rekreasi yang dilakukan sendiri, misalnya bersampan, melakukan permainan di taman dan taman bermain anak.

H. Berdasarkan waktu kegiatan, rekreasi dalam Benteng vastenburg dapat dibedakan menjadi 3, yaitu :

- 1 Pagi/siang/malam (fleksibel), yaitu melihat-lihat galeri dan museum, menonton pertunjukkan kesenian tradisional, makan di restoran, jalan-jalan di taman dan taman bermain anak, bersampan/berperahu, dan berbelanja di toko souvenir dan panganan.
3. Sore dan malam hari, yaitu menonton pertunjukkan teater dan panggung terbuka, atau makan di kafe terbuka.

3.2.3. Benteng Vastenburg Sebagai Sarana Komersial

Bentuk sarana komersial yang diwadahi dalam sarana rekreasi disini adalah bentuk perdagangan rakyat, yaitu perdagangan formal dengan mengikutsertakan para pedagang informal yang sebagian besar adalah rakyat kecil. Percampuran ini dimaksudkan untuk meningkatkan kreatifitas dan pendapatan

masyarakat yang biasanya hanya berjualan di pinggir-pinggir jalan atau berkeliling di kampung-kampung. Klasifikasi dari perdagangan ini adalah sebagai berikut :

1. Jenis materi perdagangannya adalah Conviece good yaitu barang kebutuhan sekunder, tidak pokok, dan tidak dibutuhkan setiap hari. Materi perdagangan disini adalah jenis barang-barang souvenir khas daerah Solo dan daerah disekitarnya, dan panganan-panganan khas Solo dan sekitarnya. Selain untuk membantu para pedagang kecil juga untuk memperkenalkan kepada para wisatawan.
2. Cara penyajian materi perdagangan mempunyai beberapa alternatif, yaitu : dalam meja menerus, almari transparan, almari rendah, lemari penggantung dan etalase.
3. Sifat materi perdagangan aalah barang bersih, barang basah dan kering, barang tahan lama dan tidak tahan lama, barang berbau dan tidak berbau, dan barang cair dan padat

Jenis/klasifikasi sarana komersial / pusat perbelanjaan yang dapat diwadahi dalam Benteng vastenburg.

A. Tipe Pusat Perbelanjaan bagi Sarana rekreasi Benteng Vastenburg berdasarkan Jangkauan Pelayanan adalah Pusat Perbelanjaan *Lokal*, yaitu pusat perbelanjaan dengan total area yang digunakan 2.787-9.290 m² dengan tingkat layanan 5.000-40.000 orang. Jenis fasilitas : Toko-toko Tunggal (Shop Unit/butik).

B. Tipe Pusat Perbelanjaan bagi Sarana rekreasi Benteng Vastenburg berdasarkan Standart ULI (Urban Land Institute) adalah Neighborhood Center, yaitu pusat perbelanjaan dengan luas area yang digunakan 5.000 m², jenis fasilitas : pertokoan.

- C. Tipe Pusat perbelanjaan bagi Sarana rekreasi Benteng Vastenburg berdasarkan Bentuk Fisik dibagi dalam 3 kelompok, yaitu :
1. *Shopping Precint*, yaitu komplek pertokoan dengan stand toko menghadap ke ruang terbuka yang terbebas dari lalu lintas kendaraan.
 2. *Shopping Street*, yaitu sederetan pertokoan disepanjang sisi jalan atau dua sisi jalan dan membentuk koridor.
 3. *Shopping Center*, yaitu komplek pertokoan yang terdiri dari toko tunggal atau stand toko-toko yang disewakan atau dijual.
- D. Pusat Perbelanjaan bagi Sarana rekreasi Benteng Vastenburg berdasarkan Kualitas Barang, dibagi dalam 2 kelompok .:
1. Toko Grosir, yaitu toko yang menjual barang-barang dalam jumlah besar.
 2. Toko Eceran, yaitu toko yang menjual barang-barang persatuan barang.
- E. Pusat Perbelanjaan bagi Sarana rekreasi Benteng Vastenburg Berdasarkan Sifat Kegiatan ada tiga kegiatan yang diwadahi, yaitu kegiatan jual beli, kegiatan promosi, dan kegiatan rekreasi.

Jenis kegiatan yang diwadahi dalam kegiatan pusat perbelanjaan ada dua golongan, yaitu kegiatan jual beli dan kegiatan pengelolaan.

1. Kegiatan Jual Beli, kegiatan yang diwadahi antara lain :
 - Kegiatan pelayanan jual beli
 - Kegiatan penyajian barang dan penyimpanan
 - Kegiatan promosi
 - Kegiatan pergerakan
 - Kegiatan distribusi barang (distribusi barang)

2. Kegiatan Pengelolaan.

- Kegiatan manajemen
- Kegiatan operasional dan pemeliharaan

Jenis pengunjung pusat perbelanjaan pada sarana rekreasi Benteng Vastenburg dapat digolongkan dalam 3 macam :

1. Pengunjung modern.

Yaitu pengunjung yang berbelanja bukan saja untuk membeli sesuatu tetapi juga untuk kebutuhan aktualitas diri. Mereka lebih menyukai barang dengan kualitas tinggi walaupun harganya mahal. Tempat bagi mereka adalah tempat yang berbentuk modern, eksklusif dan lengkap. Disamping itu mereka juga membutuhkan tempat sarana untuk ajang rekreasi dan hiburan. Pengunjung seperti banyak terdapat di kota-kota besar.

2. Pengunjung Transisi.

Pengunjung transisi adalah peralihan antara pengunjung tradisional dengan pengunjung modern, dengan sifat perubahan diantara keduanya. Pengunjung seperti ini ada di kota besar dan kecil. Tempat bagi kelompok ini adalah tempat dengan sistem modern dan lengkap tetapi tidak eksklusif dan glamour.

3. Pengunjung Wisatawan.

Pengunjung wisatawan berbelanja pada suatu tempat perbelanjaan dengan sifat musiman. Hanya pada saat liburan ke tujuan wisata mereka baru berbelanja. Dalam berbelanja mereka mencari barang khas daerah tersebut, yang tidak melihat harga dan kualitas barang tersebut. Pusat perbelanjaan yang cocok bagi mereka adalah pusat perbelanjaan yang menjual barang-barang souvenir khas daerah tertentu.

3.2.3. Analisa Kegiatan Dan Kebutuhan Ruang

A. Analisa Pelaku

Ada 2 kegiatan utama dalam fasilitas rekreasi disini, yaitu kegiatan rekreasi budaya yang meliputi Museum, Galeri, Pertunjukkan kesenian, dan Sanggar kesenian; dan kegiatan komersial yang meliputi sarana perdagangan rakyat, restoran, dan kafe. Dari 2 kegiatan itu didapat 2 golongan pelaku kegiatan yaitu :

a. Kegiatan rekreasi :

1. Pengunjung, yaitu masyarakat/obyek pelaku kegiatan yang membutuhkan pelayanan jasa, barang, dan rekreasi.
2. Pengelola, yaitu memberikan pelayanan dan menyediakan fasilitas bagi pengunjung.
3. Penyewa (galeri, panggung kesenian), yaitu pemakai ruang atau panggung kesenian dengan menyewa dari pengelola sarana rekreasi untuk digunakan sebagai tempat pengembangan aktifitasnya.
4. Pemain (Panggung kesenian, sanggar), yaitu Para seniman yang menggelar pertunjukan dan seniman yang berlatih di sanggar.

b. Kegiatan Komersial :

1. Pengunjung/konsumen/pembeli, yaitu masyarakat/obyek pelaku kegiatan yang membutuhkan pelayanan jasa, barang, dan rekreasi .
2. Penyewa/pedagang, yaitu pemakai ruang dengan menyewa atau membeli dari pengelola pusat perbelanjaan untuk digunakan sebagai tempat barang-barang dagangannya kepada konsumen.

3. Pengelola, yaitu memberikan pelayanan dan menyediakan fasilitas yang mewadahi pedagang yang menyewa area pusat perbelanjaan.
4. Supplier, yaitu pengisi atau pengantar barang yang diperlukan pedagang.

B. Kegiatan

Dalam analisa kegiatan adalah untuk mendapatkan kebutuhan ruang. Yang menentukan dalam mendapatkan kebutuhan ruang adalah antara lain :

1. Kelompok Kegiatan
2. Jenis Kegiatan
3. Wadah Kegiatan
4. Kebutuhan Ruang

Tabel 3.1 Kebutuhan Ruang

KELOMPOK KEGIATAN	JENIS KEGIATAN	WADAH KEGIATAN	KEBUTUHAN RUANG
Rekreasi Budaya	a. Melihat-lihat benda-benda bersejarah	Museum	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rg. pameran 2. Loket 3. Rg. Tunggu 4. Ruang. Informasi 5. Ruang kewanamanan 6. Lobi 7. Loket Penitipan 8. Ruang pengelola 9. Lavatory 10. Ruang Perlengkapan
	b. Melihat-lihat benda-benda Seni	Galeri Seni	<ol style="list-style-type: none"> 11. Rg. Pamer 12. Loket 13. Rg. Tunggu 14. Ruang. Informasi 15. Ruang kewanamanan 16. Lobi 17. Loket Penitipan 18. Ruang pengelola 19. Lavatory 20. Ruang Perlengkapan
	c. Mempelajari kesenian tradisional	Sanggar Kesenian Tradisional	<ol style="list-style-type: none"> 21. Ruang latihan 22. Ruang. Informasi 23. Ruang kewanamanan 24. Lobi 25. Ruang pengelola 26. Lavatory 27. Ruang Perlengkapan

d. Menonton pertunjukkan kesenian	Panggung Kesenian Tertutup	28. Panggung 29. Ruang penonton 30. Locket 31. Rg. Tunggu 32. Ruang. Informasi 33. Ruang kewan 34. Rg. Ganti pemain 35. Lavatory pemain 36. Ruang pengelola 37. Lavatory pengunjung 38. Ruang Perlengkapan
	Panggung Kesenian Terbuka	39. Panggung 40. Ruang penonton 41. Ruang. Informasi 42. Ruang kewan 43. Rg. Ganti pemain 44. Lavatory pemain 45. Ruang pengelola 46. Lavatory pengunjung 47. Ruang Per- lengkapan
	Pertunjukkan Wayang Kulit dan Wayang Golek	48. Pangung 49. Ruang penonton 50. Ruang karawitan 51. Locket 52. Rg. Tunggu 53. Ruang. Informasi 54. Ruang kewan 55. Rg. Ganti pemain 56. Lavatory pemain 57. Ruang pengelola 58. Lavatory pengunjung 59. Ruang Per- lengkapan
e. Melihat-lihat pembuatan barang-barang tradisional	Workshop	60. Rg. Kerja 61. Rg. Pamer 62. Ruang Informasi 63. Ruang kewan 64. Lobi 65. Locket Penitipan barang 66. Ruang pengelola 67. Lavatory 68. Ruang Perlengkapan

	a. Mencari dan melihat-lihat souvenir dan panganan khas	Butik/kios Souvenir dan panganan	69. Kios tipe A 70. Kios tipe B 71. Kios tipe C 72. Ruang informasi 73. Ruang pengelola 74. Lavatory 75. Ruang perlengkapan
Rekreasi Penunjang	b. Melihat-lihat hasil produksi Perdagangan dan Industri	Ruang Pamer Produksi Perdagangan Dan Industri	76. Rg. Pamer 77. Ruang Informasi 78. Ruang keamanan 79. Lobi 80. Loker Penitipan barang 81. Ruang pengelola 82. Lavatory 83. Ruang Perlengkapan
	c. Makan dan minum	Restoran Kafetaria	84. Rg. Makan 85. Dapur 86. Ruang Informasi 87. Rg. Kasir 88. Ruang keamanan 89. Lobi 90. Rg. Wastafel 91. Ruang pengelola 92. Lavatory 93. Ruang Perlengkapan
	d. Istirahat	Taman Bermain	94. Ruang bermain 95. Ruang duduk-duduk
	e. Berperahu	Berperahu	96. Ruang berperahu 97. Ruang penyimpanan perahu 98. Loker 99. Rg. Tunggu 100. Shelter 101. Ruang pengelola 102. Ruang keamanan
Kegiatan Penunjang	a. Kegiatan pengelolaan	Ruang Pengelola	102 Ruang pimpinan 103 Ruang administrasi 104 Ruang rapat 105 Lavatory
	b. Kegiatan peribadathan	Mushola	106 Mushola
	c. Jasa telekomunikasi dan pcnarikan uang tunai	Wartel ATM	107. Wartel 108. ATM
	d. Jasa kesehatan	Klinik	109. Klinik P3K
	e. Penyimpanan kendaraan	Ruang Parkir	110. Parkir kendaraan

3.3. ANALISA TATA RUANG

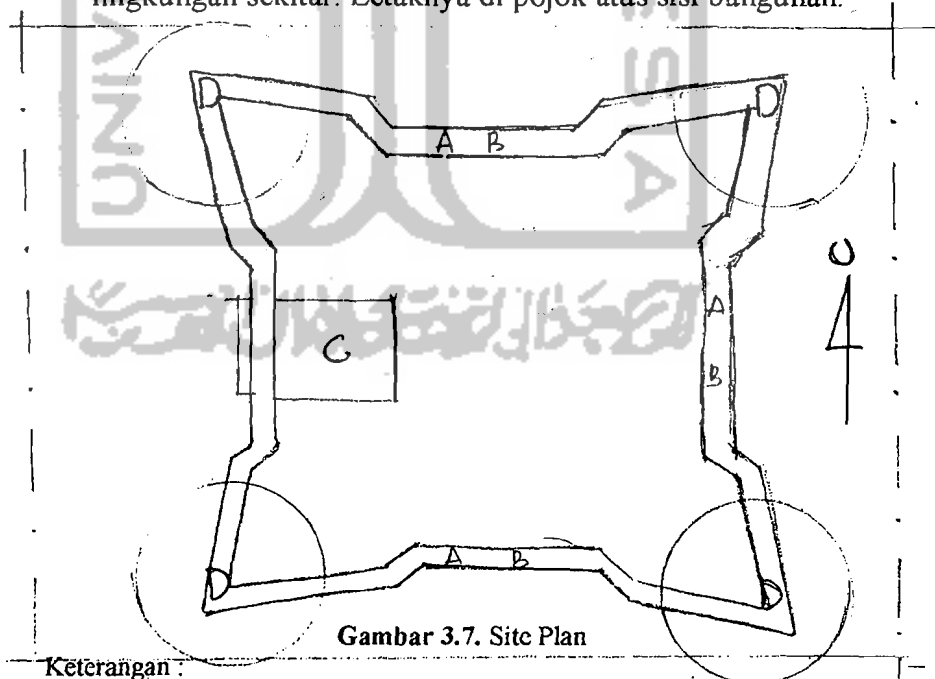
3.3.1. Analisa Tata Ruang Benteng Vastenburg

Benteng Vastenburg merupakan bangunan peninggalan Kolonial Belanda yang berfungsi sebagai benteng pertahanan dan penyerangan mempunyai ruang-ruang dengan fungsi dan tata ruang yang jelas.

a. Fungsi ruang

Sebagai benteng maka fungsi ruang-ruang pada bangunan ini sangat fungsional, yaitu diantaranya :

1. Basis pertahanan dan penyerangan, yaitu : parit di bagian luar benteng, bagian atas benteng, dan di dalam benteng.
2. Ruang tidur, yaitu bagian dalam benteng yang berfungsi sekaligus sebagai area pertahanan.
3. Ruang administrasi/ruang pimpinan, yaitu mempunyai ruang tersendiri di bagian depan setelah gerbang utama.
4. Gardu pandang, yaitu ruang digunakan untuk memata-matai lingkungan sekitar. Letaknya di pojok atas sisi bangunan.



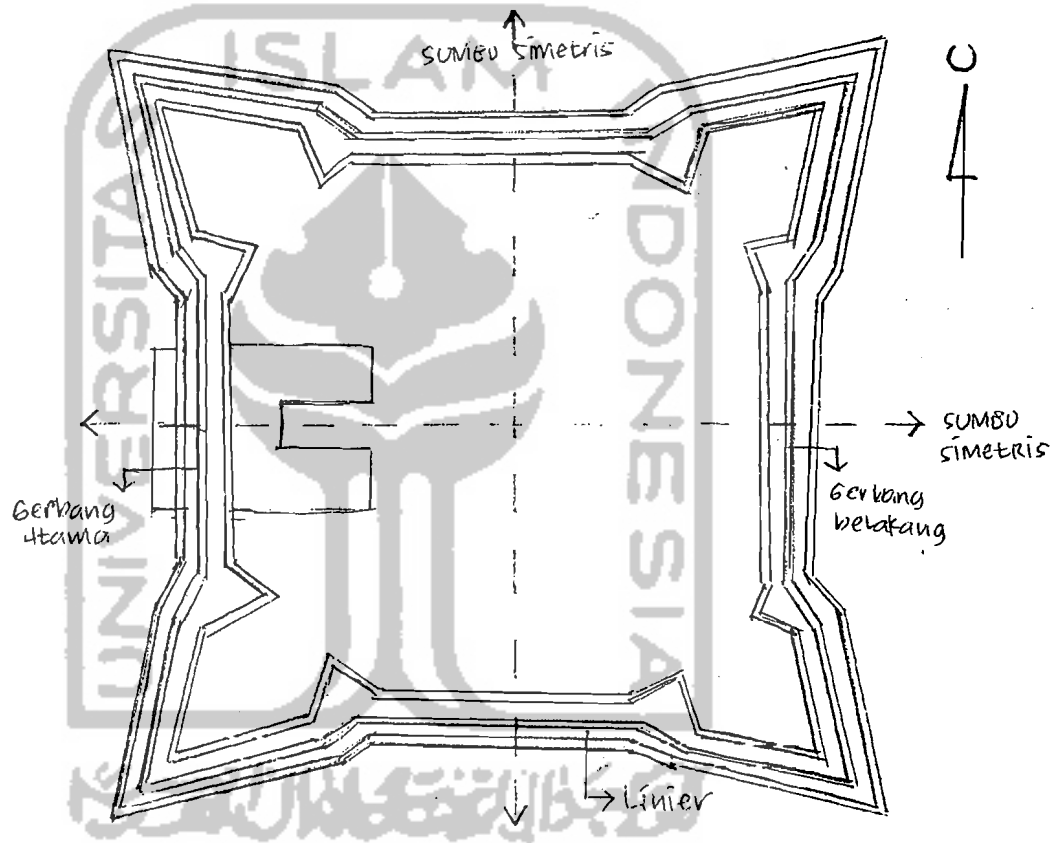
Keterangan :

- A. Basis pertahanan dan penyerangan
- B. Ruang-ruang tidur
- C. Ruang administrasi/pimpinan
- D. Gardu pandang

b. Tata ruang

Tata ruang bangunan Benteng Vastenburg mempunyai ciri-ciri yang mirip dengan bangunan kolonial lainnya, yaitu :

1. Simetris. Dapat ditarik 1 sumbu garis yang akan membagi bagian menjadi sama besar dan satu sumbu garis lagi yang juga membagi bangunan menjadi 2, dengan sedikit tambahan bangunan pada bagian depan.



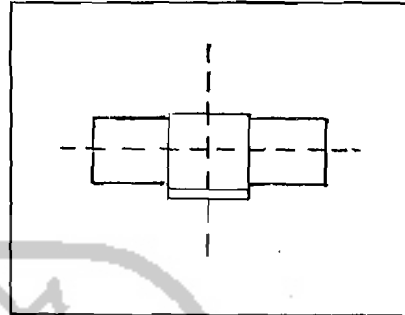
Gambar 3.8. Site Plan

2. Bentuk dasar bangunan adalah linier/persegi panjang, yang kemudian mengelilingi lahan sehingga membentuk kompleks bujursangkar.
3. Pintu/gerbang utama tepat terletak di tengah sumbu simetris bangunan, begitu pula dengan gerbang belakang.

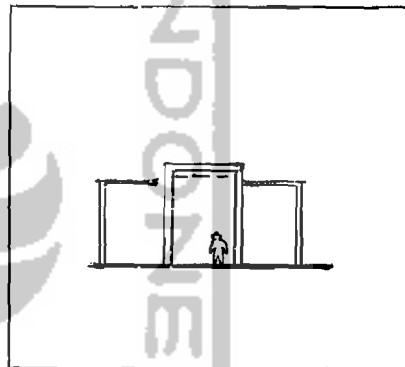
3.3.2. Analisa Tata Ruang Bangunan Kolonial

Pola tata ruang bangunan kolonial mempunyai ciri khas tertentu, diantaranya :

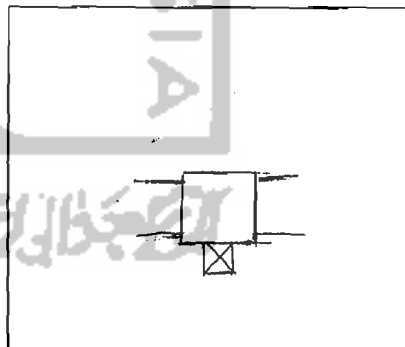
1. Denah bangunan selalu simetris dan geometris dimana jika ditarik garis sumbu akan membagi 2 bagian bangunan yang sama persis.



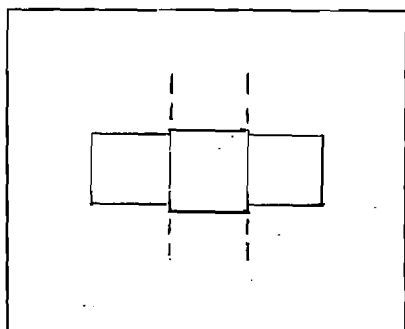
2. Bangunan mempunyai sifat monumental, dimana di dalam ruangan akan ditemukan ketinggian eternit dengan proporsi yang tinggi sehingga ruang berkesan sangat tinggi dan megah.



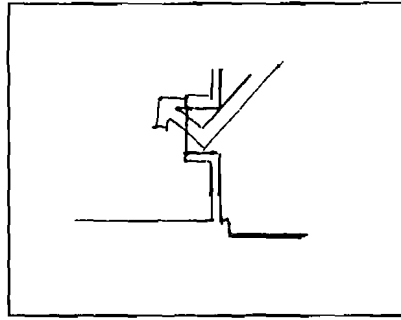
3. Entrance bangunan merupakan sebuah ruangan yang dibuat lebih menonjol dan cukup besar sebagai loby bangunan



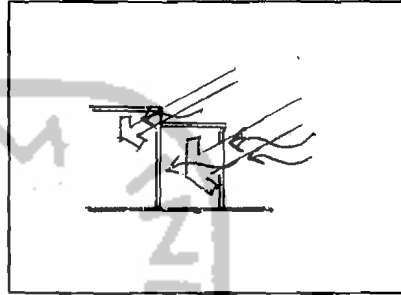
4. Denah bangunan terbagi dalam 3 kelompok, yaitu sayap kiri, bagian tengah yang biasanya merupakan loby, dan sayap kanan.



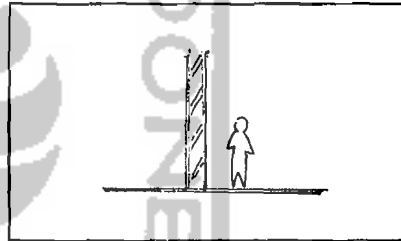
5. Sebagai dekorasi/ornamentasi yang menonjol dalam bangunan banyak memakai jendela yang besar yang juga merupakan adaptasi dengan iklim tropis guna pencahayaan dan penghawaan alami.



6. Dengan eternit yang tinggi dan banyaknya jendela, bangunan terang dan segar.



7. Dinding bangunan bersifat monumental dan kokoh karena menggunakan batu bata dengan ketebalan satu batu.



Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tata ruang bangunan kolonial mempunyai ciri simetris, membagi bangunan sama besar menjadi tiga bagian dengan entrance tepat di tengah.



Gambar 3.9. Tata Ruang Bangunan Kolonial

3.3.3. Analisa Tata Ruang Rekreatif

Image tata ruang yang rekreatif di dapat dari pemikiran psikologis seseorang, dimana akan berbeda antara orang yang satu dengan orang yang lain. Akan tetapi dapat dicoba dengan berbagai penataan ruang yang dibuat sedemikian rupa agar ruang tidak monoton sehingga akan lebih menarik. Jika suatu ruang sudah lebih menarik dari ruang yang lain maka ruang yang rekreatif sudah tercipta, karena definisi rekreasi sendiri adalah sesuatu yang tidak monoton dan tidak membosankan. (Franciss J. Geck, 1984) Beberapa hal yang dapat menjadi karakter rekreatif, yaitu :

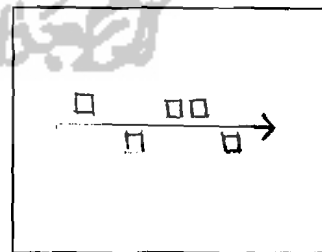
1. Adanya *keanekaragaman*

Untuk menciptakan karakter rekreatif baik pada ruang dalam maupun ruang luar, perlu adanya keanekaragaman dari beberapa hal yang digunakan pada suatu perancangan, dengan cara mengkomposisikannya. Keanekaragaman akan lebih terasa dalam menciptakan karakter rekreatifnya jika dibandingkan dengan hal-hal yang beragam/monoton.

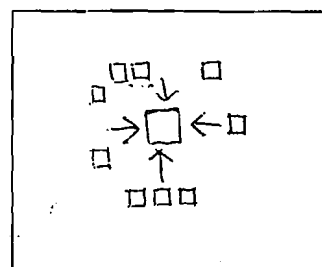
2. Adanya *pola/pattern* tertentu pada ruang

Ada beberapa pola/pattern yang digunakan untuk menciptakan suasana yang rekreatif pada suatu ruangan, yaitu :

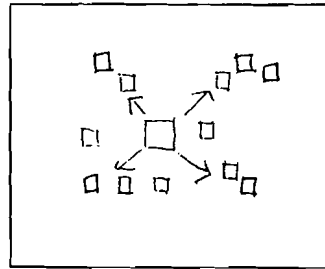
- Pola linier, yaitu suatu urutan linier dari ruang-ruang yang berulang.



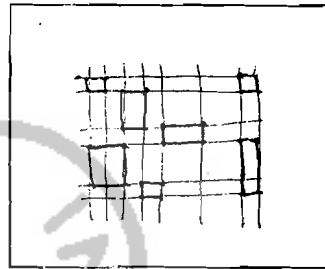
- Terpusat/memusat, yaitu suatu ruang dominan dimana pengelompokan sejumlah ruang sekunder dihadapkan.



- Radial/menyebar, yaitu sebuah ruang pusat yang menjadi acuan organisasi-organisasi ruang yang linier berkembang menyerupai berbentuk jari-jari.



- Grid, yaitu ruang-ruang diorganisir dalam kawasan grid struktural atau grid tiga dimensi yang lain.



- Cluster, yaitu ruang-ruang dikelompokkan berdasarkan adanya hubungan atau bersama-sama memanfaatkan ciri atau hubungan visual.



Dalam mewujudkan karakter rekreatif itu sendiri perlu adanya komposisi dari beberapa pola/pattern, sehingga tidak monoton.

3. Sistem

Sistem merupakan urutan-urutan yang jelas, dimana sistem yang dipakai disesuaikan dengan kebutuhan pada bangunan yang bersangkutan.

4. Suasana/Kualitas Ruang

Dalam mewujudkan suatu suasana pada suatu ruangan perlu memperhatikan proporsi, bentuk, warna, material, tekstur, dekorasi, pencahayaan, dan penghawaan.

3.3.4. Analisa Tata Ruang Bangunan Komersial

Bangunan komersial merupakan salah satu bangunan rekreasi, sehingga dalam penataan tata ruangnya mempunyai persamaan dengan bangunan rekreasi. Untuk menampilkan bangunan komersial yang rekreatif maka dibutuhkan keanekaragaman gubahan massa, bentuk massa, tekstur, warna, ornamentasi, pola, yang semuanya bertujuan untuk menciptakan kualitas ruang sehingga dapat menarik pengunjung. Selain itu juga dibutuhkan kejelasan sistem/arah pergerakan ruang sehingga pengunjung dapat menikmati fasilitas secara optimal.

3.3.6. Analisa Sirkulasi

a. Analisa sirkulasi dalam bangunan.

Ada beberapa alternatif sirkulasi dalam bangunan dengan kompleksitas kegiatan, yaitu :

1. Sirkulasi langsung, yaitu sirkulasi pengunjung yang dapat langsung menuju ruang atau suatu kegiatan tanpa harus melewati seluruh rangkaian ruang. Kelebihannya adalah pengunjung bisa langsung menuju lokasi yang diinginkan tanpa harus memutar dan membuang waktu. Kekurangannya adalah hanya ruang-ruang favorit yang akan dipenuhi pengunjung, sehingga akan ada ruang-ruang yang sepi pengunjung.
2. Sirkulasi tak langsung, yaitu sirkulasi linier dimana orang harus melewati seluruh kegiatan atau seluruh ruangan untuk dapat mencapai area yang diinginkan, demikian pula untuk keluar bangunan. Kelebihannya adalah seluruh ruangan akan ramai pengunjung. Kekurangannya adalah dapat menyebabkan monotonitas yang tinggi dan dapat menyebabkan kepadatan yang tinggi.

3. Sirkulasi campuran, yaitu sirkulasi dengan menggunakan sirkulasi langsung sebagian dan sirkulasi tak langsung sebagian. Sirkulasi ini dapat saling mendukung satu sama lain dan saling menutupi kekurangan masing-masing.

Ada beberapa pola sirkulasi yang terdapat pada pusat perbelanjaan, yaitu :

1. Pola mengenal area

Disini pengunjung memerlukan orientasi yang jelas, sehingga pengunjung dapat memperkirakan jarak yang akan ditempuh untuk mencapai unit penjualan yang dituju.

2. Pengunjung telah mengenal area

Ada dua pola yang dilakukan pengunjung yang telah mengenal medan :

- Pengunjung langsung ke tempat yang dituju apabila ada keperluan khusus, sehingga diperlukan pola pencapaian yang efektif.
- Pengunjung berkeliling jika ingin memilih barang atau sekedar melihat-lihat atau ingin berekreasi.

3. Pola transaksi

Dalam transaksi pengunjung langsung membayar harga barang yang dibeli pada kasir.

4. Pola rekreatif

Pengunjung dalam melakukan kegiatan berbelanja lama akan melelahkan dan membutuhkan suasana yang lebih rekreatif oleh karena itu dibutuhkan keleluasaan gerak.

5. Pola sirkulasi.

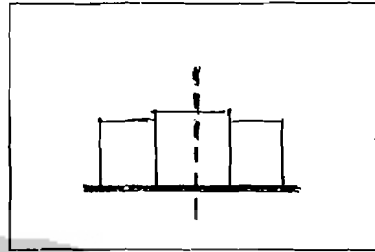
Pola sirkulasi disini adalah pola sirkulasi yang mudah dicapai dan sederhana, karena pengunjung cenderung untuk jalan yang singkat apabila kebutuhannya telah terpenuhi.

3.4. ANALISA PENAMPILAN BANGUNAN

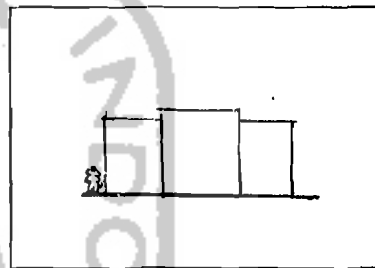
3.4.1. Analisa Fasade Bangunan Kolonial

Fasade bangunan kolonial mempunyai ciri khas yaitu :

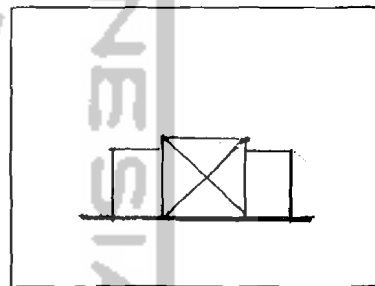
1. Fasade bangunan selalu simetris dan geometris dimana jika ditarik garis sumbu akan membagi dua bagian bangunan yang sama persis.



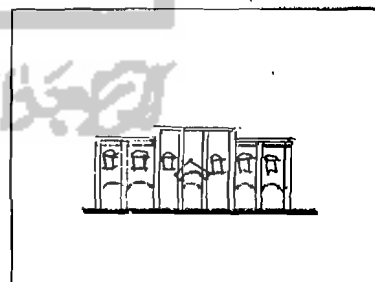
2. Bangunan bersifat monumental, terlihat dari tingginya proporsi yang digunakan.



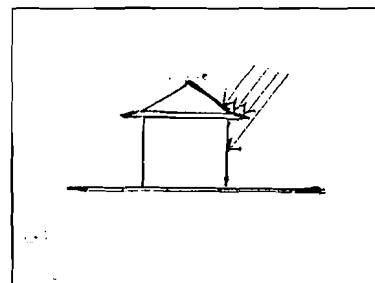
3. Entrance bangunan selalu dibuat lebih menonjol dan tinggi terbentuk dari kolom-kolom yang tinggi dan cenderung berbentuk persegi panjang/ bujur sangkar.



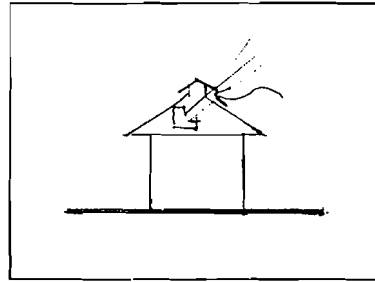
4. Kolom-kolom masif dan bentuk-bentuk lengkung digunakan sebagai pembentuk fasade.



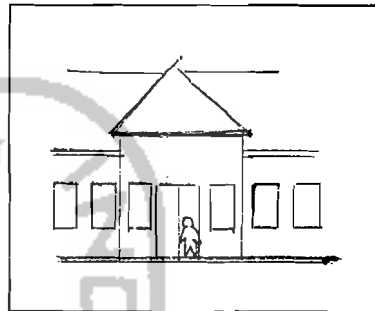
5. Sebagai adaptasi dengan iklim tropis, atap bangunan miring berbentuk limasan dengan tritisan.



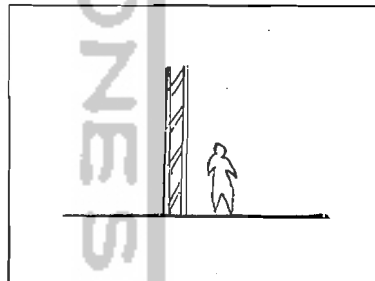
6. Atap dibuat tinggi seperti bangunan Jawa untuk penghawaan dan pencahayaan alami.



7. Pada fasade banyak memakai jendela yang besar sebagai adaptasi dengan iklim tropis guna pencahayaan dan penghawaan alami.



8. Dinding bangunan memakai batu bata dengan ketebalan satu batu sehingga berkesan monumental.



Analisa Bangunan Kolonial menurut karakteristik D.K. Ching

Untuk menganalisa bangunan kolonial dapat digunakan analisa karakteristik dasar menurut DK Ching, yaitu tentang pementuk fasade, proporsi, simetri, datum, pengulangan, dan ornamentasi yang menjadi dasar analisa bangunan kolonial disekitar kawasan Jalan Jendral Sudirman, Surakarta.

1. Pembentuk fasade

Atap berbentuk limasan dan pelana dengan pelobangan untuk pencahayaan alami dan mempunyai tritisan sebagai adaptasi dengan iklim tropis..

Badan berbentuk sangkar yang dengan banyak bukaan pintu dan jendela.

Denah umumnya terbentuk dari bidang dasar bujur sangkar dan persegi panjang.

2. Proporsi

Permainan bidang-bidang vertikal dan horizontal yang menampilkan proporsi horizontal lebih dominan dibanding vertikal. Proporsi yang digunakan pada bangunan kolonial terlihat jelas antara atap dengan badan bangunan atau antara lantai 1 dengan lantai 2 dengan perbedaan proporsi. Biasanya proporsi lantai 1 lebih tinggi dibanding lantai 2.

3. Simetri

Bangunan selalu simetri dan membagi bagian dengan 2 sisi yang sama. Bangunan terdiri dari bangunan inti di tengah dan kedua sayapnya di sisi kiri dan kanan..

4. Datum

Adanya garis vertikal yang tegas disetiap sisi bangunan (kolom) yang menyatukan isi fasade bangunan (pintu/jendela).

5. Pengulangan

Adanya pengulangan yang teratur, baik pada kolom-kolom ataupun pada bukaan-bukaan jendela dan ventilasi.

6. Ornamantasi

Bangunan menggunakan ornamantasi sebagai salah satu pembentuk fasade yang berupa bidang dasar yaitu bujur sangkar, persegi panjang atau lengkung. Ornamantasi diwujudkan pada penggunaan kolom, pintu/jendela, kanopi entrance dan atap.

Dari karakteristik dasar bangunan menurut DK Ching diatas akan didapat beberapa tipologi bangunan kolonial di sekitar Jalan Jendral Sudirman yang dapat menjadi acuan perancangan bangunan.

Tipologi Bank Indonesia

1. Pembentuk Fasade

- Atap : Limasan yang terpotong
- Badan : Persegi Panjang
- Denah : Bujur sangkar

2. Proporsi

- Adanya garis-garis pembagi yang menyebabkan proporsi horizontal lebih kuat dibanding vertikal.
- Proporsi L1 lebih tinggi dibanding L2 sehingga muncul kesan monumental.

3. Datum

- Di sisi bangunan terdapat kolom yang menyatukan isi (pintu, jendela) dari fasade bangunan.

4. Simetri

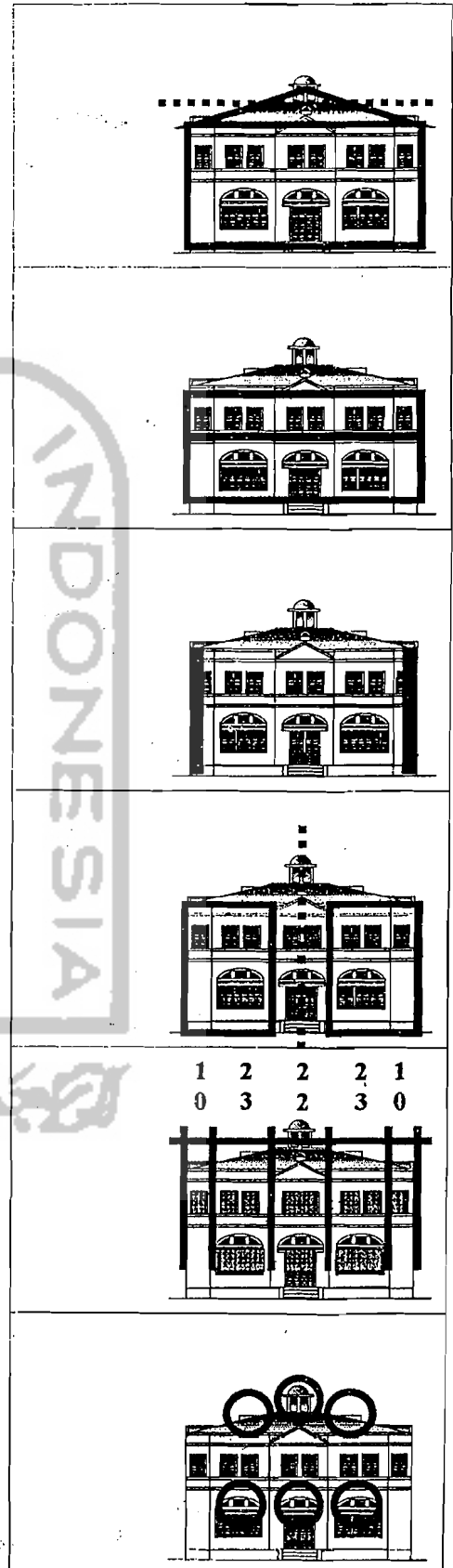
- Bangunan simetri secara lateral
- Bangunan terdiri dari 3 bagian (bangunan inti, sayap kiri dan kanan)

5. Pengulangan

- Adanya pengulangan pada jendela dengan ritme
1 2 2 2 1 untuk L.2 dan 0 3 2 3 0 untuk L.1

6. Ornamentasi

- Adanya penambahan unsur lengkung pada atap yaitu menara pandang dan pencahayaan alami.
- Unsur lengkung juga nampak pada bukaan pintu dan jendela pada L.1.



Tipologi Kantor Brigif 6

1. Pembentuk Fasade

- Atap : Pelana
- Badan : Persegi Panjang
- Denah : Persegi Panjang

2. Proporsi

- Proporsi vertikal terlihat jelas.
- Penempatan jendela menyebabkan proporsi L1 lebih tinggi dibanding L2 sehingga muncul kesan monumental.

3. Datum

- Di sisi bangunan terdapat kolom yang menyatukan isi (pintu, jendela) dari fasade bangunan.

4. Simetri

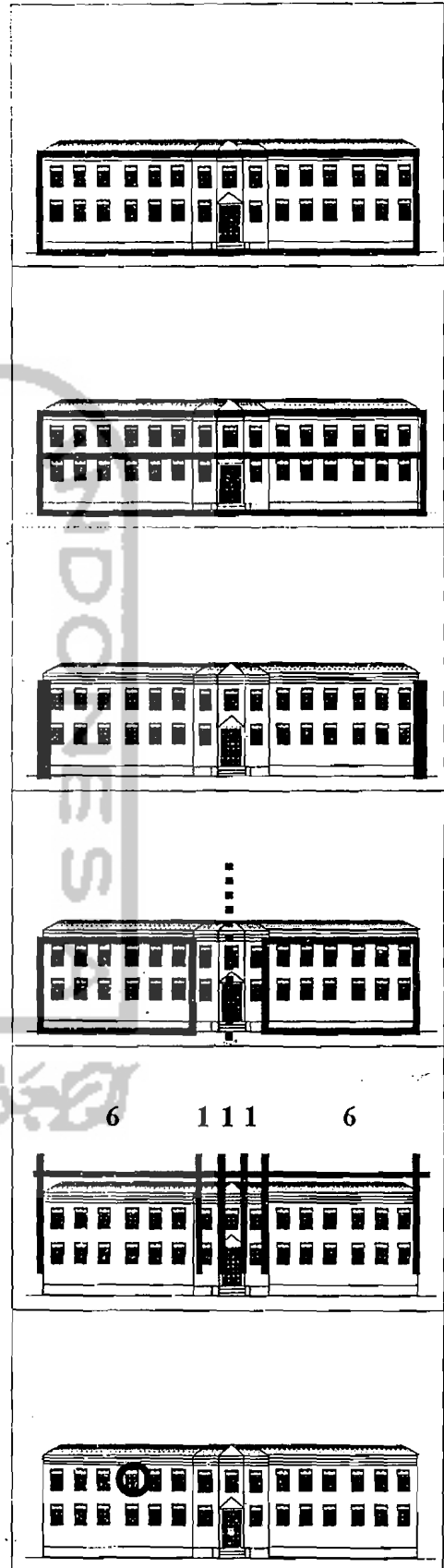
- Bangunan simetri secara lateral
- Bangunan terdiri dari 3 bagian (bangunan inti, sayap kiri dan kanan)

5. Pengulangan

- Adanya pengulangan pada jendela dengan ritme 6 1 1 1 6 untuk L.2 dan L.1

6. Ornamantasi

- Tidak ada penambahan unsur lengkung pada dinding maupun atap.
- Yang menonjol adalah penggunaan jendela yang sangat banyak dengan kanopi perjendela yang berbentuk segitiga.



Tipologi Gerbang Benteng Vastenbergh

1. Pembentuk Fasade

- Atap : Limasan segi enam
- Badan : Persegi Panjang
- Denah : Segi Enam

2. Proporsi

- Adanya garis-garis pembagi yang menyebabkan proporsi horizontal lebih kuat dibanding vertikal.
- Proporsi L1 lebih tinggi dibanding L2 sehingga muncul kesan monumental.

3. Datum

- Di sisi bangunan terdapat kolom yang menyatukan isi (pintu, jendela) dari fasade bangunan.

4. Simetri

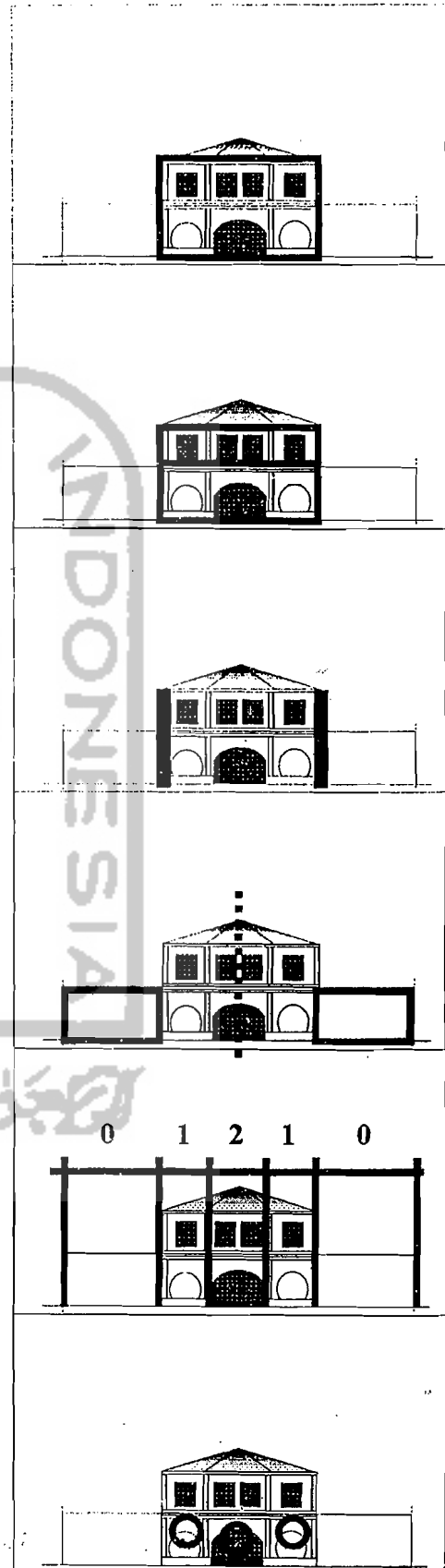
- Bangunan simetri secara lateral
- Bangunan terdiri dari 3 bagian (bangunan inti, sayap kiri dan kanan)

5. Pengulangan

- Adanya pengulangan pada jendela dengan ritme 0 1 2 1 0 untuk L.2

6. Ornamentasi

- Adanya penambahan unsur lengkup pada L.1 untuk mempertegas entrance dan penempatan patung.



Tipologi Bunderan Purbayan

1. Pembentuk Fasade

- Atap : Limasan dan Pelana
- Badan : Persegi Panjang
- Denah : Persegi Panjang

2. Proporsi

- Adanya garis-garis pembagi yang menyebabkan proporsi horizontal lebih kuat dibanding vertikal.
- Proporsi L1 lebih tinggi dibanding L2 sehingga muncul kesan monumental.

3. Datum

- Di sisi bangunan terdapat kolom yang menyatukan isi (pintu, jendela) dari fasade bangunan.

4. Simetri

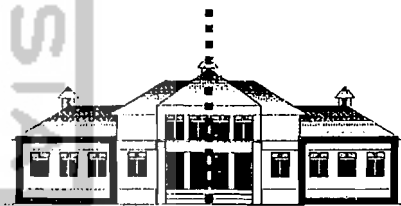
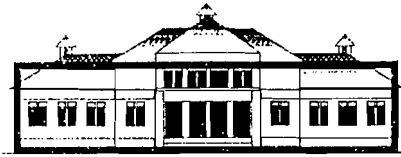
- Bangunan simetri secara lateral
- Bangunan terdiri dari 3 bagian (bangunan inti, sayap kiri dan kanan)

5. Pengulangan

- Adanya pengulangan pada jendela dengan ritme 0 0 4 0 0 untuk L.2 dan 3 1 4 1 3 untuk L.1

6. Ornamentasi

- Adanya penambahan unsur segitiga pada atap yaitu menara pandang dan pencahayaan alami.
- Unsur lengkung tidak nampak pada bukaan pintu maupun pada jendela.



0	0	4	0	0
3	1	4	1	3



Tipologi Kantor Bondo Lamakso

1. Pembentuk Fasade

- Atap : Limasan yang tertutup dinding
- Badan : Persegi Panjang
- Denah : Bujur sangkar

2. Proporsi

- Adanya garis-garis pembagi yang menyebabkan proporsi horizontal lebih kuat dibanding vertikal.
- Proporsi L1 tinggi sehingga muncul kesan monumental.

3. Datum

- Di sisi bangunan terdapat kolom yang menyatukan isi (pintu, jendela) dari fasade bangunan.

4. Simetri

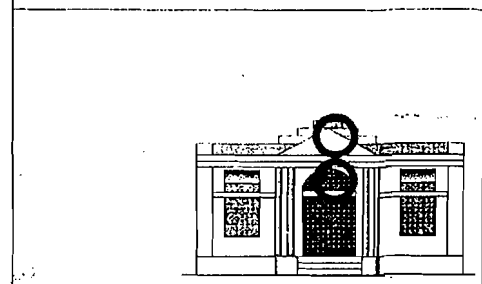
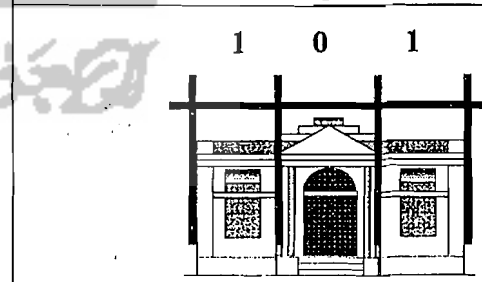
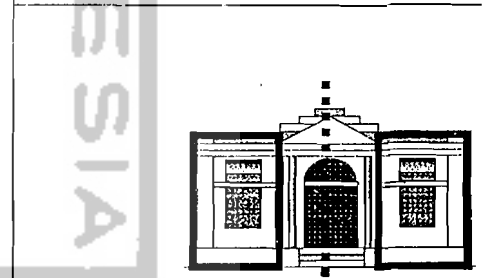
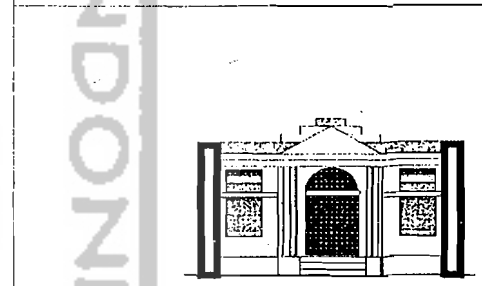
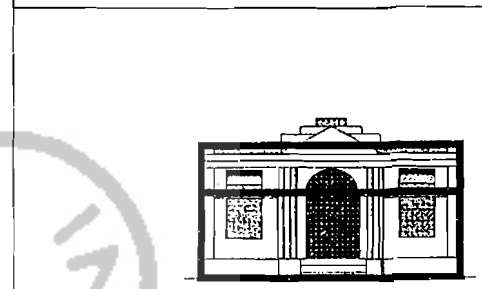
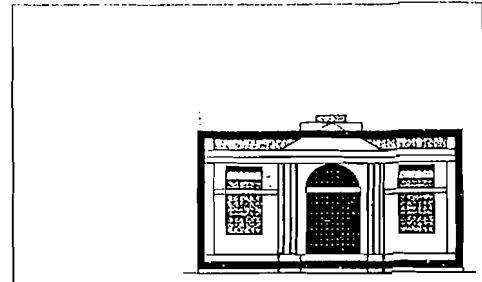
- Bangunan simetri secara lateral
- Bangunan terdiri dari 3 bagian (bangunan inti, sayap kiri dan kanan)

5. Pengulangan

- Adanya pengulangan pada jendela dengan ritme 1 0 1

6. Ornamentasi

- Adanya penambahan unsur lengkup pada bukaan pintu dan jendela pada L1.
- Adanya penggunaan lambang kraton pada kanopi entrance.



3.4.2. Analisa Fasade Bangunan Rekreasi Dan Komersial

a. Analisa performance ruang yang rekreatif.

Performance ruang yang rekreatif dapat ditunjukkan dengan :

1. Penataan furniture yang variatif, yaitu menata furniture dengan perletakan yang unik, sehingga dapat membedakan antara ruang-ruang rekreasi dan ruang-ruang biasa.
2. Ornamentasi yang menarik, yaitu mendekor ruang dengan ornamen-ornamen yang dapat menyibukkan mata pengunjung untuk terus menerus untuk tertarik melihat ruangan.
3. Pola-pola penataan finishing yang tidak monoton, yaitu menata pola lantai, pola atap, dan pola dinding yang tidak monoton atau kaku. Penataan pola ini bervariasi antara satu ruang dengan ruang lainnya atau untuk sekedar pembatas aktifitas.
4. Pengolahan bahan finishing yang beraneka ragam, yaitu dengan memilih bahan finishing yang berbeda pada ruang-ruang yang khusus dan berbeda satu sama lain sehingga satu ruang dengan ruang yang lainnya mempunyai nuansa yang berbeda.

b. Analisa performance bangunan komersial

Penampilan visual penting artinya bagi pusat perbelanjaan, guna memberi persepsi pada orang yang melihatnya untuk mengetahui keberadaan pusat perbelanjaan tersebut. Performance bangunan komersial dapat ditunjukkan dengan :

1. *Clarity* (kejelasan), yaitu sifat dari penampilan visual yang dapat menunjukkan gambaran mengenai fungsi fasilitas tersebut. Maksudnya adalah visual pusat perbelanjaan harus dapat menunjukkan dengan jelas fungsi bangunan bahwa bangunan merupakan pusat perbelanjaan.
2. *Boldness* (menonjol), yaitu sifat yang menunjukkan kesan menonjol. Jadi suatu pusat perbelanjaan penampilannya harus menonjol dari lingkungan sekitarnya agar fasilitas perdagangan tersebut dapat menarik perhatian dari pembeli/pengunjung.
3. *Intimacy* (akrab), yaitu sifat penampilan visual yang menunjukkan keakraban bangunan dengan lingkungan sekitar.
4. *Complexity* (kompleksitas), Yaitu suatu citra penampilan bangunan yang tidak monoton.
5. *Investinese* (kebaruan), yaitu suatu sifat penampilan pusat perbelanjaan yang memberikan citra yang mencerminkan inovasi baru, ekspresif dan spesifik.

c. Analisa performance bangunan rekreasi

Penampilan visual penting artinya bagi bangunan rekreasi sama halnya dengan bangunan komersial, guna memberi persepsi pada orang yang melihatnya untuk mengetahui keberadaan sarana rekreasi tersebut. Performance bangunan rekreasi juga dapat ditunjukkan dengan *Clarity* (kejelasan), *Boldness* (menonjol), *Intimacy* (akrab), *Complexity* (kompleksitas), *Investinese* (kebaruan), yang semuanya dapat memberi gambaran/citra bagi orang yang melihatnya untuk tertarik dan datang mengunjunginya