

LAPORAN TUGAS AKHIR

*Pengolahan Ruang Terbuka Hijau sebagai Landmark yang Mewadahi
Aktivitas Olahraga dan Rekreasi*

TAMAN KOTA KRIDOSONO



Disusun Oleh :

ZAHARANI YUSNO
05. 512. 013

Dosen Pembimbing :

Dr. Ing. Ir. Ilya F. Maharika, MA

Jurusan Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Islam Indonesia
Yogyakarta
2009

Laporan Tugas Akhir

TAMAN KOTA KRIDOSONO

*Pengolahan Ruang Terbuka Hijau sebagai Landmark yang Mewadahi
Aktivitas Olahraga dan Rekreasi*

Oleh:

ZAHARANI YUSNO :: 05 512 013

Dosen Pembimbing :

Dr. Ing. Ir. Ilya F. Maharika, MA



**Jurusan Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Islam Indonesia
Yogyakarta
2009**

HALAMAN PENGESAHAN

*Pengolahan Ruang Terbuka Hijau sebagai Landmark yang Mewadahi
Aktivitas Olahraga dan Rekreasi*

TAMAN KOTA KRIDOSONO



**Tugas Akhir ini telah diujikan di Yogyakarta
pada tanggal 28 Juli 2009**

Mengetahui,
Ketua Jurusan Arsitektur

Menyetujui,
Dosen Pembimbing Tugas Akhir



Ir. Hastuti Saptorini, MA

Dr. Ing. Ir. Ilya F. Maharika, MA

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar keserjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, Agustus 2009

Zaharani Yusno

*Untuk orangtua dan kedua kakak ku tersayang....
Tidak cukup hanya ucapan terima kasih atas segala hal yang telah kalian berikan...*

PRAKATA



Assalammu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillahirobbil'alam, puji dan syukur pada Allah SWT yang telah melimpahkan karunia-Nya yang tak terhingga dan Rasulullah Muhammad SAW yang senantiasa membimbing umatnya ke alam ilmu pengetahuan yang tiada habisnya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **TAMAN KOTA KRIDOSONO** tepat pada waktunya.

Adapun dalam penyusunan Tuga Akhir ini, penulis banyak menemukan berbagai kesulitan dan hambatan. Akan tetapi, semua itu dapat dilalui atas dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada :

1. Ibu Ir. Hastuti Saptorini, MA selaku Ketua Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia.
2. Bapak Dr. Ing. Ir. Ilya F. Maharika, MA selaku dosen pembimbing yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Ibu Ir. Hj. Rini Darmawati, MT selaku dosen penguji yang telah banyak memberikan saran, ktitik dan semangat demi kelancaran Tugas Akhir ini.
4. Ibu Lucia Asdra Rudwiyarti, PhD selaku dosen tamu penguji Tugas Akhir.
5. Seluruh Dosen Arsitektur dan para asistennya atas ilmu dan bimbingannya selama masa kuliah.
6. Kedua orangtuaku tersayang, papa Yusril Menson dan mama Nommiwati Sy atas kasih sayang, semangat, dukungan yang tiada henti diberikan pada anak-anaknya.
7. Kedua kakakku tersayang, Mellany Yusno dan Lily Lestari Yusno atas masukan, semangat, dan dukungannya selama ini. Mas Iwan atas bantuan dan dukungannya selama kuliah. Ponakan ku, Ghanes, yang lucu dan senyum yang selalu menenangkan hati di masa-masa tugas akhir ini.
8. Teman-teman satu bimbingan, Maki dan mas Irsan (lanjutkan perjuangan kalian, menghasilkan karya yang tidak "latah"). Cinta, Aka, dan mas Dirgan (kebersamaan yang menjadi kenangan terindah selama berjuang menyelesaikan tugas akhir ini).
9. Keluarga kedua ku MAPALA UNISI yang telah mengajarkan ku banyak hal. Pantang kembali sebelum tercapai puncak idaman. The Great Camping XXX.
10. Teman-teman [SAKAREPE] Creative Percussion, kreativitas bermain musik dengan media yang unik memberikan semangat baru saat

menjalani masa perkuliahan yang disibukkan dengan berbagai tugas kuliah.

11. Riska, Rizal, Sekar, dan Upi atas kebersamaannya semasa kuliah yang pada akhirnya kita melewati tugas akhir dengan cara masing-masing. Nadia dan Dian atas bantuannya di detik-detik berakhirnya tugas akhir ini. Seluruh teman-teman Arsitektur 2005.
12. Pariwulu 2005 sebagai rumah ke dua dengan anak-anaknya yang sudah seperti keluarga sendiri. Rina, Uti, Upi, Vira, Arnin, Veni, Niken, dan Selvi.
13. Bang Lalu Iwan Wirasakti yang telah memberikan perhatian dan pengertian yang lebih dimasa tersulit menyusun tugas akhir ini.
14. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu atas dukungan dan bantuannya selama ini.

Penulis mohon maaf atas kekurangan dan keterbatasan akan penulisan Laporan Tugas Akhir ini. Akhir kata, semoga laporan ini memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, Agustus 2009

Zaharani Yusno

ABSTRAK

Kota Yogyakarta memiliki banyak predikat salahsatunya yaitu sebagai kota sejarah karena beberapa kawasan di Yogyakarta masih menjaga peninggalan sejarah berupa bangunan-bangunan seperti bangunan kolonial di kawasan Kotabaru yang walaupun saat ini sudah berubah fungsi bangunannya. Ditengah-tengah kawasan Kotabaru terdapat stadion Kridosono yang saat ini penggunaannya masih kurang maksimal. Keberadaan Kridosono yang berada di tengah-tengah kawasan dan merupakan pertemuan beberapa jalan utama yang cukup padat di Yogyakarta memiliki potensi untuk diolah menjadi landmark bagi kawasan Kotabaru. Dengan menggunakan konsep ruang terbuka hijau aktif yang saat ini masih kurang keberadaannya dan semangat sejarah masa lalu, maka eksistensi Kridosono sebagai landmark kota perlu ditinjau ulang.

Permasalahan yang terjadi dalam upaya mengolah Kridosono menjadi landmark kota adalah dalam mengolah ruang terbuka hijau menjadi sebuah landmark yang dapat mengembalikan citra kawasan Kotabaru yang berkonsep garden city. Ruang terbuka hijau ini merupakan ruang terbuka hijau aktif yang dapat mewadahi aktivitas olahraga dan rekreasi. Tujuan yang akan dicapai yaitu berupa pengembangan suatu tipe ruang terbuka hijau yang dapat diterapkan pada area Kridosono, kritik terhadap keberadaan Kridosono beserta pola-pola fasilitas olahraga dan rekreasi, sekaligus menjadi alternatif redesain bagi Kridosono.

Taman Kota Kridosono yang memiliki konsep penggabungan sustainable architecture dan elemen kolonial pada bangunan maupun lansekap taman merupakan bentuk rancangan dalam menyelesaikan permasalahan sehingga keduanya dapat berintegrasi menjadikan Taman Kota Kridosono sebagai sebuah landmark baru berupa ruang terbuka hijau aktif bagi kota Yogyakarta. Green roof, penampungan air hujan, atap yang bisa dilewati, jogging track mengitari taman dan melewati bangunan merupakan konsep bangunan dan ruang luar yang terdapat pada perancangan taman ini.

Konsep Taman Kota Kridosono ini telah melewati uji persepsi yang diikuti oleh beberapa orang dengan metode presentasi dan mengisi kuesioner yang telah disediakan. Studi persepsi ini menghasilkan kritik dan masukan yang membantu pada tahap transformasi konsep ke dalam perancangan.

DESAIN PREMIS

Keberadaan Kridosono ditengah-tengah kawasan Kotabaru berpotensi untuk diolah menjadi landmark. Sejarah yang dimiliki oleh kawasan Kotabaru dan perkembangan pembangunan kota Yogyakarta yang berwawasan lingkungan menjadi dasar dalam mengolah area Kridosono.

Pengolahan Kridosono mengarah pada pengolahan ruang terbuka hijau sebagai landmark yang dapat mewadahi aktivitas olahraga dan rekreasi. Sudut pandang yang dipakai yaitu sejarah yang dimiliki Kotabaru dan pandangan terhadap perkembangan lingkungan perkotaan. Bangunan kolonial yang terdapat di Kotabaru merupakan referensi untuk menemukan elemen arsitektural yang dapat diterapkan pada perancangan area Kridosono sehingga Kridosono dapat mencerminkan kawasan Kotabaru secara keseluruhan. Selain itu penataan tata ruang Kotabaru yang berpola radial dan berkonsep *garden city* akan memperkuat konsep pengolahan Kridono menjadi landmark. Studi preseden akan dilakukan untuk menemukan tipologi/morfologi ruang terbuka hijau. Dengan mengkaji bentuk ruang terbuka hijau yang sudah ada, maka akan didapat data-data yang akan mendukung pengolahan suatu tipe ruang terbuka hijau yang cocok diterapkan pada kasus Kridosono ini.

Konsep ruang terbuka hijau di Kridosono ini adalah ruang terbuka hijau aktif, dimana ada aktivitas yang terjadi didalamnya sehingga menjadikannya sebagai tempat bersosialisasi masyarakat sekitar. Fasilitas yang akan terdapat pada area ini adalah berupa fasilitas olahraga dan rekreasi, hal ini berdasarkan atas peraturan daerah kota Yogyakarta tentang rencana tata ruang wilayah Yogyakarta yang menyebutkan Kridosono sebagai tetenger yang menyiratkan citra kegiatan rekreasi aktif. Bentuk-bentuk fasilitas yang akan diwadahi berasal dari data persepsual masyarakat sekitar dan pengguna Kridosono saat ini. Data tersebut berasal dari hasil penyebaran kuesioner pada masyarakat sekitar dan pengguna Kridosono.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
PRAKATA	v
ABSTRAK	vii
DESAIN PREMIS	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii

BAB I Pandangan Ruang Terbuka Hijau dan Pengaruh Sejarah Kawasan terhadap Pembentukan suatu Landmark Kota Yogyakarta.....

1.1. Latar Belakang	1
1.2. Permasalahan Desain	3
1.3. Perumusan Masalah.....	4
1.4. Keaslian Perancangan	4
1.5. Tujuan Perancangan	6
1.6. Metoda Pembahasan	6
1.7. Metoda Desain	8
1.8. Metoda Verifikasi	8
1.9. Sistematika Penulisan	8

BAB II Landmark dan Ruang Terbuka Hijau Kota	9
2.1.Tinjauan tentang Landmark Kota	9
2.2.Tinjauan tentang Ruang Terbuka Hijau	11
2.3.Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Tahun 2006 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Yogyakarta Tahun 2007-2016	12
2.5.Data Lokasi.....	12
 BAB III Analisa Ruang Terbuka Hijau, Fasilitas Olahraga dan Rekreasi serta Elemen Pembentuk Landmark	 16
3.1.Analisa Studi Preseden Ruang Terbuka Hijau	16
3.2.Analisa Studi Persepsi Masyarakat terhadap Fasilitas Olahraga dan Rekreasi.....	20
3.3.Analisa Studi Tipologi Bangunan.....	24
3.4.Analisa Site.....	27
 BAB IV Pendekatan Konsep Desain	 35
4.1.Konsep Penzoningan	35
4.2.Konsep Ruang Terbuka Hijau dan Bangunan	36
4.3.Konsep Tampak Bangunan	39
2.5.Konsep Siteplan	40
 BAB V Transformasi Konsep ke dalam Rancangan.....	 41
5.1 Penzoningan.....	41
5.2.Ruang Terbuka Hijau dan Bangunan	42
5.3.Tampak Bangunan	44
5.4.Siteplan.....	45
 BAB VI Uji Persepsi.....	 50
 DAFTAR PUSTAKA	 51
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Panorama bangunan dan suasana Kotabaru.....	2
Gambar 2.1 Tugu Muda di Semarang	10
Gambar 2.2 Gedung Sate di Bandung	10
Gambar 2.3 Kondisi Site	13
Gambar 2.4 Fasilitas yang terdapat di Kridosono	14
Gambar 3.1 Taman Menteng, Jakarta.....	17
Gambar 3.2 Diagram pola radial fasilitas indoor dan outdoor	17
Gambar 3.3 Komplek Heden, Swedia	18
Gambar 3.4 Diagram penggabungan ruang luar dan dalam	18
Gambar 3.5 California Academy of Science.....	19
Gambar 3.6 Diagram hubungan bangunan dengan sustainable architecture	19
Gambar 3.7 Diagram konsep ruang terbuka hijau.....	20
Gambar 3.8 Panorama bangunan baru di kawasan Kotabaru	25
Gambar 3.9 Sketsa bangunan baru di kawasan Kotabaru.....	25
Gambar 3.10 Panorama bangunan lama kawasan Kotabaru	26
Gambar 3.11 Sketsa bangunan lama bergaya kolonial di kawasan Kotabaru	27
Gambar 3.12 Diagram konsep bangunan	27
Gambar 3.13 Sirkulasi kendaraan di sekitar site	28
Gambar 4.1 Pola radial kawasan Kotabaru.....	35
Gambar 4.2 Pola radial dan sumbu pada site	35
Gambar 4.3 Sketsa zoning fasilitas ruang dalam dan ruang luar.....	36
Gambar 4.4 Konsep roof garden pada bangunan	36
Gambar 4.5 Konsep pedestrian di atas taman dan bangunan.....	37
Gambar 4.6 Konsep pedestrian di antara bangunan	37
Gambar 4.7 Konsep penampungan air hujan dari atap bangunan.....	37
Gambar 4.8 Sketsa konsep tanaman pengarah.....	38
Gambar 4.9 Konsep open space	38
Gambar 4.10 Konsep taman air	38

Gambar 4.11 Shelter	39
Gambar 4.12 Bentuk-bentuk bangunan kawasan Kotabaru.....	39
Gambar 4.13 Konsep tampak bangunan.....	39
Gambar 4.14 Konsep siteplan	40
Gambar 5.1 Zoning siteplan	41
Gambar 5.2 Rancangan roof garden.....	42
Gambar 5.3 Sirkulasi pedestrian	43
Gambar 5.4 Gazebo penampung air hujan	43
Gambar 5.5 Open space	43
Gambar 5.6 Tampak bangunan	44
Gambar 5.7 Siteplan	45
Gambar 5.8 Main enterance.....	46
Gambar 5.9 Tampak taman air	46
Gambar 5.10 <i>Main enterace</i> dari empat sisi.....	47
Gambar 5.11 Bangunan utama	48
Gambar 5.12 Suasana sirkulasi jogging track.....	49
Gambar 5.13 Fasilitas outdoor	49
Gambar 5.14 Perspektif kawasan	49

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Penilaian sasaran kuesioner terhadap fasilitas olahraga dan rekreasi	21
Tabel 3.2 Pengelompokan fasilitas olahraga dan rekreasi.....	24
Tabel 6.1 Hasil uji persepsi	50

BAB

1

Pandangan Ruang Terbuka Hijau dan Pengaruh Sejarah Kawasan terhadap Pembentukan suatu Landmark Kota Yogyakarta

1.1. Latar Belakang

Perkembangan kota Yogyakarta yang mengarah pada pembangunan berwawasan lingkungan terus ditingkatkan, yaitu salahsatunya dengan cara mengolah ruang terbuka hijau kota di seluruh kawasan kota Yogyakarta. Taman kota merupakan ruang terbuka hijau yang berfungsi sebagai tempat masyarakat umum bertemu untuk bersosialisasi sehingga taman tidak hanya berupa kumpulan vegetasi yang diatur perletakkannya tetapi juga dapat mewadahi beberapa fasilitas yang akan mendukung masyarakat berinteraksi satu sama lain.

Fasilitas yang terdapat di taman kota dapat berupa fasilitas olahraga dan rekreasi. Aktivitas olahraga disini merupakan olahraga yang dapat dilakukan dengan santai sambil menikmati suasana di ruang terbuka. Kota Yogyakarta saat ini masih kurang memiliki ruang terbuka yang memang dikhususkan untuk melakukan aktivitas tersebut sehingga dengan konsep pengolahan ruang terbuka hijau untuk mewadahi aktivitas berolahraga akan menambah alternatif pilihan bagi masyarakat untuk melakukan olahraga di ruang terbuka. Taman kota juga dapat menjadi alternatif tempat rekreasi yang tidak perlu mengeluarkan biaya.

Pengolahan ruang terbuka hijau menjadi sebuah taman kota dapat menjadikan area tersebut sebagai salahsatu landmark kota itu sendiri. Selain itu, sejarah yang dimiliki oleh sebuah kawasan akan menjadi dasar yang akan memperkuat konsep pencapaian landmark di kawasan tersebut. Konsep taman kota yang dilatarbelakangi oleh sejarah kawasan merupakan suatu upaya dalam mempertahankan semangat masa lalu dengan tetap mengarah pada masa depan kota, yaitu pentingnya sebuah ruang terbuka hijau kota.

Kridosono sebagai landmark kota Yogyakarta

Yogyakarta memiliki predikat sebagai kota bersejarah. Banyak bangunan-bangunan kolonial yang tersebar di beberapa tempat di Yogyakarta sehingga tempat-tempat tersebut menjadi salah satu landmark kota Yogyakarta sendiri.

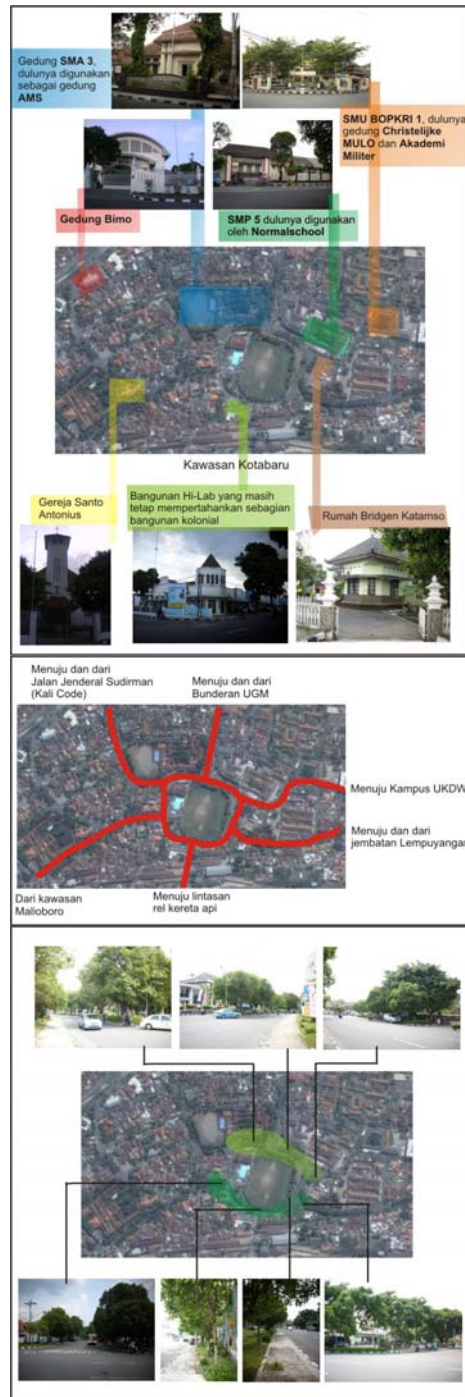
Kawasan Kotabaru adalah sebagian kecil tempat yang menyimpan sejarah kota Yogyakarta. Hal ini dapat terlihat dari bangunan-bangunan kolonial peninggalan zaman Belanda yang terdapat di kawasan tersebut.

Kotabaru yang dulunya disebut sebagai *Nieuwe Wijk*, merupakan kawasan hunian alternatif yang berfasilitas lengkap pada zaman pemerintahan Belanda. Kawasan ini berkembang sejak tahun 1920.

Bangunan-bangunan kolonial yang terdapat di Kotabaru ini antara lain Gereja Santo Antonius. Menara tinggi yang terdapat dibagian depan gereja ini menampilkan ciri khas dari bangunan di Eropa. Tiang-tiang besar dari semen cor sebanyak 16 buah, serta plafon berbentuk sungkup merupakan elemen bangunan yang memiliki karakteristik bangunan kolonial.

Bangunan bersejarah lainnya adalah Gedung Kolese Santo Ignatius yang dulunya digunakan sebagai kantor Kementerian Pertahanan, gedung SMAN 3 sebagai gedung AMS, gedung SMP 5 yang dulunya digunakan oleh Normalschool, gedung SMU BOPKRI I yang digunakan sebagai gedung Christelijke MULO dan Akademi Militer. Serta gedung Bimo yang berkonsep art deco.

Pola tata kawasan Kotabaru adalah berbentuk radial, ini menjadi ciri khusus dari Kotabaru karena kawasan lain di Yogyakarta tertata mengikuti pola linier sesuai arah mata angin. Pola tata ruang kawasan ini juga di dukung dengan konsep *garden city*.



Gambar 1.1 Panorama bangunan dan suasana kawasan Kotabaru

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Ditengah-tengah kawasan Kotabaru yang memiliki banyak bangunan kolonial ini terdapat sebuah lapangan sepak bola yang dikenal dengan nama Stadion Kridosono. Aktivitas yang diwadahi di area ini selain lapangan sepak bola yaitu adanya gedung sport hall, tempat billiard, kolam renang, dan area kuliner. Letak Kridosono yang berada ditengah-tengah seakan-akan menjadi pusat dari Kotabaru itu sendiri sehingga pengolahan yang lebih serius terhadap area ini akan menjadikannya sebuah landmark baru dari kawasan Kotabaru.

Ruang Terbuka Hijau

Ruang publik kota adalah jalan, trotoar, taman kota, lapangan/alun-alun, dan sebagainya yang dapat diakses oleh masyarakat umum baik secara fisik maupun visual. Taman kota sebagai ruang publik adalah ruang terbuka hijau kota yang dapat menjadi ruang terbuka aktif ketika terdapat unsur-unsur kegiatan didalamnya, seperti olahraga dan rekreasi sehingga akan berfungsi sebagai tempat bersosialisasi antar warga.

Fenomena yang terjadi saat ini di Yogyakarta yaitu, masih kurangnya ruang terbuka hijau untuk aktivitas berolahraga sekaligus rekreasi bagi warga. Konsep taman kota ditengah-tengah kota Yogyakarta menjadi alternatif untuk memenuhi kebutuhan kota akan ruang terbuka hijau aktif. Selain itu, pemerintah kota mempunyai misi jangka panjang untuk menjadikan beberapa titik di kota Yogyakarta sebagai ruang terbuka hijau aktif sehingga konsep taman kota ini akan menjadi alternatif bagi pemerintah kota dalam mewujudkan misi nya tersebut.

Ruang terbuka hijau bagi sebuah kota memiliki berbagai macam fungsi antara lain dalam hal keberadaannya sebagai fungsi ekologis, sosial, ekonomi, dan arsitektural. Fungsi yang dimiliki oleh ruang terbuka hijau akan meningkatkan kualitas lingkungan dan menjaga kelangsungan hidup perkotaan tersebut. Akan tetapi, dari nilai segi estetika yang ditimbulkan oleh penataan suatu area menjadi ruang terbuka hijau aktif akan memberikan nilai kebanggaan tersendiri bagi sebuah kota sehingga dapat dijadikan sebagai alternatif landmark kota.

Landmark kota yang berupa ruang terbuka hijau akan menjadi solusi bagi kota dalam mewujudkan paru-paru kota sebagai upaya mempertahankan keberlangsungan kota di masa mendatang sekaligus dapat memperindah wajah kota. Dengan terkonsepnya ruang terbuka hijau aktif berupa taman kota yang dapat menampung kegiatan olah raga dan rekreasi di kota Yogyakarta maka ruang terbuka hijau ini akan menjadi landmark baru bagi kota Yogyakarta. Landmark yang berupa area ruang hijau kota.

1.2. Permasalahan Desain

Kawasan Kotabaru memiliki potensi rancangan kawasan yang tertata mengikuti pola radial seperti kota-kota di Belanda. Kotabaru mempunyai konsep

berupa *garden city*, konsep ini terlihat dari adanya pohon-pohon besar, tanaman berbunga dan tanaman buah yang banyak terdapat di kawasan ini.

Ruang terbuka hijau merupakan *public space* yang dibutuhkan bagi sebuah kota. Selain itu ruang ini akan menjadi paru-paru kota itu sendiri. Ruang terbuka hijau juga dapat dimanfaatkan sebagai tempat bersosialisasi bagi warga, seperti menjadi area olahraga dan rekreasi bagi keluarga tanpa harus mengeluarkan biaya.

Kridosono merupakan salah satu area yang oleh Pemerintah Kota Yogyakarta diupayakan menjadi sebuah taman kota. Akan tetapi upaya tersebut sampai saat ini belum maksimal. Oleh karena itu pengolahan Kridosono menjadi taman kota akan mendukung usaha Pemerintah Kota dalam menciptakan ruang terbuka hijau kota.

Ruang terbuka hijau yang terdapat di Kridosono akan memperkuat konsep kawasan Kotabaru sendiri yaitu *garden city*. Pengolahan Kridosono sebagai landmark juga perlu ditinjau ulang, mengingat area ini berada ditengah-tengah kawasan bersejarah. Selain itu, beberapa jalan-jalan utama yang cukup padat bertemu di Kridosono. Sehingga Kridosono dapat menjadi landmark yang menarik dan potensial untuk mewadahi aktifitas tertentu didalamnya.

1.3. Perumusan Masalah

Permasalahan mendasar yang ada pada kawasan Kotabaru adalah bagaimana mengolah Kridosono menjadi ruang terbuka hijau yang dapat mengembalikan citra kawasan Kotabaru yang memiliki konsep *garden city* sebagai salah satu landmark kota Yogyakarta, sekaligus mewadahi fungsi sebagai olahraga dan rekreasi.

Permasalahan ini terletak pada:

- Bentuk ruang hijau yang seperti apa yang sesuai di Kridosono sebagai landmark dan sekaligus sebagai fasilitas rekreasi dan olahraga?
- Bentuk aktifitas rekreasi dan olahraga apakah yang cocok dilakukan di area Kridosono?
- Elemen landmark apa yang sesuai di area Kridosono?

1.4. Keaslian Perancangan

Penulisan tentang ruang terbuka hijau dan pembentukan sebuah landmark telah banyak dirancang dan dikaji dalam penulisan tugas akhir maupun penelitian. Untuk menjaga keaslian penulisan, maka akan dipaparkan perbedaan yang terdapat pada penulisan tesis ini dengan penulisan tugas akhir dan penelitian yang lain.

Tugas akhir yang berjudul Kridosono Sport Square di Yogyakarta memiliki penekanan yaitu "Sirkulasi kreatif yang dapat mewadahi aktivitas berbelanja dan berolahraga pada area terbuka". (Rais, 2008)

Latar belakang dari penulisan adalah melihat fenomena sedikitnya ruang publik yang mewadahi fasilitas olahraga di ruang terbuka sehingga perancangan sport square di Yogyakarta untuk mewadahi fasilitas olahraga yang memiliki konsep berbeda akan menjawab permasalahan tersebut. Permasalah dalam merancang sport square ini terletak pada penerapan konsep sirkulasi rekreatif yang dapat mewadahi aktivitas berbelanja dan berolahraga pada area terbuka. Pemilihan Kridosono sebagai site karena melihat fenomena penggunaan Kridosono yang sudah mulai berkurang sesuai fungsi utamanya sebagai lapangan sepakbola.

Sedangkan tugas akhir yang berjudul Sportainment Station Junction di Bekasi memiliki penekanan yaitu “Membentuk Citra Bangunan sebagai Landmark pada Kawasan Perumahan Jakapermai-Masnaga, Bekasi Selatan”. (Biowastuwidyaputra, 2008)

Pentingnya keberadaan sebuah fasilitas olahraga sekaligus rekreasi di lingkungan perumahan Jakapermai-Masnaga Bekasi menjadi salahsatu latarbelakang dari penulisan tugas akhir ini. Sedangkan permasalahan dari perancangan ini adalah bagaimana membentuk citra bangunan olahraga sekaligus rekreasi yang dapat dijadikan sebagai sebuah *landmark* yang selaras bagi kawasan perumahan Jakapermai-Masnaga.

Persamaan dari kedua penulisan tugas akhir yang telah dijelaskan diatas dengan penulisan tesis ini terletak pada bentuk rancangan berupa fasilitas olahraga dan rekreasi. Perbedaannya terletak pada latar belakang permasalahan konsep perancangan, yaitu konsep yang dirancang pada tugas akhir saat ini berdasarkan sudut pandang sejarah site dan wawasan lingkungan.

Untuk penulisan penelitian yang mendekati dengan penulisan tesis ini adalah penelitian berjudul Perlunya Landmark Kota di Kota Padang. Penelitian dilakukan untuk mendeskripsikan tentang karakter visual lingkungan sebagai “Landmark” perkotaan, yang diteliti secara jelas dilihat dari segi arsitektural perkotaan. (Zulfikri, 1986)

Penelitian ini didasarkan pada bentuk, ruang, dan jalinan kota yang punya hubungan saling keterkaitan. Kajian yang dilakukan yaitu terhadap morfologi kota Padang sehingga didapat kesimpulan akan perlunya perancangan suatu landmark bagi kota Padang.

Perbedaan berada dalam bentuk dedikasi penulisan yaitu landmark dikaji sebagai bahan penelitian sedangkan tugas akhir kali ini merupakan kajian landmark sebagai dasar untuk merumuskan konsep perancangan.

1.5. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan tugas akhir ini adalah untuk mengembangkan suatu tipe ruang terbuka hijau yang dapat diterapkan dalam kasus yang menyerupai konteks Kridosono. Selain itu juga bertujuan yang mengarah pada kritik terhadap Kridosono serta pola-pola fasilitas olahraga dan rekreasi yang dapat diwadahi di

Kridosono tersebut. Dari hasil perancangan ini maka akan dihasilkan alternatif redesain area Kridosono.

1.6. Metoda Pembahasan

Metode pembahasan adalah cara untuk memperoleh data dan menganalisisnya untuk menyelesaikan permasalahan yang timbul. Metode tersebut antara lain:

Studi Preseden

Ruang terbuka hijau kota dapat berupa pertamanan kota, kawasan hijau hutan kota, kawasan hijau rekreasi kota, kawasan hijau kegiatan olahraga, kawasan hijau pekarangan. Adanya kategori dari ruang terbuka hijau ini sendiri berarti telah menunjukkan adanya perbedaan yang terdapat dari semua bentuk ruang terbuka hijau kota. Perbedaan ini menjadi kunci dari tiap-tiap kawasan hijau sebagai dasar penempatan ruang hijau yang sesuai di titik-titik tertentu di ruang lingkup kota.

Kawasan Kridosono akan dirancang menjadi ruang terbuka hijau. Permasalahan yang timbul adalah bentuk ruang hijau yang seperti apa yang sesuai di Kridosono sebagai landmark sekaligus sebagai fasilitas rekreasi dan olahraga. Permasalahan ini dapat diselesaikan salahsatunya dengan cara melakukan studi preseden.

Studi preseden yang dilakukan adalah berkaitan dengan mempelajari bentuk ruang terbuka hijau yang telah dimiliki oleh kota-kota lain sehingga menjadi bahan referensi dalam merancang ruang terbuka hijau di Kridosono. Dalam melakukan studi preseden ini, hal yang dikaji yaitu berupa tipologi/morfologi dari ruang terbuka hijau sehingga akan didapat elemen-elemen ruang hijau seperti apa yang dapat memperkuat konsep penataan ruang terbuka hijau sebagai landmark.

Studi preseden yang dilakukan adalah dengan cara *browsing* di internet tentang beberapa ruang terbuka hijau yang telah ada. Dari bentuk-bentuk ruang hijau tersebut akan dianalisa dengan menggunakan metode deskriptif induktif. Metode ini dilakukan dengan cara menarik kesimpulan dari studi preseden yang telah dilakukan sehingga diperoleh data-data yang akan mendukung pembentukan sebuah landmark. Data tersebut akan menjadi salahsatu dasar dalam memulai perancangan.

Studi Persepsi Masyarakat terhadap Fasilitas Olahraga dan Rekreasi

Ruang terbuka hijau yang akan dirancang di area Kridosono tidak hanya sekedar ruang untuk perletakan vegetasi saja, tetapi juga perlu terdapat beberapa fasilitas yang dapat dimanfaatkan oleh warga sekitar untuk melakukan berbagai aktivitas sehingga ruang terbuka tersebut menjadi ruang terbuka yang aktif. Fasilitas yang ada di area Kridosono saat ini yaitu stadion Kridosono, gedung Sport Hall, kolam renang, tempat bermain billiard, serta area kuliner.

Dengan tetap mempertahankan fungsi awal Kridosono sebagai salah satu fasilitas olahraga, maka aktivitas yang akan diwadahi tetap dalam lingkup kegiatan olahraga dan ditambah sebagai area rekreasi.

Berbagai fasilitas olahraga dan rekreasi yang cocok dilakukan di area Kridosono dapat diketahui dengan cara penyebaran kuesioner kepada masyarakat sekitar dan pengguna Kridosono saat ini. Metode kuesioner ini dilakukan untuk mempersempit pilihan sehingga sasaran penyebaran kuesioner fokus pada pilihan fasilitas yang telah disediakan. Penyebaran kuesioner membantu dalam memperoleh data persepsual dari masyarakat akan fasilitas olahraga dan rekreasi yang cocok di Kridosono.

Hasil dari penyebaran kuesioner yang telah dilakukan akan dianalisis dengan metode deskriptif kuantitatif, yaitu menganalisis data-data statistik yang diperoleh dari hasil penyebaran kuesioner sehingga diketahui kecenderungan statistik masyarakat terhadap fasilitas yang akan diwadahi. Setelah melakukan analisa data maka akan didapat berbagai kegiatan olahraga dan rekreasi yang dapat diwadahi di area Kridosono sesuai dengan keinginan dari warga sekitar. Data yang didapat inilah yang akan menjadi dasar dalam menentukan fasilitas-fasilitas yang akan dirancang pada area Kridosono karena data tersebut berasal dari warga sekitar yang nantinya akan menikmati fasilitas taman kota tersebut.

Studi Tipologi Bangunan

Landmark dari sebuah kota atau kawasan dapat berupa kawasan itu sendiri secara keseluruhan atau dapat juga berupa elemen yang menonjol di kawasan tersebut. Untuk merancang Kridosono sebagai ruang terbuka hijau dan menjadikannya landmark dari Kotabaru, maka pengolahan landmark dapat dilakukan dengan memulai melakukan observasi lingkungan Kotabaru.

Fungsi dari observasi lingkungan adalah untuk mengetahui keadaan lingkungan yang sedang diamati. Hasil dari observasi ini dapat menjadi salah satu sumber data dalam menggabungkan ruang terbuka hijau dengan elemen arsitektural kolonial sebagai landmark.

Observasi lingkungan Kotabaru bertujuan untuk mengamati bangunan-bangunan baik bangunan lama maupun baru yang terdapat di lingkungan sekitar Kridosono. Hasil observasi ini akan mengarah pada kajian tipologi bangunan pada kawasan Kotabaru sehingga akan menjadi data yang akan diolah untuk menemukan elemen-elemen bangunan yang dapat diaplikasikan menjadi elemen landmark yang sesuai di area Kridosono sehingga Kridosono menjadi pusat yang dapat mencerminkan kawasan Kotabaru secara keseluruhan.

1.7. Metode Desain

Metode desain yang dilakukan yaitu dengan menggunakan skenario kecenderungan tentang fasilitas dan aktivitas yang akan diwadahi. Skenario ini

dilakukan dengan membuat beberapa alternatif fasilitas dan aktivitas yang akan diwadahi oleh ruang terbuka hijau.

1.8. Metoda Verifikasi

Metode verifikasi merupakan pengujian rancangan yang telah dilakukan, yaitu dengan cara melakukan simulasi 3D berupa visual dari hasil rancangan.

1.9. Sistematika Penulisan

BAB I Pandangan Ruang Terbuka Hijau dan Pengaruh Sejarah Kawasan terhadap Pembentukan suatu Landmark Kota Yogyakarta

Menjelaskan tentang latar belakang fenomena ruang terbuka hijau yang masih kurang di kota Yogyakarta dan eksistensi kawasan Kridosono saat ini sebagai landmark kota Yogyakarta sehingga timbul permasalahan yang perlu diselesaikan dengan cara merumuskan permasalahan untuk mencapai tujuan rancangan. Permasalahan ini akan diselesaikan dengan menggunakan beberapa metode pembahasan, desain, dan verifikasi.

BAB II Landmark dan Ruang Terbuka Hijau Kota

Menjelaskan tentang teori-teori yang berhubungan dengan landmark dan ruang terbuka hijau kota sekaligus site yang akan diolah menjadi taman kota Kridosono.

BAB III Analisa Ruang Terbuka Hijau, Fasilitas Olahraga dan Rekreasi serta Elemen Pembentuk Landmark

Berisi tentang analisa data yang telah didapat dalam menyusun konsep rancangan. Selain itu juga termasuk analisa site dengan menggunakan beberapa alternative penzoningan fasilitas.

BAB IV Pendekatan Konsep Desain

Berisi tentang prinsip-prinsip konsep desain yang didapat dari hasil analisis data untuk menemukan solusi pemecahan permasalahan desain.

BAB

2

Landmark dan Ruang terbuka Hijau Kota

2.1. Tinjauan tentang Landmark Kota

Elemen pembentuk wajah kota dikemukakan oleh Prof. Kevin Lynch dalam bukunya yang berjudul “*The Image of The City*”. Elemen-elemen tersebut antara lain, Path (jalur sirkulasi) adalah suatu jalur pergerakan yang biasanya berbentuk linier dapat berupa jalan kendaraan, jalur pejalan kaki dan lain sebagainya. Edges (batas) adalah batas suatu kawasan dengan area sekelilingnya atau akhir dari suatu kawasan dapat berupa dinding, garis pantai, sungai, green belt dan lain-lain. Districts (wilayah, kawasan) adalah kawasan yang memiliki karakteristik kegiatan tertentu yang terdapat di dalamnya. Karakteristik ini dapat dirasakan ketika berada di dalamnya atau dapat dirasakan dari luar jika kawasan tersebut memiliki kesan visual. Distrik bisa berupa kawasan perdagangan, permukiman, pendidikan dan lain sebagainya. Nodes (simpul) adalah pusat untuk menentukan pilihan bagi orang yang ingin memasuki kawasan yang berbeda. Merupakan simpul yang memecah berupa beberapa jalur. Contoh pertemuan network, tempat berhentinya transportasi. Landmark (tetenger, tugu) adalah suatu obyek yang dapat membantu orang dengan mudah dapat mengoreansikan diri di dalam suatu kawasan. Landmark dapat berupa bangunan fisik, gubahan massa, ruang luar, detail arsitektur dan sebagainya.¹⁾

Landmark dapat dibagi menjadi dua jenis antara lain, landmark besar yaitu obyek yang dapat dilihat dari jarak jauh sehingga kita tidak perlu mendekati atau berada di area obyek tersebut untuk dapat melihatnya, seperti bangunan. Lalu landmark kecil yaitu obyek yang dapat dilihat ketika kita mendekati obyek tersebut, seperti kolam, air mancur, patung- patung taman dan lain-lain.²⁾

¹⁾ [http:// Fin%20A5-bab%202%20Peranc%20Kota-23%20okt.pdf](http://Fin%20A5-bab%202%20Peranc%20Kota-23%20okt.pdf). Diunduh pada tanggal 8 April 2009.

²⁾ <http://pakguruonline.pendidikan.net/myresearch01.html>. 1986. *Perlunya Landmark Kota di Kota Padang*. Diunduh pada tanggal 24 Maret 2009.

Contoh Kasus elemen pembentuk landmark adalah pada Monumen Tugu Muda di Semarang. Pembangunan monument ini dilakukan untuk memperingati peristiwa pertempuran lima hari di Semarang. Tugu ini memiliki penampilan dengan penampang berbentuk segi lima. Untuk memperkuat kesan tugu nya,

maka tugu diletakkan ditengah-tengah kolam hias dan taman yang berada disekeliling tugu. Tugu ini menjadi sebuah landmark karena memiliki latarbelakang pembangunan berupa sejarah.



Gambar 2.1 Tugu Muda di Semarang

Sumber : <http://semarang.go.id/>

Untuk landmark besar yang dapat dilihat dari kejauhan adalah seperti Gedung Sate di Bandung. Gedung ini merupakan landmark bagi kota Bandung yang memiliki konsep perpaduan gaya arsitektur italia dan Moor dari zaman Renaissance dengan gaya arsitektur Hindu dan Islam.

Gedung yang saat ini berfungsi sebagai kantor Gubernur Jawa Barat memiliki rancangan atap tradisional berupa atap meru (atap tumpak), rancangan ini merupakan upaya dalam memasukkan unsur local ke dalam bangunan sehingga menjadi focal point bagi bangunan tersebut. Sedangkan gaya arsitektur barat terlihat pada wajah bangunan yang detail arsitekturnya berupa bentuk lengkung pada jendela dan tiang kecil yang memakai order klasik



Gambar 2.2 Gedung Sate di Bandung

Sumber : <http://arsitekk.blogspot.com/2008/04/gedung-sate-landmark-kota-bandung.html>

2.2. Tinjauan tentang Ruang Terbuka Hijau

Ruang Terbuka Hijau (RTH) kota adalah “bagian dari ruang-ruang terbuka (*open spaces*) suatu wilayah perkotaan yang diisi oleh tumbuhan, tanaman, dan vegetasi (*endemic*, *introduksi*) guna mendukung manfaat langsung dan/tidak langsung yang dihasilkan oleh RTH dalam kota tersebut yaitu keamanan, kenyamanan, kesejahteraan, dan keindahan wilayah perkotaan tersebut”³⁾.

Jenis ruang terbuka hijau kawasan perkotaan dalam pasal 6 Permendagri No. 1 tahun 2007, antara lain: taman kota, taman wisata alam, taman rekreasi, taman lingkungan perumahan dan permukiman, taman lingkungan perkantoran dan gedung komersial, taman hutan raya, hutan kota, hutan lindung, bentang alam seperti gunung, bukit, lereng, dan lembah, cagar alam, kebun raya, kebun binatang, pemakaman umum, lapangan olahraga, lapangan upacara, parkir terbuka, lahan pertanian perkotaan, jalur dibawah tegangan tinggi(SUTT dan SUTET), sempadan sungai, pantai, bangunan, situ dan rawa, jalur pengaman jalan, median jalan, rel kereta api, pipa gas dan pedestrian, kawasan dan jalur hijau, daerah penyangga (*buffer zone*) lapangan udara, taman atap (*roof garden*).

Ruang terbuka dapat dikembangkan menjadi dua cara, antara lain:

- a. Ruang terbuka ditempatkan di depan sebuah bangunan sehingga akan membuat bangunan lebih menonjol. Ruang terbuka hanya sebagai penambah estetika di luar bangunan.
- b. Bangunan berada di tengah-tengah ruang terbuka sehingga dapat diintegrasikan antara bangunan dan ruang luar.

Konsep bangunan yang berada ditengah-tengah ruang terbuka hijau dapat menggunakan konsep dasar bangunan ekologis yaitu bangunan yang memiliki ciri sebagai berikut⁴⁾ :

- a. Bangunan yang dapat mengakomodasi fungsi dengan baik dengan memperhatikan kekhasan aktivitas manusia pemakaiannya serta potensi lingkungan sekitarnya dalam membentuk citra bangunan.
- b. Memanfaatkan sumber daya alam terbaru yang terdapat disekitar kawasan perencanaan untuk sistem bangunan, baik yang berkaitan dengan material bangunan maupun untuk utilitas bangunan (sumber energy, penyediaan air).
- c. Sistem bangunan bentuk yang mudah sehingga dapat dikerjakan dan dipelihara oleh tenaga kerja setempat.

Ruang terbuka erat kaitannya dengan perancangan lansekap, elemen-elemen lansekap antara lain:

- a. Elemen Keras (*hard material*). Yaitu berupa perkerasan yang memiliki bahan statis. Contohnya: jalan, trotoar, bebatuan dan lain sebagainya.

³⁾<http://pertamanan.jakarta.go.id/downloadkebijakan2RTH%20wilayah%20Perkotaan.pdf>. Ruang Terbuka Hijau (RTH) Wilayah Perkotaan. Diunduh pada tanggal 4 April 2009.

⁴⁾<http://kwalabekala.usu.ac.id/rencana-tata-bangunan.html>. 2009. Tata Bangunan. Diunduh pada tanggal 9 April 2009.

- b. Elemen Lunak (*soft material*). Yaitu dapat berupa tanaman dan air. Elemen lunak ini tidak mempunyai bentuk yang tetap, akan selalu berkembang sesuai masa pertumbuhan dari elemen tersebut sehingga akan mengalami perubahan dalam segi bentuk dan ukurannya. Perubahan ini terjadi karena tanaman merupakan makhluk yang selalu tumbuh dan mendapat pengaruh dari alam serta tempat tumbuhnya.

Ruang terbuka hijau kota memiliki beberapa tipe sesuai dengan luasnya, antara lain:

- a. *Pocket Park*, yaitu taman berskala kecil yang dibuat oleh penduduk sekitar untuk melakukan interaksi sosial.
- b. *Common Green*, yaitu taman yang skalanya lebih besar dari Pocket Park sekitar 1 akre. Berfungsi sebagai tempat rekreasi dan fungsi sosial dengan bentuk lapangan terbuka yang fleksibel penggunaannya.
- c. *Civic Plaza Park*, yaitu ruang terbuka yang berfungsi sebagai tempat berkumpul yang menjadi focal point karena terletak di pertemuan jalur penting seperti lapangan yang dikelilingi jalan raya.
- d. *Recreational Urban Park*, yaitu ruang terbuka yang skalanya lebih besar untuk menampung fasilitas rekreasi bagi masyarakat sekitar atau lapangan multifungsi yang penggunaannya dapat diatur oleh masyarakat sekitar.
- e. *Linier space*, yaitu ruang terbuka yang sempit memanjang untuk fungsi tertentu seperti jogging, bersepeda, jalan-jalan dan lain sebagainya.

2.3. Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Tahun 2006 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Yogyakarta Tahun 2007-2016

Bab IV dari peraturan daerah kota Yogyakarta ini menjelaskan tentang pasal yang berhubungan dengan pola pembentukan citra kota. Peraturan tersebut merupakan rencana pemerintah kota Yogyakarta tentang pembentukan citra kota kawasan Kotabaru dan rencana area Kridosono sebagai landmark yang menyiratkan citra kegiatan rekreasi aktif. Peraturan inilah menjadi salah satu dasar yang memperkuat konsep pengolahan ruang hijau di Kridosono sebagai landmark sekaligus mewadahi kegiatan rekreasi dan olahraga.

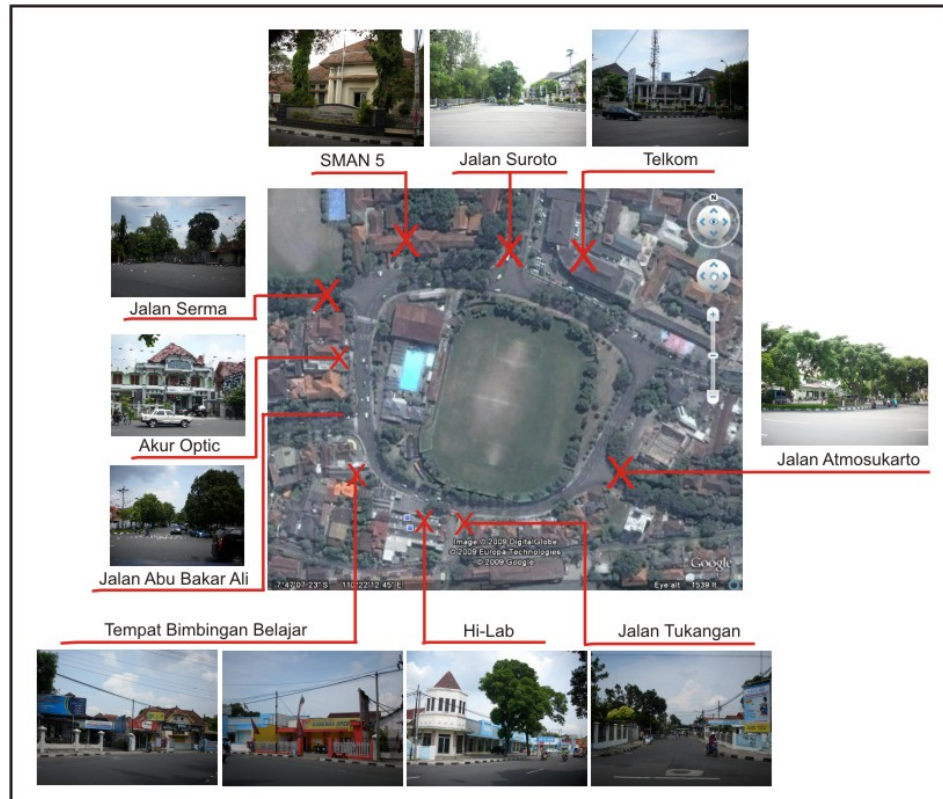
2.4. Data Lokasi

Kridosono sebagai kasus perancangan juga merupakan lokasi site yang berada ditengah-tengah kawasan Kridosono, Yogyakarta. Site ini dibatasi oleh jalan Yos Sudarso yang mengelilinginya.

Kondisi Lingkungan sekitar Kridosono, antara lain:

- a. Bagian Utara : SMAN 3, Jalan Suroto, Telkom, SMP 5
- b. Bagian Timur : Jalan Wardani, Jalan Atmosukarto
- c. Bagian Selatan : Bangunan komersial, Jalan Tukangan, Tempat bimbingan belajar (Gama Exacta, Yuan Study Center, Ganesha Operation)

d. Bagian Barat : Jalan Abu Bakar Ali, Akur Optic, Jalan Serma



Gambar 2.3 Kondisi site
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Karakter kawasan sekitar site antara lain:

- Bangunan-bangunan sekitar site masih memiliki beberapa bangunan bergaya arsitektur kolonial.
- Bangunan sekitar berupa fasilitas komersial, pendidikan, perumahan dan olahraga.
- Akses jalan merupakan pertemuan jalan-jalan utama yang termasuk memiliki intensitas kepadatan tinggi di Yogyakarta.

Fasilitas-fasilitas yang diwadahi oleh Kridosono saat ini yaitu:

- Lapangan sepakbola
- Arena pertunjukan musik
- Sport Hall (lapangan basket, volley, bulu tangkis, dan futsal)
- Kolam renang
- Tempat bermain billiard
- Area parkir
- Area PKL dan kuliner



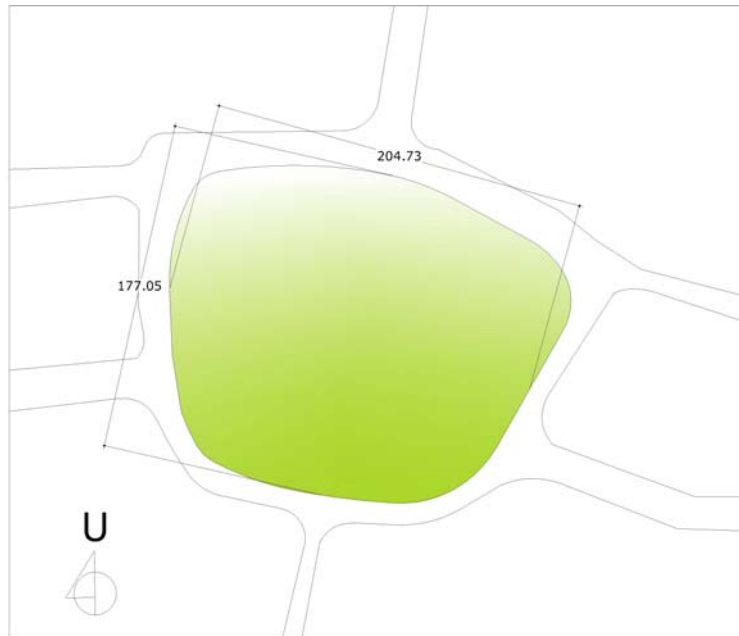
Gambar 2.4 Fasilitas yang terdapat di Kridosono

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Kondisi Site

Kondisi site, antara lain :

- a. Luas site : sekitar 36.247 m².
- b. Garis Sempadan Bangunan : 20 m dari as jalan.
- c. BCR (Building Coverage Ratio) : 14%.
- d. Tinggi Bangunan : maksimal 10 m.
- e. Jumlah Lantai : 1 Lantai.



Gambar 2.5 Site taman kota Kridosono

Sumber : Dokumen pribadi

BAB

3

Analisa Ruang Terbuka Hijau, Fasilitas Olahraga dan Rekreasi serta Elemen Pembentuk Landmark

Analisa studi preseden ruang terbuka hijau, studi persepsi masyarakat terhadap fasilitas olahraga dan rekreasi, dan studi tipologi bangunan merupakan analisa yang dilakukan untuk mencapai sebuah konsep taman kota yang dapat menjadi ruang terbuka hijau sebagai landmark yang mewadahi fasilitas olahraga dan rekreasi. Analisa dilakukan dengan tetap memperhatikan fungsi dari taman kota itu sendiri.

Taman kota memiliki tiga fungsi yang saling berkaitan satu dengan yang lain yaitu fungsi ekologis, fungsi estetika, dan fungsi sosial. Fungsi ekologis disini merupakan fungsi yang memosisikan taman sebagai ruang terbuka hijau yang dapat mengurangi polusi baik udara maupun kebisingan yang terjadi di lingkungan perkotaan. Selain itu juga berfungsi untuk menurunkan suhu kota. Untuk fungsi estetika, taman kota merupakan elemen yang dapat mempercantik kota dengan suasana alam hijaunya di antara bangunan-bangunan yang terdapat di dalam kota itu sendiri. Sedangkan fungsi sosial adalah sebuah ruang terbuka hijau yang berfungsi sebagai tempat masyarakat melakukan interaksi sosial maupun melakukan aktivitas sosial seperti berolahraga dan berekreasi.

3.1 Analisa Studi Preseden Ruang Terbuka Hijau

Untuk menemukan konsep bentuk ruang terbuka hijau yang sesuai di Kridosono, maka dilakukan kajian beberapa bentuk ruang terbuka hijau sehingga hasil kajian tersebut akan menjadi bahan referensi dalam merancang ruang terbuka hijau sebagai landmark sekaligus sebagai fasilitas olahraga dan rekreasi. Studi preseden dilakukan pada tiga bentuk ruang terbuka hijau yaitu taman Menteng di Jakarta, taman Menteng di Swedia, dan *California Academy of Sciences*.

Taman Menteng, Jakarta

Taman Menteng dulunya merupakan markas besar klub sepakbola Persija, kini dialihfungsikan menjadi area publik yang multifungsi. Area taman ini seluas 3,4 hektar dengan berbagai fasilitas yang terdapat didalamnya yaitu lapangan futsal, jogging track, lapangan basket, lapangan voli, arena bermain sepatu roda,

arena untuk senam jantung sehat dan selasar serbaguna untuk berbagai cabang olahraga. Dikawasan taman Menteng tersebut terdapat bangunan rumah kaca yang berfungsi sebagai ruang pameran atau tempat mengadakan acara lainnya. Taman Menteng ini juga berfungsi sebagai paru-paru kota dengan konsep yang bertema “Dual Memory” yaitu dalam satu tempat akan diperoleh banyak fungsi.

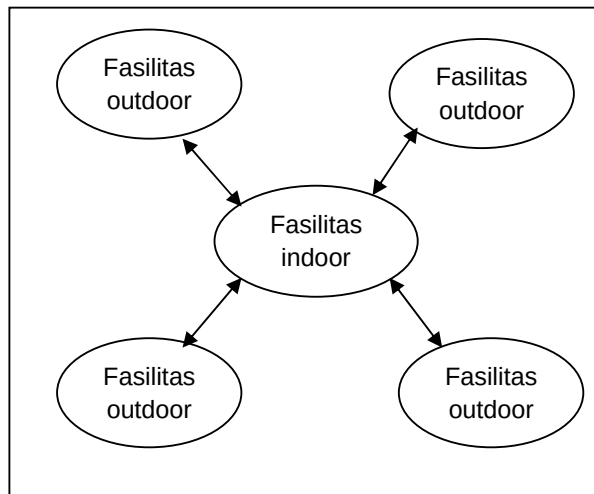
Taman Menteng ini memiliki lebih dari 30 spesies tanaman hias dan 44 sumur resapan yang berfungsi sebagai resapan air hujan. Sedangkan untuk menyiasati ruang parkir yang dapat menampung kendaraan lebih banyak dan menghindari kendaraan parkir di bahu jalan, maka dibangun ruang parkir vertical berlantai empat.

Dual Memory yang menjadi konsep dari taman menteng ini memiliki kesamaan konsep dengan taman Kridosono yaitu sama-sama menyediakan fasilitas olahraga dan rekreasi. Taman Menteng mencoba menggabungkan antara fasilitas olahraga dan ruang terbuka hijau dengan menggunakan konsep pola memusat dan radial sehingga tata letak dalam taman menjadi saling keteraturan. Pola memusat tampak pada berkumpulnya fasilitas pada beberapa titik lalu saling keterkaitan dengan fasilitas yang lain sehingga menimbulkan pola radial pada taman.



Gambar 3.1 Taman menteng Jakarta

Sumber : <http://genasik.telkomsel.com/>



Gambar 3.2 Diagram pola radial fasilitas indoor dan outdoor

Sumber: Pemikiran

Pola-pola yang tercipta pada taman akan membantu dalam mengatur tata letak fasilitas-fasilitas yang ada sehingga penggabungan antara fasilitas dan ruang terbuka hijau dapat menghadirkan suasana yang tidak monoton di area taman tersebut. Pola radial akan menciptakan saling keterkaitannya fasilitas-fasilitas yang memiliki tata letak saling terpisah sehingga terjadi penggabungan antara ruang dalam dan ruang luar.

Taman Heden, Swedia

Pada awalnya taman Heden merupakan taman besar di Swedia yang direncanakan akan dibangun sebuah komplek yang lengkap dengan apartement, pertokoan, perkantoran dan juga tempat parkir. Maka diambil konsep *Green Roof* oleh sang arsitek yang bernama Kjellgren Kaminsky, konsep ini dibuat agar suasana taman yang asri tetap terjaga di daerah ini.

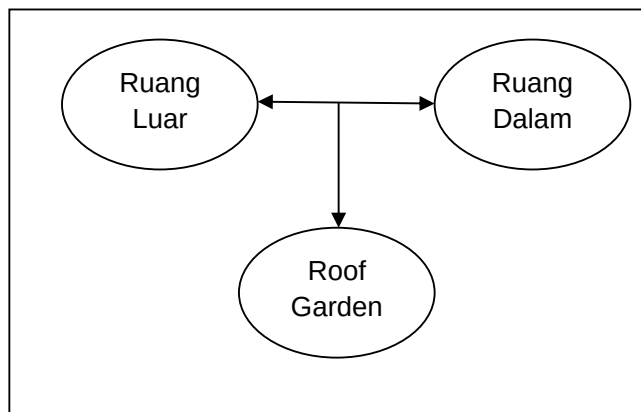
Dalam mewujudkan konsep *Green Roof*, sang arsitek merancang bentuk bangunan berupa beberapa lembah yang atapnya ditanami rumput dan dapat dilalui oleh para pejalan kaki. Komplek ini juga dilengkapi sistem "rain harvest" yaitu suatu sistem yang akan menampung air hujan sehingga dapat digunakan kembali untuk berbagai macam keperluan. Konsep *Green Roof* akan mengurangi masuknya suhu panas ke dalam bangunan karena pengaruh rumput yang tertanam di atas atap bangunan.

Konsep *roof garden* ini tidak hanya sekedar menanam tanaman atau meletakkan tanaman di atas atap, tetapi mengolah tanaman yang bisa menyatu dengan bangunan. Konsep *roof garden* seperti ini cocok diaplikasikan pada rancangan bangunan dalam taman kota Kridosono. Atap bangunan yang dapat



Gambar 3.3 Komplek Heden, Swedia

Sumber : <http://www.otakku.com/>



Gambar 3.4 Diagram penggabungan ruang luar dan dalam

Sumber: Pemikiran

dilewati oleh orang menjadikan sebuah konsep penggabungan alam dan bangunan. Area *roof garden* ini dapat dijadikan sebagai jalur jogging track sehingga orang-orang akan menikmati suasana taman yang berbeda dari atas bangunan.

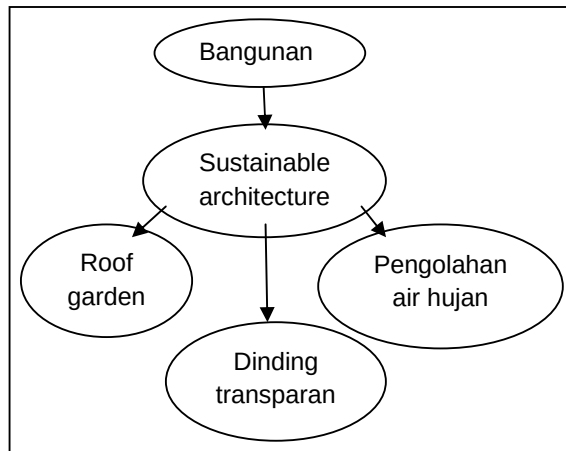
California Academy of Sciences

Bangunan yang dirancang oleh Renzo Piano ini menggunakan konsep *sustainable architecture*. Konsep tersebut berupa penggunaan panel matahari, bahan bangunan daur ulang, serta cahaya alami dan ventilasi pada bangunan. Sedangkan atap menggunakan insulasi berupa lapisan penghijauan buatan setebal 20 cm yang ditanami perdu-perdu dan tanaman bunga liar khas California. Selain itu, bangunan ini juga berkonsep ruang terbuka dengan menggunakan bukaan berupa dinding transparan sehingga dapat menikmati view ke luar ruangan.

Konsep *sustainable architecture* yang digunakan oleh California Academy of Sciences ini merupakan konsep bangunan ramah lingkungan yang dapat diterapkan pada bangunan fasilitas olahraga. Penanaman tanaman pada atap akan mengurangi panas yang diserap bangunan, sehingga meminimalkan pemakaian pendingin ruangan didalam bangunan. Bukaan pada bangunan menggunakan dinding transparan akan memaksimalkan masuknya cahaya ke dalam ruangan sehingga dapat meminimalkan pemakaian cahaya buatan pada



Gambar 3.5 California Academy of Science
Sumber : <http://linggayoni44.blogspot.com/>

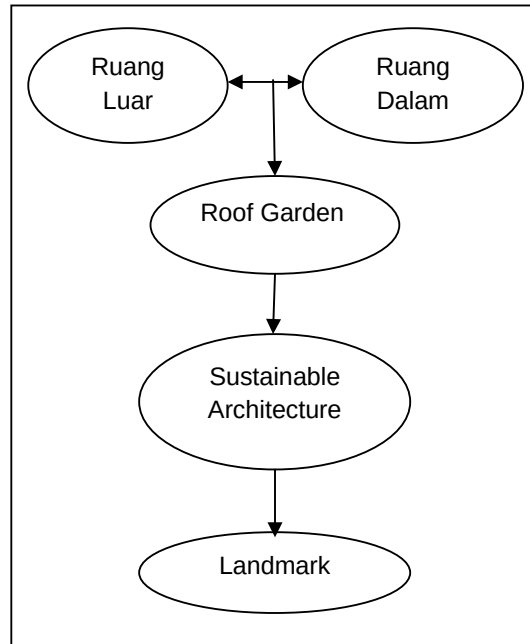


Gambar 3.6 Diagram hubungan bangunan dengan *sustainable architecture*
Sumber: Pemikiran

siang hari, selain itu akan memberikan suasana yang dapat menghadirkan suasana alam ke dalam bangunan.

Dari ketiga analisa studi preseden bentuk ruang terbuka hijau ini maka dapat disimpulkan bahwa dalam merancang ruang terbuka hijau perlu memenuhi fungsi ekologis yaitu dengan cara menanam tanaman-tanaman yang dapat menyerap bahan polusi udara dan polusi kebisingan seperti pada taman Menteng di Jakarta yang ditanami lebih dari 30 spesies tanaman dan memiliki sumur resapan air hujan. Selain itu, bangunan yang terdapat didalamnya dapat diintegrasikan dengan ruang terbuka hijau dengan cara penggunaan *roof garden* sehingga akan tercipta bangunan ramah lingkungan. Hasil integrasi ruang terbuka hijau dengan bangunan akan menghasilkan

konsep sustainable architecture yang dapat menjadikan taman kota Kridosono sebagai landmark baru kota Yogyakarta. Sedangkan untuk ukuran taman kota yang sesuai diterapkan di Kridosono adalah seperti taman Menteng Jakarta yang memiliki luas 3,4 hektar dengan berbagai fasilitas olahraga dan rekreasi didalamnya.



Gambar 3.7 Diagram Konsep Ruang Terbuka Hijau

Sumber: Pemikiran

3.2 Analisa Studi Persepsi Masyarakat terhadap Fasilitas Olahraga dan Rekreasi

Penyebaran kuesioner telah dilakukan untuk mengetahui fasilitas olahraga dan rekreasi yang cocok diwadahi di area taman kota Kridosono. Total sasaran penyebaran kuesioner berjumlah 50 orang dengan penjabarannya antara lain:

1. Pengguna area Kridosono sebanyak 10 orang.
2. Pelajar SMA dan SMP sebanyak 20 orang.
3. Karyawan sebanyak 10 orang.
4. Masyarakat luas sebanyak 10 orang.

Metode kuesioner yang digunakan yaitu kuesioner tertutup, metode ini digunakan agar sasaran penyebaran kuesioner ini fokus pada pilihan fasilitas yang telah disediakan. Pilihan yang terdapat dalam kuesioner adalah fasilitas olahraga dan rekreasi yang dapat dipilih dengan tingkat penilaian dari sangat

setuju, setuju, kurang setuju atau tidak setuju. Untuk mengetahui tingkat penilaian keseluruhan sasaran, maka semua pilihan dijumlahkan sehingga diperoleh data statistik yang menunjukkan tingkat penilaian sasaran kuesioner untuk tiap-tiap fasilitas. Dalam menentukan hasil akhir penilaian fasilitas yang cocok, maka tingkat penilaian dibatasi pada pilihan sangat setuju dan setuju dengan jumlah pemilih antara 20-50 orang.

Tabel 3.1 Penilaian sasaran kuesioner terhadap fasilitas olahraga dan rekreasi

No.	Fasilitas	Jumlah
		Peminat (orang)
1	Area Kuliner	31
2	Lap. Basket	26
3	Atletik	25
4	Aerobik/senam	25
5	Jalur sepeda	24
6	Taman air	24
7	Lap. bulu tangkis	24
8	Lap. tennis	24
9	Tenis meja	24
10	Beladiri	24
11	Jogging track	23
12	Lap. Futsal	22
13	Lap. volly	22
14	Area Sepatu roda	22
15	Fitness centre	22
16	Bowling	22
17	Takraw	22
18	Kolam renang	21

Tinjauan Fasilitas Olahraga dan Rekreasi

Tiap-tiap fasilitas olahraga dan rekreasi memiliki pola-pola kegiatan yang berbeda sehingga kebutuhan akan ruang gerak di dalam fasilitas tersebut akan bervariasi. Untuk menentukan kebutuhan ruang bagi setiap fasilitas, maka diperlukan analisa bentuk kegiatan yang terjadi pada tiap-tiap fasilitas tersebut, antara lain:

a. Area Kuliner

Merupakan area yang menyajikan berbagai jenis makanan untuk dinikmati oleh pengguna taman kota Kridosono. Area kuliner ini menjadi pilihan utama masyarakat sebagai salah satu fasilitas berekreasi. Aktivitas yang terjadi pada area kuliner ini membutuhkan suatu ruang berupa bangunan sehingga memberikan kenyamanan bagi penyaji makanan dan pengunjung. Akan

tetapi, tidak menutup kemungkinan akan kebutuhan ruang luar sebagai area pendukung tempat makan bagi pengunjung sehingga akan terjadi penyebaran fasilitas kuliner pada taman kota tersebut.

b. Lapangan Basket

Untuk fasilitas lapangan basket terdapat di ruang dalam dan ruang luar. Lapangan basket yang terdapat di ruang dalam merupakan fasilitas yang disediakan untuk tingkat kompetisi dan latihan rutin atlet. Sedangkan lapangan basket yang terdapat di ruang luar merupakan fasilitas olahraga yang dapat dipakai oleh siapa saja dengan tujuan hanya sebatas untuk bermain atau penyehatan dan tidak memiliki target untuk pencapaian prestasi.

c. Atletik

Fasilitas cabang olahraga atletik ditempatkan pada ruang dalam sebagai cabang olahraga untuk kompetisi dan latihan rutin. Cabang olahraga atletik yang akan diwadahi pada fasilitas olahraga ini antara lain lompat tinggi, lompat galah, lompat jauh dan lompat ganda.

d. Aerobik/senam dan beladiri

Aerobik merupakan olahraga yang terikat dengan gerak tubuh, mulai dari pembentukan otot perut, dada, pinggul, kaki dan anggota tubuh lainnya. Olahraga ini biasanya dilakukan didalam ruangan. Begitu juga dengan beladiri yang bentuk olahraganya juga terikat dengan gerak tubuh sehingga ruang yang dibutuhkan dapat bergantian dengan ruang aerobik. Jenis-jenis olahraga beladiri yang akan diwadahi yaitu karate, silat, judo, kempo, taekwondo dan aikido.

e. Jalur sepeda, jogging track, dan area sepatu roda

Ketiga aktivitas ini membutuhkan rute yang dapat membuat pengendara menikmati setiap sudut taman kota sehingga dapat dilakukan penggabungan ketiga jalur menjadi satu jalur. Agar tidak terjadi penumpukan pada jalur tersebut, maka lebar jalur diperhitungkan agar tidak tumpang tindih antara ketiga aktivitas tersebut.

f. Taman air

Merupakan taman yang didominasi oleh air, terdapat permainan bentuk dalam penyajian konsep taman air. Taman air ini merupakan fasilitas rekreasi yang terdapat pada ruang luar sehingga perletakkannya dapat menyebar disekitar taman.

g. Lapangan bulu tangkis, lapangan tennis, lapangan volley dan takraw

Biasanya untuk fasilitas lapangan bulu tangkis terdapat pada ruang dalam, hal ini untuk meminimalkan berubahnya arah shuttlecock ketika ditangkis karena pengaruh angin. Untuk lapangan tennis, lapangan volley, dan takraw dapat menggunakan lapangan bulu tangkis bergantian dengan melakukan penyesuaian jadwal pemakaian tiap olahraga. Adanya pergantian lapangan karena bentuk keempat lapangan olahraga ini tidak jauh berbeda sehingga dapat dilakukan efisiensi tempat.

h. Tenis meja

Merupakan olahraga yang fleksibel karena arena bermainnya berupa meja yang dapat dipindah-pindahkan sehingga ketika ada ruang dalam yang tidak dipakai dapat dimanfaatkan untuk bermain tenis meja. Penyesuaian jadwal pemakaian lapangan juga menjadi solusi agar tersedianya ruang bagi olahraga tenis meja.

i. Lapangan futsal

Olahraga futsal merupakan olahraga sepakbola dalam skala kecil dan biasanya berada dalam ruangan.

j. Fitness centre

Fitness merupakan olahraga yang menggunakan berbagai macam alat dengan tujuan membentuk badan agar lebih atletis. Fitness biasanya dilakukan di dalam ruangan.

k. Bowling

Merupakan aktivitas olahraga yang dilakukan dalam ruangan.

l. Kolam renang

Kolam renang disini lebih mengarah pada aktivitas rekreasi air sehingga bentuk kolam renang tidak monoton persegi panjang. Kolam renang ini diletakkan di ruang luar sehingga pengunjung dapat menikmati suasana taman kota sambil berenang.

Setelah melakukan analisis kegiatan yang terjadi pada tiap fasilitas, maka fasilitas-fasilitas tersebut dapat dikelompokkan berdasarkan:

1. Bentuk pergerakan

- a. Gerak bebas, maksudnya kegiatan yang bentuk pergerakannya tidak pada satu tempat.
- b. Gerak terbatas, maksudnya kegiatan yang bentuk pergerakannya terpusat pada satu tempat.

2. Kebutuhan ruang

- a. Ruang luar
- b. Ruang dalam

Tabel 3.2 Pengelompokan fasilitas olahraga dan rekreasi

No.	Fasilitas	Bentuk Pergerakan		Kebutuhan Ruang	
		Gerak Bebas	Gerak Terbatas	Ruang Luar	Ruang Dalam
1	Area Kuliner	√		√	
2	Lap. Basket		√	√	√
3	Atletik		√		√
4	Aerobik/senam		√		√
5	Jalur sepeda	√		√	
6	Taman air	√		√	

No.	Fasilitas	Bentuk Pergerakan		Kebutuhan Ruang	
		Gerak Bebas	Gerak Terbatas	Ruang Luar	Ruang Dalam
7	Lap. bulu tangkis		√		√
8	Lap. tennis		√		√
9	Tenis meja		√		√
10	Beladiri		√		√
11	Jogging track	√		√	
12	Lap. Futsal		√		√
13	Lap. volley		√		√
14	Area Sepatu roda	√		√	
15	Fitness centre		√		√
16	Bowling		√		√
17	Takraw		√		√
18	Kolam renang		√	√	

3.3 Analisa Studi Tipologi Bangunan

Observasi lingkungan terhadap tipologi bangunan di kawasan Kotabaru bertujuan untuk menemukan elemen-elemen arsitektural pembentuk landmark yang dapat diterapkan ke dalam fasad bangunan fasilitas olahraga. Dari hasil observasi, maka bentuk-bentuk bangunan pada kawasan tersebut dapat dikelompokkan menjadi dua macam, yaitu:

1. Bangunan baru, baik dengan perubahan hanya pada fasad maupun bangunan yang dibangun baru.
2. Bangunan lama yang tetap mempertahankan bentuk lamanya, dalam hal ini bangunan lama tersebut merupakan bangunan yang bergaya kolonial.

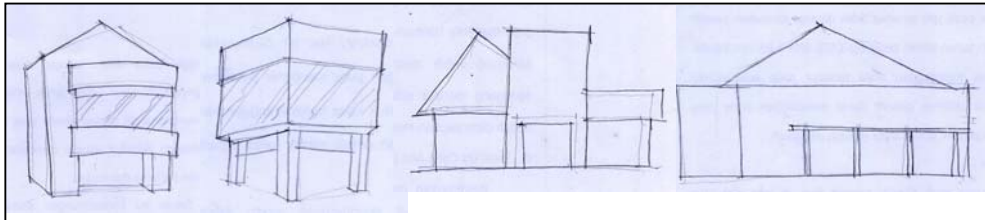
Untuk mengikuti perkembangan zaman, orang cenderung merubah bentuk bangunan dari yang bergaya lama menjadi bentuk baru atau membangun bangunan baru yang berbeda dengan bentuk bangunan lama disekitarnya. Jika perlakuan terhadap seluruh bangunan diperlakukan seperti itu, maka citra kawasan berupa bangunan yang memiliki nilai sejarah akan menghilang perlahan-lahan.



Gambar 3.8 Panorama bangunan baru di kawasan Kotabaru

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Bangunan baru yang terdapat di kawasan Kridosono ini lebih didominasi dengan penggunaan dinding trasparan tetapi masih tetap mengadaptasi gaya bangunan kolonial yaitu bentuk lengkung dan bentuk segienam. Selain itu, pada bangunan lama terdapat penambahan elemen dinding baik vertikal maupun horizontal sebagai estetika bangunan sehingga wajah bangunan terlihat baru.



Gambar 3.9 Sketsa bangunan baru di kawasan Kotabaru

Sumber : Dokumen Pribadi

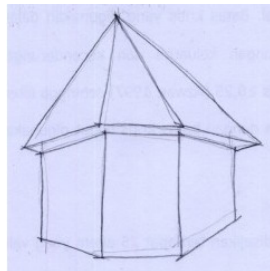
Beberapa bangunan pada kawasan Kotabaru masih mempertahankan bentuk aslinya yaitu bangunan bergaya kolonial. Dengan tetap mempertahankan gaya bangunan lama, maka citra kawasan bersejarah yang dimiliki kawasan Kotabaru tidak akan hilang.



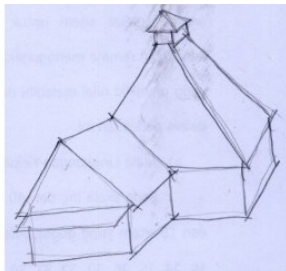
Gambar 3.10 Panorama bangunan lama kawasan Kotabaru

Sumber: Dokumentasi Pribadi

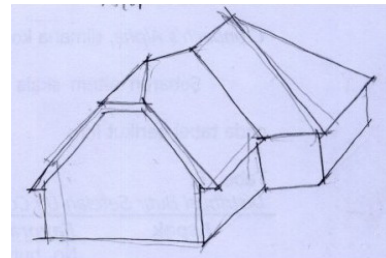
Dari hasil observasi didapat elemen-elemen kolonial pembentuk fasad yang dapat diterapkan pada bangunan fasilitas olahraga, yaitu:



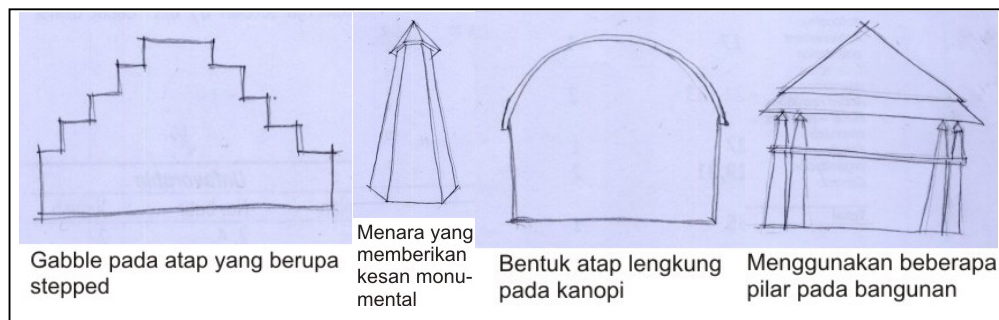
Bentuk atap dan badan bangunan berupa limas



Bagian atas atap ditambahkan louvre yaitu jendela kecil berfungsi untuk menyalurkan udara ke ruang dalam atap



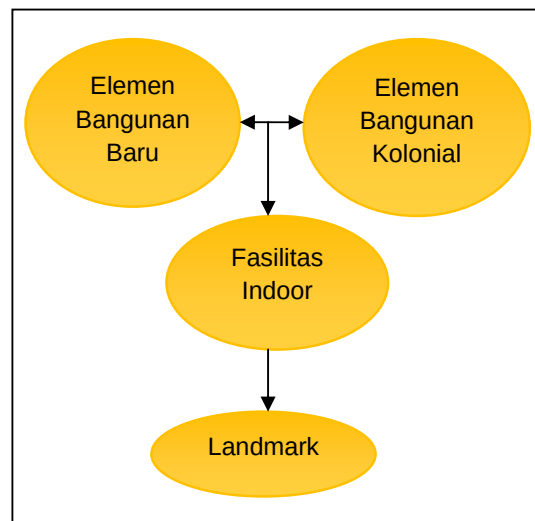
Atap berbentuk trapesium



Gambar 3.11 Sketsa bangunan lama bergaya kolonial di kawasan Kotabaru

Sumber : Hasil observasi

Analisa tipologi bangunan yang berada di kawasan Kridosono tersebut dapat menghasilkan konsep fasad bangunan berupa penggabungan elemen pembentuk fasad dari bangunan baru dan bangunan lama yang bergaya kolonial sehingga dapat menjadi landmark baru bagi kota Yogyakarta yang dilatarbelakangi oleh semangat sejarah masa lalu dan sekarang sekaligus mengintegrasikan bangunan dengan ruang terbuka hijau.



Gambar 3.12 Diagram Konsep Bangunan

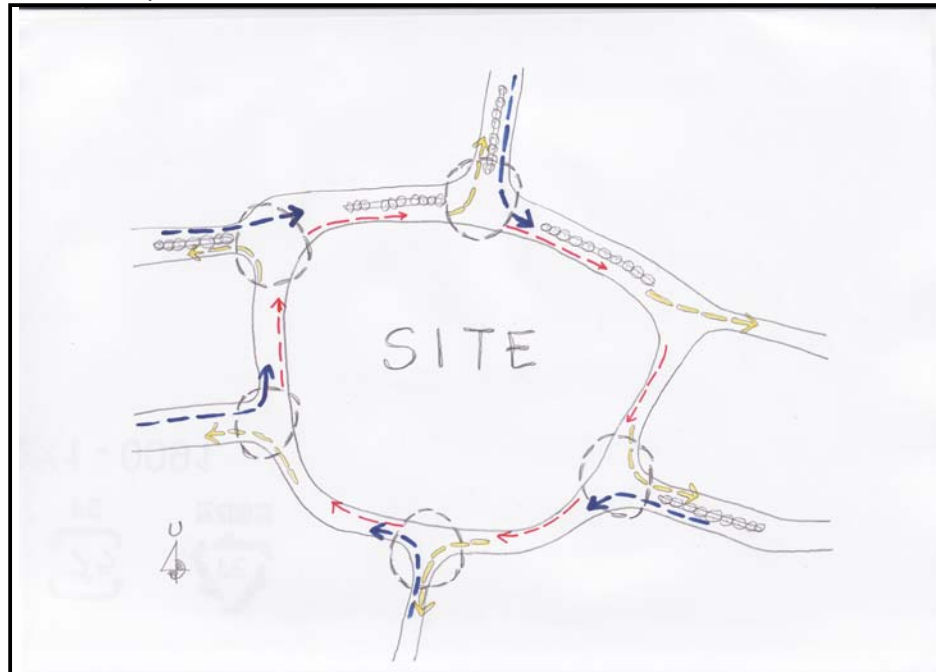
Sumber: Pemikiran

3.4 Analisa Site

Analisa site yang dilakukan lebih pada sirkulasi sekitar site dan view yang tampak dari luar site. Hal ini berpengaruh pada pengaturan fasilitas dan aktivitas yang terjadi di dalam site tentang tata letak dan pola yang terbentuk antara ruang luar dengan ruang dalam. Metode yang digunakan yaitu berupa skenario kecenderungan tentang fasilitas dan aktivitas yang akan diwadahi dengan membuat beberapa alternatif zoning fasilitas pada site.

Site dikelilingi oleh jalan satu arah yang merupakan pusat pertemuan beberapa jalan yang memiliki intensitas kepadatan kendaraan tinggi sehingga view ke dalam site dapat dilihat dari berbagai sisi. Pengolahan site yang menarik dalam pembentukan sebuah landmark pada tiap crossing akan memusatkan pandangan ke satu titik landmark pada site. Selain itu, dengan adanya ruang

hijau ditengah kota ini akan mengurangi tingkat kebisingan yang terjadi baik ke dalam site maupun di sekitar site.

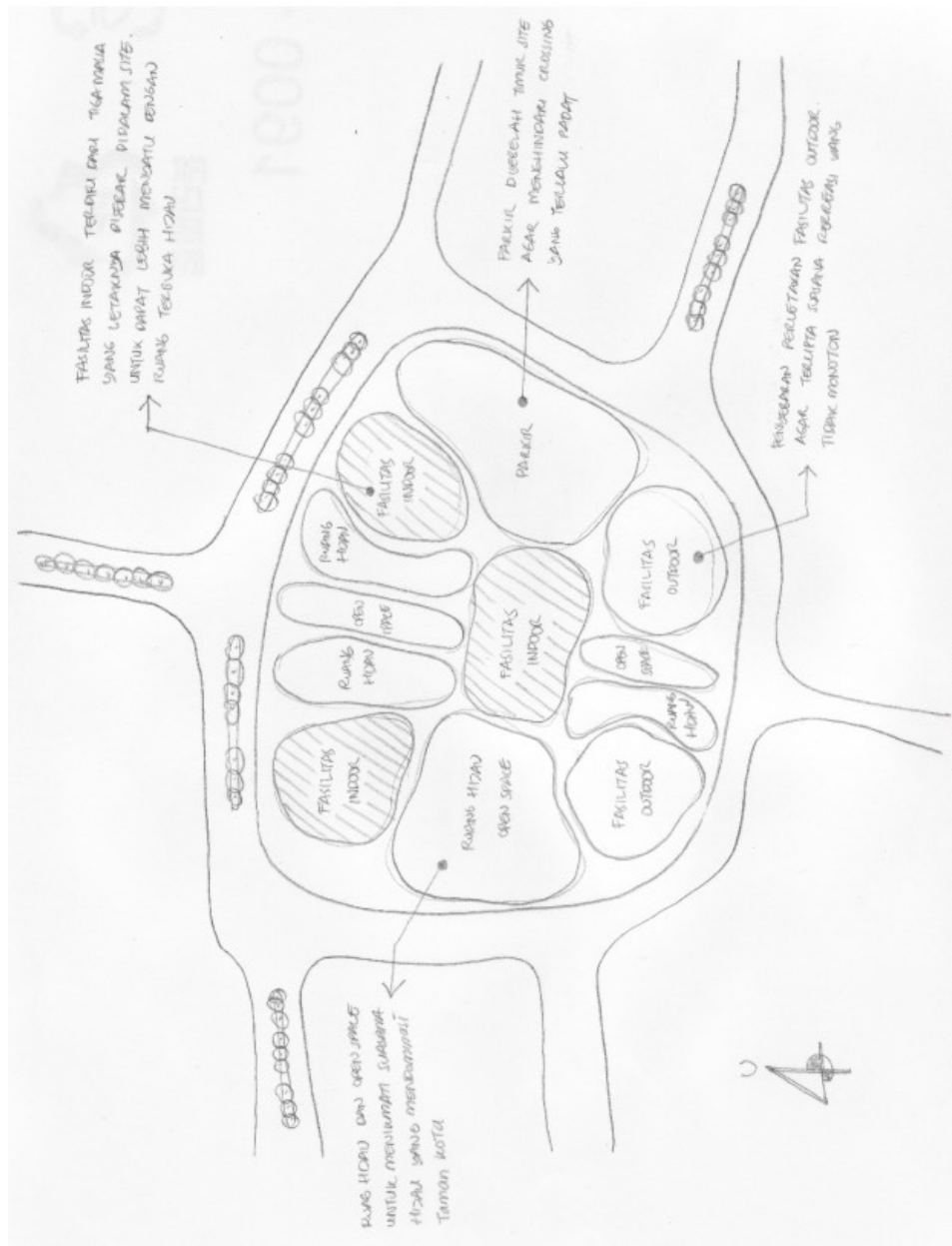


Gambar 3.13 Sirkulasi kendaraan di sekitar site

Sumber : Analisis

Keterangan:

- - - - - ➔ : Arah sirkulasi kendaraan satu arah mengelilingi site.
- - - - - ➔ : Arah sirkulasi kendaraan menuju jalan satu arah disekitar site.
- - - - - ➔ : Arah sirkulasi kendaraan meninggalkan jalan satu arah disekitar site.
- - - - - ○ : Crossing jalan padat kendaraan.

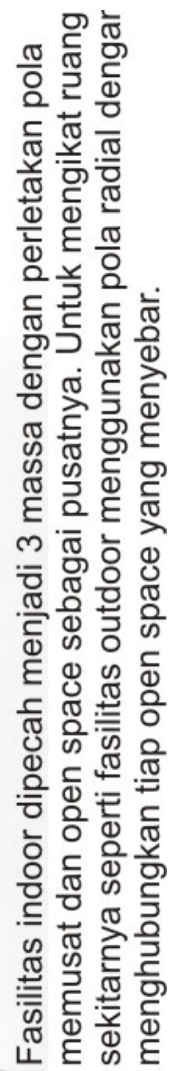


Fasilitas indoor menjadi 3 massa dan letaknya menyebar membentuk pola radial. Sedangkan dengan open space, bangunan yang menjadi pusatnya membentuk sumbu jika ditarik garis dari jalur kendaraan bagian utara ke arah selatan.

ALTERNATIF 3



::Taman Kota Kridosono:: | 32



::Taman Kota Kridosono:: | 33

Dari ke lima alternatif zoning fasilitas tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa memecah fasilitas *indoor* menjadi tiga massa akan membuat bangunan lebih dapat berintegrasi dengan ruang luar, hal ini didukung dengan penataan fasilitas *outdoor* yang menyebar tetapi saling mengikat dengan bangunan dan ruang terbuka lainnya. Pola memusat digunakan untuk mengikat bangunan sehingga tetap berkumpul sedangkan untuk fasilitas *outdoor* saling berkaitan dengan menggunakan pola radial yang menghubungkan beberapa titik-titik *open space*.

Untuk mengarahkan orientasi kearah bangunan sebagai landmark, maka dari arah utara sirkulasi kendaraan yang cukup padat datang ditarik sumbu ke site menuju arah selatan sehingga terbentuk sumbu berupa *open space* linier, bangunan, dan *open space* linier. Hal ini bertujuan agar view kedalam site dari jarak jauh fokus kepada bangunan yang menjadi *focal point*.

Ruang hijau yang menyebar di dalam site akan menimbulkan suasana nyaman saat melakukan aktivitas diluar ruangan. Selain itu, tanaman yang tersebar akan berfungsi mengurangi kebisingan yang masuk ke dalam site maupun disekitar site.

Dari hasil kesimpulan tersebut, maka alternatif ke lima menjadi alternatif yang sesuai dalam penzoningan tata letak bangunan dan fasilitas outdoor di dalam site.

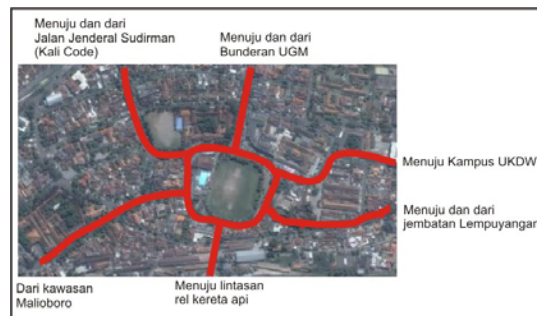
BAB

4

Pendekatan Konsep Desain

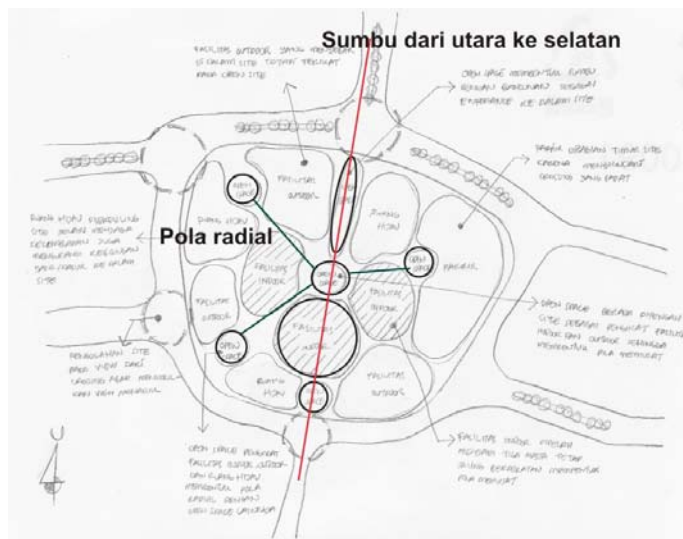
4.1. Konsep Penzoningan

Penzoningan dilakukan lebih kepada zoning tata letak fasilitas ruang dalam dan ruang luar. Dalam penataannya menggunakan bentuk tata ruang dari kawasan Kotabaru berbentuk radial dan Yogyakarta yang biasa menggunakan sumbu linier arah mata angin utara selatan.

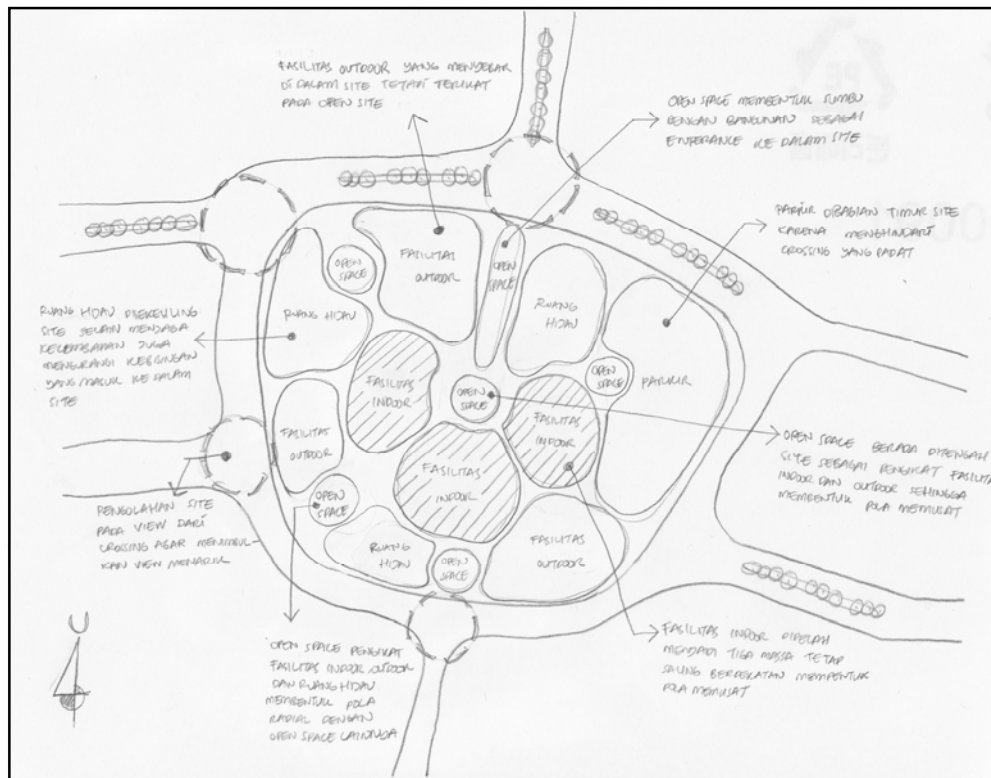


Gambar 4.1 Pola radial kawasan Kotabaru
Sumber : Analisis

Bentuk radial diterapkan dalam menata open space yang menjadi titik-titik pengikat antara ruang luar dan ruang dalam. Sedangkan bentuk sumbu linier terbentuk dari open space linier dan bangunan yang ditarik dari garis lurus crossing jalan bagian utara ke selatan melewati site. Sumbu ini akan membentuk pemfokusan arah ke satu titik landmark pada site yaitu bangunan.



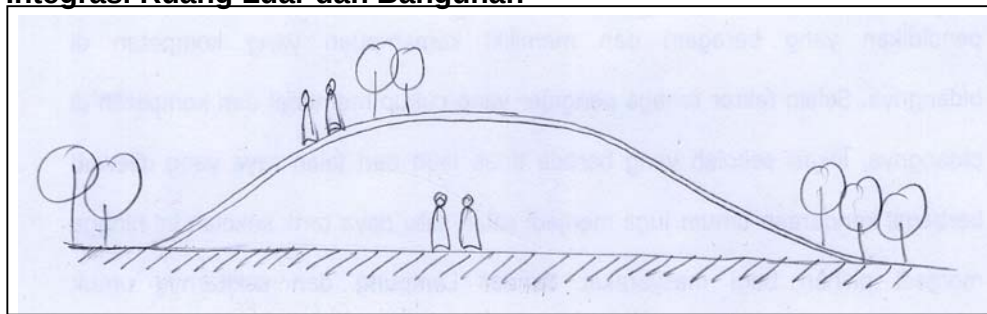
Gambar 4.2 Pola radial dan sumbu pada site
Sumber : Analisis



Gambar 4.3 Sketsa zoning fasilitas ruang dalam dan ruang luar
Sumber : Analisis

4.2. Konsep Ruang Terbuka Hijau dengan Bangunan

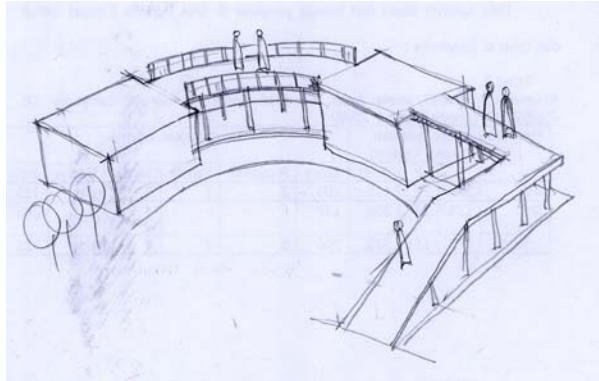
Integrasi Ruang Luar dan Bangunan



Gambar 4.4 Konsep *Roof garden* pada bangunan
Sumber : Sketsa analisa

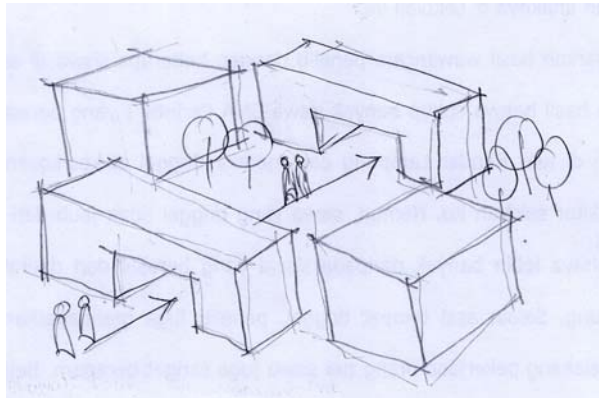
Penggunaan *roof garden* yang dapat dilewati oleh orang dalam melakukan aktivitas jogging track mengelilingi site. *Roof garden* ini juga berfungsi mengurangi udara panas masuk ke dalam bangunan karena adanya tanaman di atap yang dapat menyerap panas.

Adanya jalur pedestrian di atas taman sekaligus dapat melewati atap bangunan sehingga orang dapat menikmati suasana taman dari ketinggian berbeda.



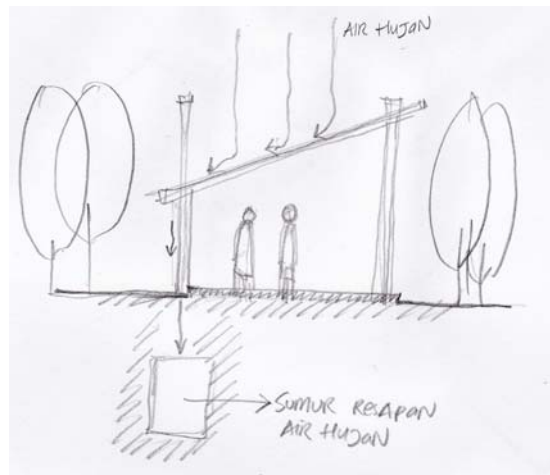
Gambar 4.5 Konsep pedestrian di atas taman dan bangunan
Sumber : Sketsa analisis

Area pedestrian yang dapat melewati dalam bangunan atau mengelilingi bangunan sehingga bangunan dan ruang luar dapat menyatu.



Gambar 4.6 Konsep pedestrian diantara bangunan
Sumber : Sketsa Analisis

Pemanfaatan air hujan yang ditampung dari atap selasar pedestrian atau bangunan untuk digunakan kembali seperti menyiram tanaman di dalam taman.



Gambar 4.7 Konsep penampungan air hujan dari atap bangunan

Sumber : Sketsa analisis

Dalam mengarahkan pandangan fokus pada satu titik, maka dari ujung jalan terdapat boulevard kearah bangunan yang di sampingnya terdapat tanaman pengarah.



Gambar 4.8 Sketsa Konsep Tanaman pengarah
Sumber : Sketsa Analisis

Pada sirkulasi jogging track dan area sepatu roda terdapat open space kecil untuk beristirahat.



Gambar 4.9 Konsep Open space
Sumber : Sketsa analisis

Konsep taman air yang diterapkan yaitu kolam air yang tidak hanya sebagai elemen estetika landscape tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai wahana bermain air bagi pengunjung. Taman air ini memiliki air mancur yang bervariasi dan menyebar di beberapa titik. Selain itu terdapat kolam yang mengelilingi site.



Gambar 4.10 Konsep taman air
Sumber : Dokumen pribadi

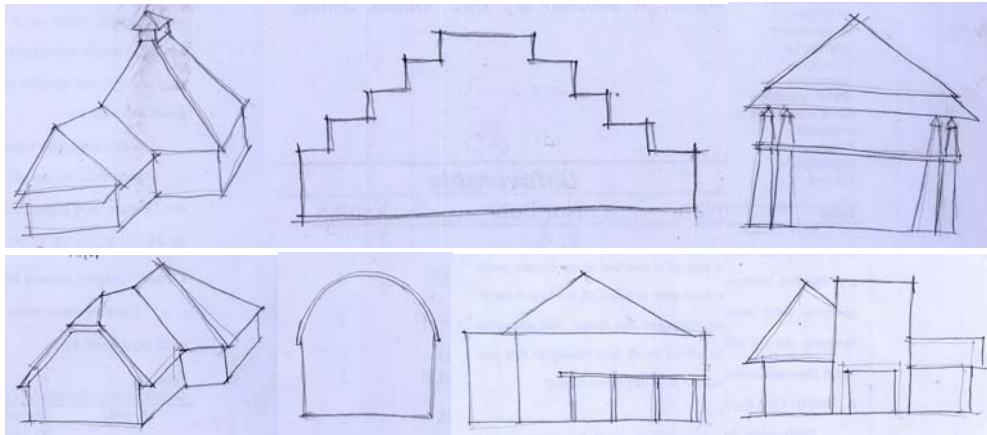
Adanya shelter pada titik-titik tertentu akan mengatasi permasalahan ruang terbuka hijau saat kondisi hujan, pengunjung dapat langsung berteduh pada shelter.



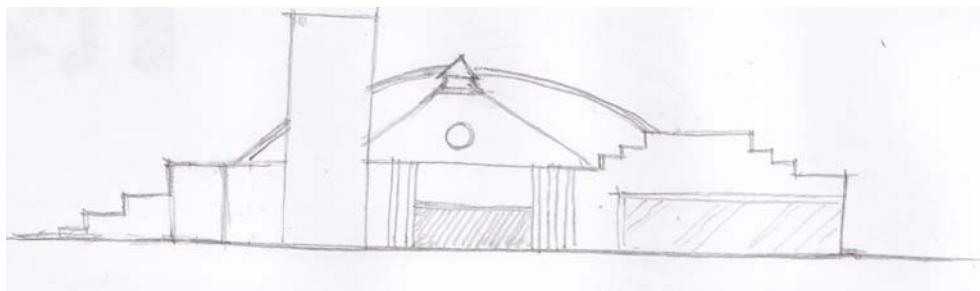
Gambar 4.11 Shelter
Sumber : Dokumen Pribadi

4.3. Konsep Tampak Bangunan

Dari hasil analisis tipologi bangunan kawasan Kotabaru adalah masih terdapatnya bangunan lama yang bergaya kolonial yang masih dipertahankan keberadaannya walaupun diantara bangunan tersebut juga terdapat bangunan baru. Hasil analisis ini merupakan dasar dalam merumuskan konsep tampak bangunan yaitu berupa penggabungan elemen-elemen bangunan bergaya kolonial dengan bangunan baru.



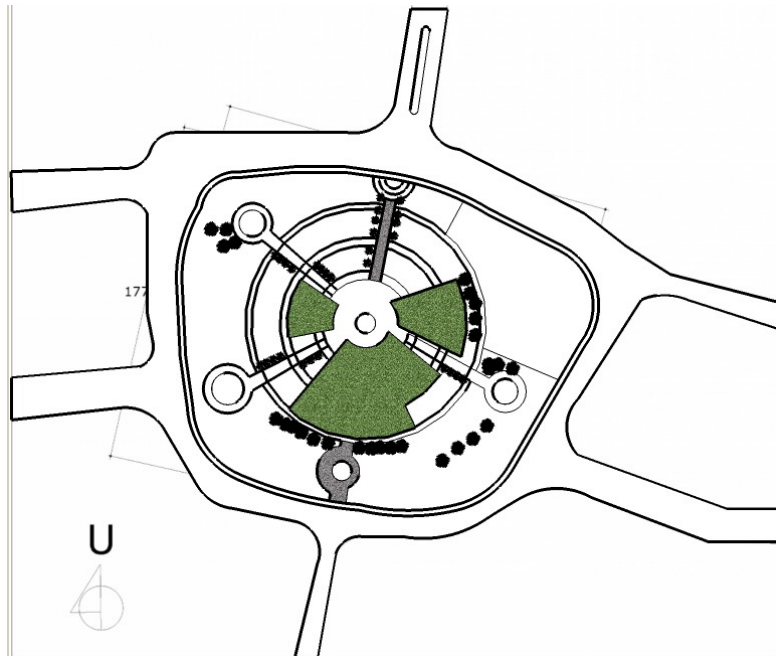
Gambar 4.12 Bentuk-bentuk bangunan kawasan Kotabaru
Sumber : Analisis



Gambar 4.13 Konsep Tampak bangunan
Sumber : Sketsa analisis

4.4. Konsep Siteplan

Konsep siteplan dari taman kota ini adalah penggabungan pola memusat dan radial hal ini mengikuti pola tata letak fasilitas. Pola-pola sirkulasi memusat mengitari bangunan dan fasilitas outdoor. Pola radial terdapat pada titik-titik open space yang tersebar.



Gambar 4.14 Konsep siteplan
Sumber : Analisa data

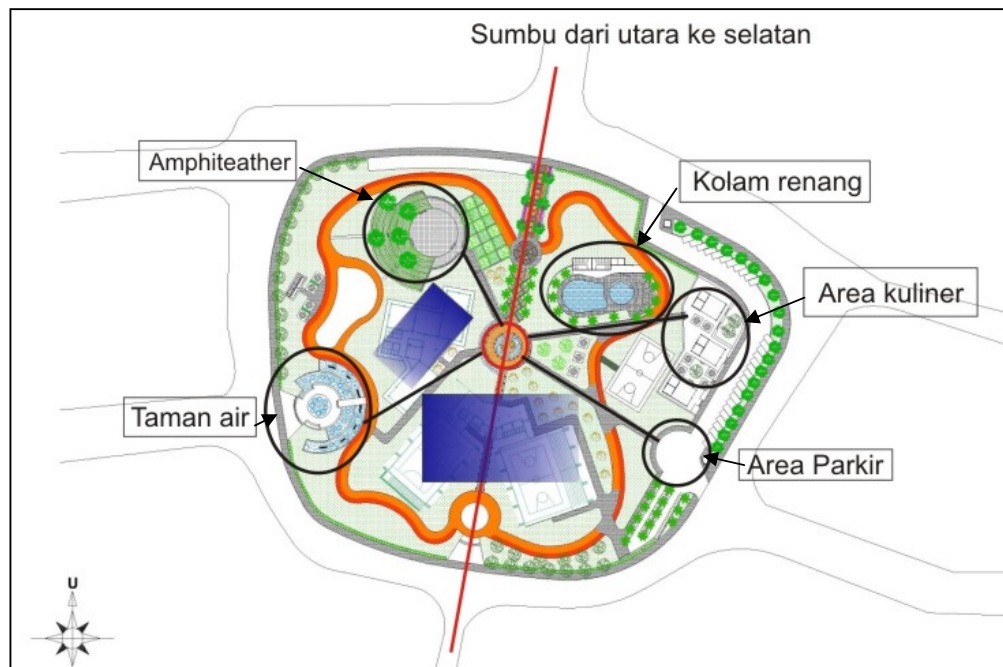
BAB

5

Transformasi Konsep ke Dalam Rancangan

5.1. Penzoningan

Zoning yang dilakukan pada tapak adalah berupa zoning tata letak fasilitas olahraga dan rekreasi yang diwadahi oleh Taman Kota Kridosono. Pola linier yang menjadi sumbu pada tapak terbentuk oleh sirkulasi pedestrian, open space, dan bangunan. Sumbu linier diambil dari garis tarik lurus arah utara ke selatan sehingga orientasi bangunan menghadap ke utara. Hal ini mengikuti dari pola penataan kawasan Yogyakarta yang memakai arah mata angin. Sedangkan pola radial terbentuk oleh sirkulasi pedestrian ke arah fasilitas taman air, amphiteather, area kuliner, kolam renang, lapangan basket dan area parkir. Pola radial terbentuk mengikuti tata kawasan Kotabaru.

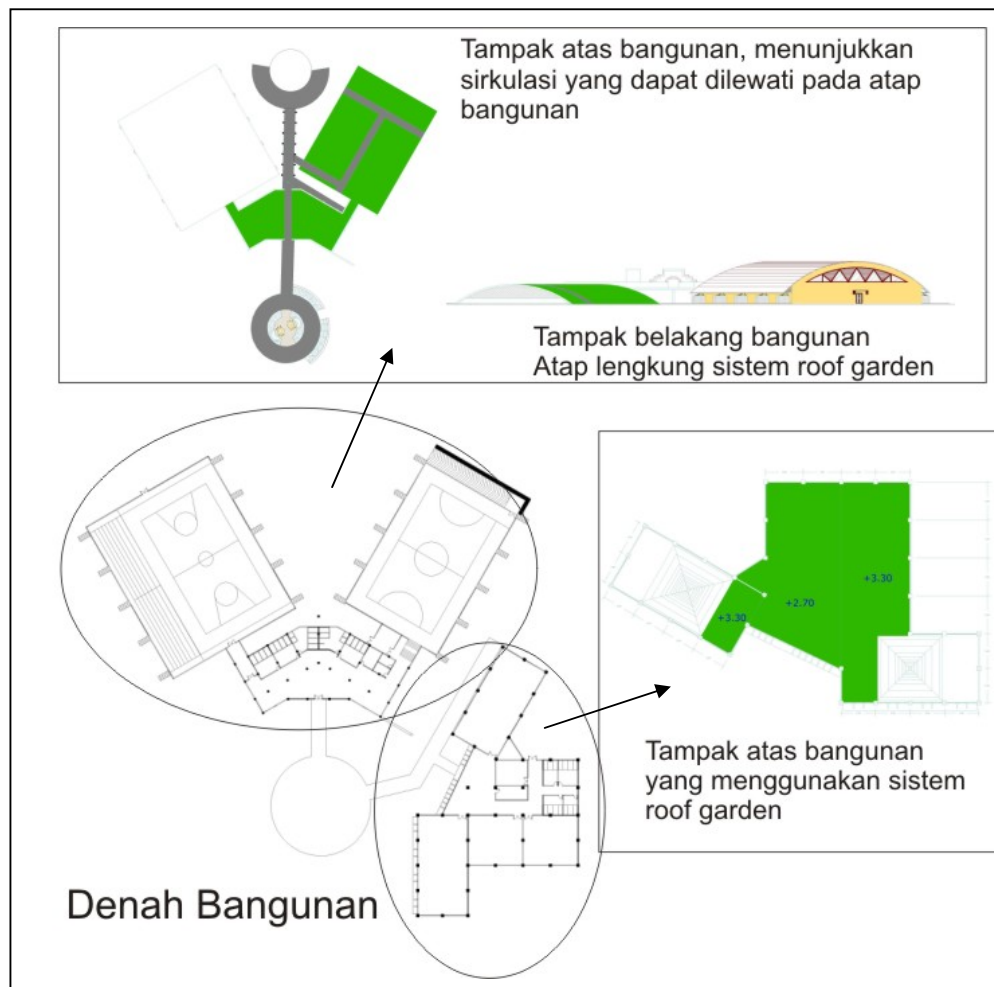


Gambar 5.1 Zoning Siteplan
Sumber: Rancangan

5.2. Ruang Terbuka Hijau dengan Bangunan

Integrasi antara ruang terbuka hijau dan bangunan pada rancangan bangunan diaplikasikan pada penggunaan *roof garden* dan atap lengkung yang dapat dilewati. Selain itu selasar yang memiliki atap dapat juga dilewati sehingga pengunjung dapat menikmati taman dari atas ketinggian bangunan.

Untuk dapat mencapai jembatan sirkulasi di atas taman, maka harus melewati atap bangunan. Pemandangan dari atas atap tersebut akan menimbulkan suasana yang berbeda dalam menikmati taman sehingga akan menjadi bentuk rekreasi lain bagi para pengunjung taman. Penggunaan *roof garden* yang dapat dilewati akan menciptakan landmark tersendiri didalam area taman kota.



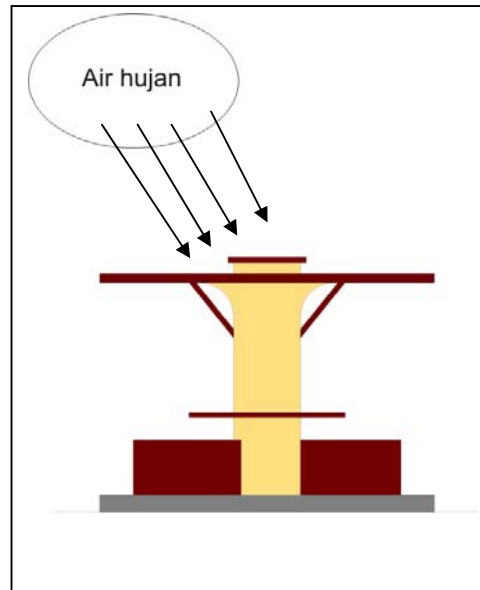
Gambar 5.2 Rancangan *Roof garden*

Sumber: Rancangan

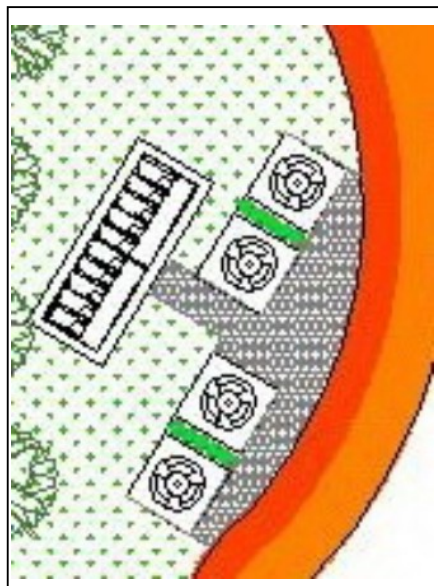
Sirkulasi pedestrian tidak hanya mengelilingi bangunan, tetapi juga melewati dua bangunan. Sedangkan penampungan air hujan untuk dimanfaatkan kembali adalah dengan menggunakan gazebo-gazebo kecil yang atapnya dapat menampung air hujan lalu disalurkan ke dalam bak penampungan.



Gambar 5.3 Sirkulasi Pedestrian
Sumber : Rancangan



Gambar 5.4 Gazebo penampung air hujan
Sumber : Rancangan



Gambar 5.5 Open space
Sumber : Rancangan

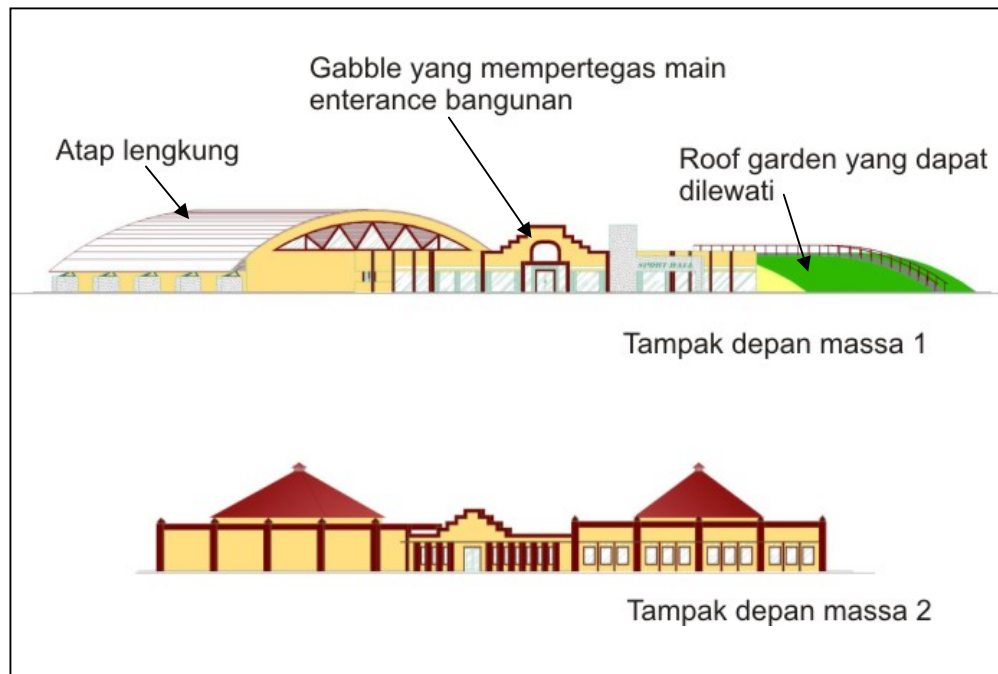
Gazebo-gazebo kecil diletakkan menyebar di sekitar jalur jogging track yang berkumpul pada *open space* kecil sehingga menjadi titik lelah untuk beristirahat sejenak bagi pengunjung yang sedang *jogging* atau bersepeda.

5.3. Tampak Bangunan

Tampak bangunan yang mewadahi fasilitas olahraga indoor ini merupakan penggabungan elemen-elemen bangunan kolonial dan bangunan baru yang terdapat di kawasan Kotabaru. Elemen kolonial terdapat pada penggunaan gable yang mempertegas *main entrance* bangunan. Selain itu, elemen kolonial lainnya terdapat pada penggunaan bentuk atap yang memiliki ventilasi di atasnya. Susunan kolom-kolom yang di ekspos merupakan transformasi dari susunan pilar-pilar yang terdapat pada bangunan kolonial.

Sedangkan transformasi bentuk bangunan baru terdapat pada penggunaan atap lengkung, elemen kaca, dan dinding vertikal horizontal. Penggunaan atap lengkung menyesuaikan bentuk denah yang memiliki bentang lebar untuk mewadahi lapangan olahraga. Elemen kaca pada dinding bangunan akan memaksimalkan cahaya masuk ke bangunan sehingga akan menghemat penggunaan cahaya buatan. Penggunaan dinding vertikal horizontal berfungsi sebagai area perletakan papan nama bangunan sehingga akan memperjelas fungsi bangunan itu sendiri. Salah satu penutup atap lengkung pada massa satu dan atap datar pada massa dua menggunakan sistem *roof garden*.

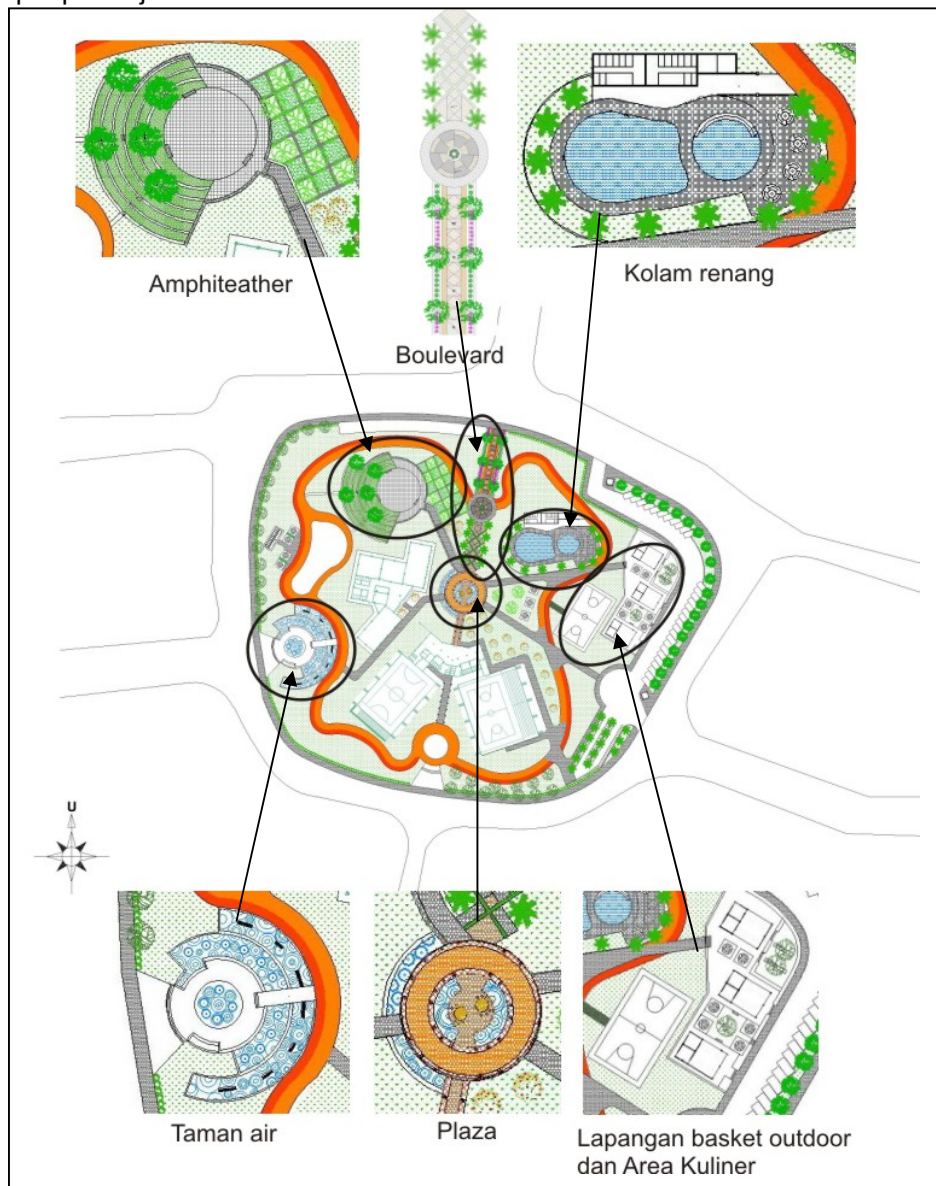
Penggabungan elemen bangunan kolonial, elemen bangunan baru dan penggunaan *roof garden* akan menciptakan landmark pada area taman kota ini pada khususnya.



Gambar 5.6 Tampak Bangunan
Sumber : Rancangan

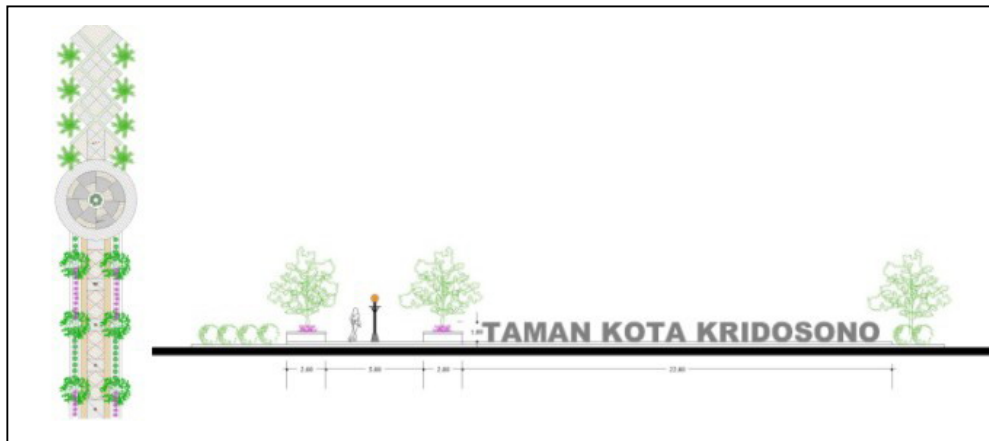
5.4. Siteplan

Jogging track dan jalur sepeda pada tapak menjadi satu jalur, agar tercipta kesan terpisah antara kedua jalur tersebut, maka digunakan permainan warna pada perkerasan jalur. Pengolahan jogging track dan jalur sepeda dibuat mengelilingi area taman dengan bentuk sirkulasi lengkung agar lebih fleksibel. Jalur juga melewati fasilitas-fasilitas lainnya yang tersebar perletakkannya pada tapak sehingga pengunjung tidak merasa bosan ketika berolahraga. Fasilitas tambahan yang terdapat pada taman yaitu amphiteather yang berfungsi sebagai tempat pertunjukan outdoor.



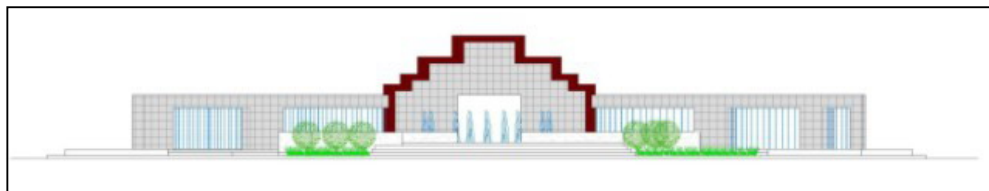
Gambar 5.7 Siteplan
Sumber : Rancangan

Main entrance dari taman kota ini terletak pada bagian utara site yang berada pada sumbu linier. Pengolahan *main entrance* mengikuti bentuk boulevard jalan kawasan Kotabaru sehingga seakan menerus ke dalam site. Boulevard pada taman ini merupakan sirkulasi pedestrian yang disampingnya terdapat tanaman pohon pengarah. Untuk memperjelas *main entrance* dari taman ini maka di sebelah barat boulevard terdapat patung rangkaian huruf membentuk tulisan Taman Kota Kridosono. Boulevard yang berdampingan dengan rangkaian tulisan taman tersebut menjadi salah satu landmark yang terdapat di dalam taman.



Gambar 5.8 Main Entrance
Sumber : Rancangan

Fasilitas taman air diletakkan pada sudut yang mengarah pada crossing jalan dari arah barat site. Perletakan taman ini untuk menghadirkan suasana berbeda bagi pengendara ketika melewati daerah ini sehingga taman air menjadi salah satu landmark pada taman. Taman air ini juga berfungsi sebagai alternatif entrance ke dalam taman.



Gambar 5.9 Tampak taman air
Sumber : Rancangan



Dari arah utara



Dari arah selatan

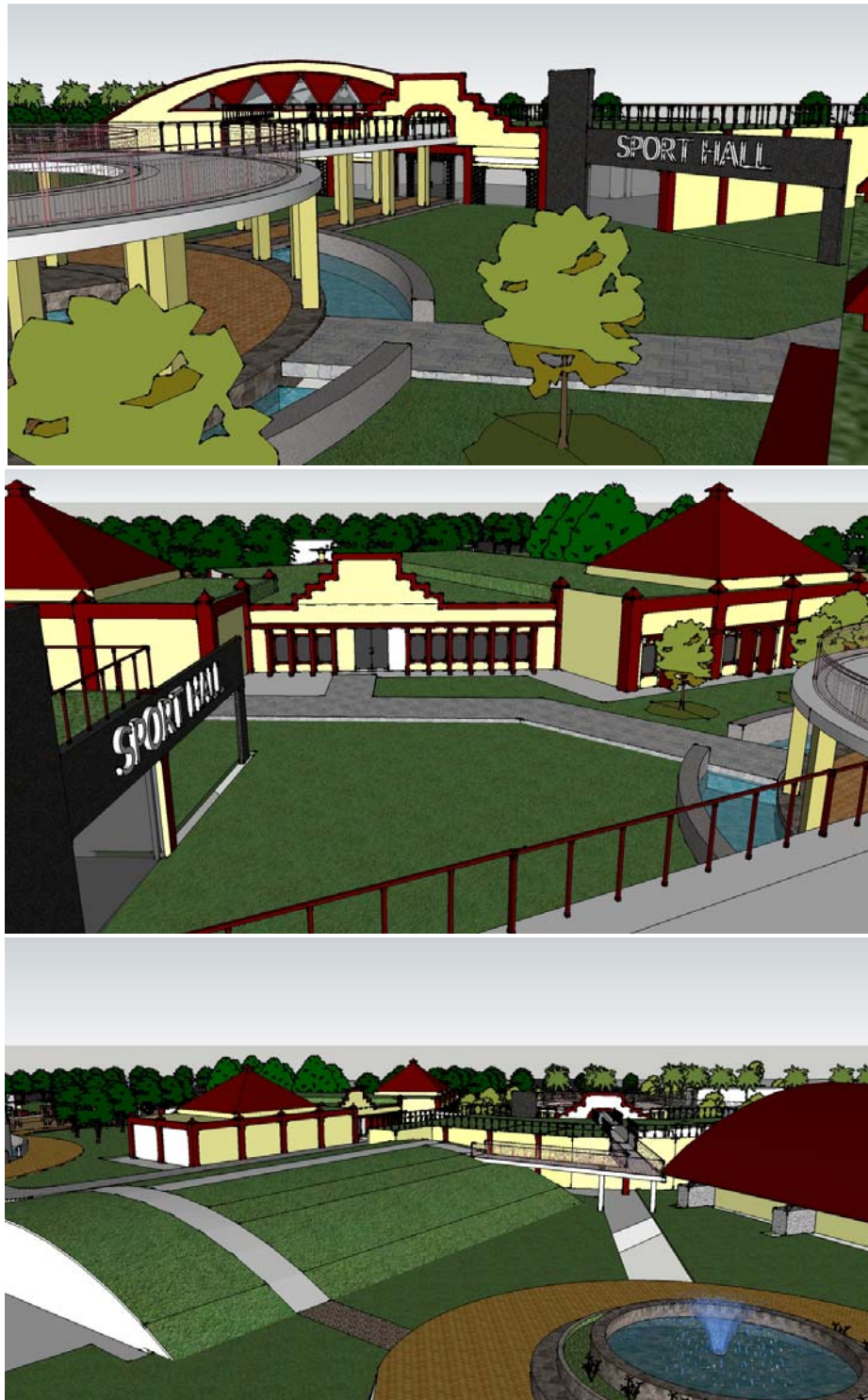


Dari arah timur



Dari arah barat

Gambar 5.10 *Main entrance* dari empat sisi
Sumber : Rancangan



Gambar 5.11 Bangunan utama
Sumber : Rancangan



Gambar 5.12 Suasana sirkulasi jogging track
Sumber : Rancangan



Gambar 5.13 Fasilitas outdoor
Sumber : Rancangan



Gambar 5.14 Perspektif kawasan
Sumber : Rancangan

BAB 6

Uji Persepsi

Uji persepsi terhadap kosep desain Taman Kota Kridosono dilakukan untuk mengetahui persepsi masyarakat terhadap konsep tersebut yang nantinya akan membantu dalam transformasi konsep ke dalam rancangan taman kota. Uji persepsi dilakukan kepada beberapa orang dengan cara menggunakan metode presentasi yang ditanggapi dengan pengisian kuesioner oleh partisipan. Hasil dari uji persepsi dapat dilihat pada table 6.1.

Tabel 6.1 Hasil uji persepsi

No	Pertanyaan	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
1	Setujukah anda terhadap solusi yang diambil atas permasalahan yang ada tentang rancangan Taman Kota Kridosono?	70%	30%	
2	Setujukah anda jika konsep ruang terbuka hijau tersebut diterapkan di Kridosono?	100%		
3	Setujukan anda konsep taman tersebut sudah mengarah pada taman berkelanjutan?	100%		
4	Setujukah anda konsep tampak bangunan yang merupakan gabungan dari bangunan bergaya kolonial dengan bangunan sekarang?	70%	30%	
5	Setujukan anda terhadap fasilitas olahraga dan rekreasi pada taman tersebut?	85%	15%	
6	Setujukah anda terhadap pola sirkulasi jogging track?	65%	35%	
7	Setujukah anda konsep tersebut sudah menjawab permasalahan tentang pengolahan ruang terbuka hijau sebagai landmark yang mewadahi aktivitas olahraga dan rekreasi?	70%	30%	

DAFTAR PUSTAKA

- Hariyono, Paulus. 2007. *Sosiologi Kota Untuk Arsitek*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hakim, Rustam & Hardi Utomo. 2002. *Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rais, Hargita Yodhiskara. 2008. *Kridosono Sport Square di Yogyakarta*. Tugas Akhir, tidak dipublikasikan. Yogyakarta : Universitas Islam Indonesia.
- Biowastuwidyaputra, Adri Rosindra. 2008. *Sportainment Station Junction di Bekasi*. Tugas Akhir, tidak dipublikasikan. Yogyakarta : Universitas Islam Indonesia.
- Neufert, Ernst. 1997. *Data Arsitek*. Jakarta: Erlangga.
- Bahan Kuliah Dr. Ing. Ir. Ilya F. Maharika. Dosen Arsitektur. Universitas Islam Indonesia.
- <http://teknik.ums.ac.id/kuliah/ruhiko/file/A5-PDF-FINAL%20buku%20teks%20ruhiko%2020DIM/Fin%20A5-bab%202%20Peranc%20Kota-23%20okt.pdf>. Diunduh pada tanggal 8 April 2009.
- <http://pakguruonline.pendidikan.net/myresearch01.html>. 1986. *Perlunya Landmark Kota di Kota Padang*. Diunduh pada tanggal 24 Maret 2009.
- <http://pertamanan.jakarta.go.id/downloadkebijakan2RTH%20wilayah%20Perkotaan.pdf>. *Ruang Terbuka Hijau (RTH) Wilayah Perkotaan*. Diunduh pada tanggal 4 April 2009.
- <http://kwalabekala.usu.ac.id/rencana-tata-bangunan.html>. 2009. *Tata Bangunan*. Diunduh pada tanggal 9 April 2009.
- <http://www.destination360.com/>
- <http://www.arpa.org/photos/satellite/central-park.jpg>
- http://indospectrum.com/images/photos/new-york-city-2/cd031_02may04_nyc_central_park_bethesda.jpg

http://www.perempuan.com/new/ imgcontent/images/20022009_trav_national2.jpg

<http://semarang.go.id/>

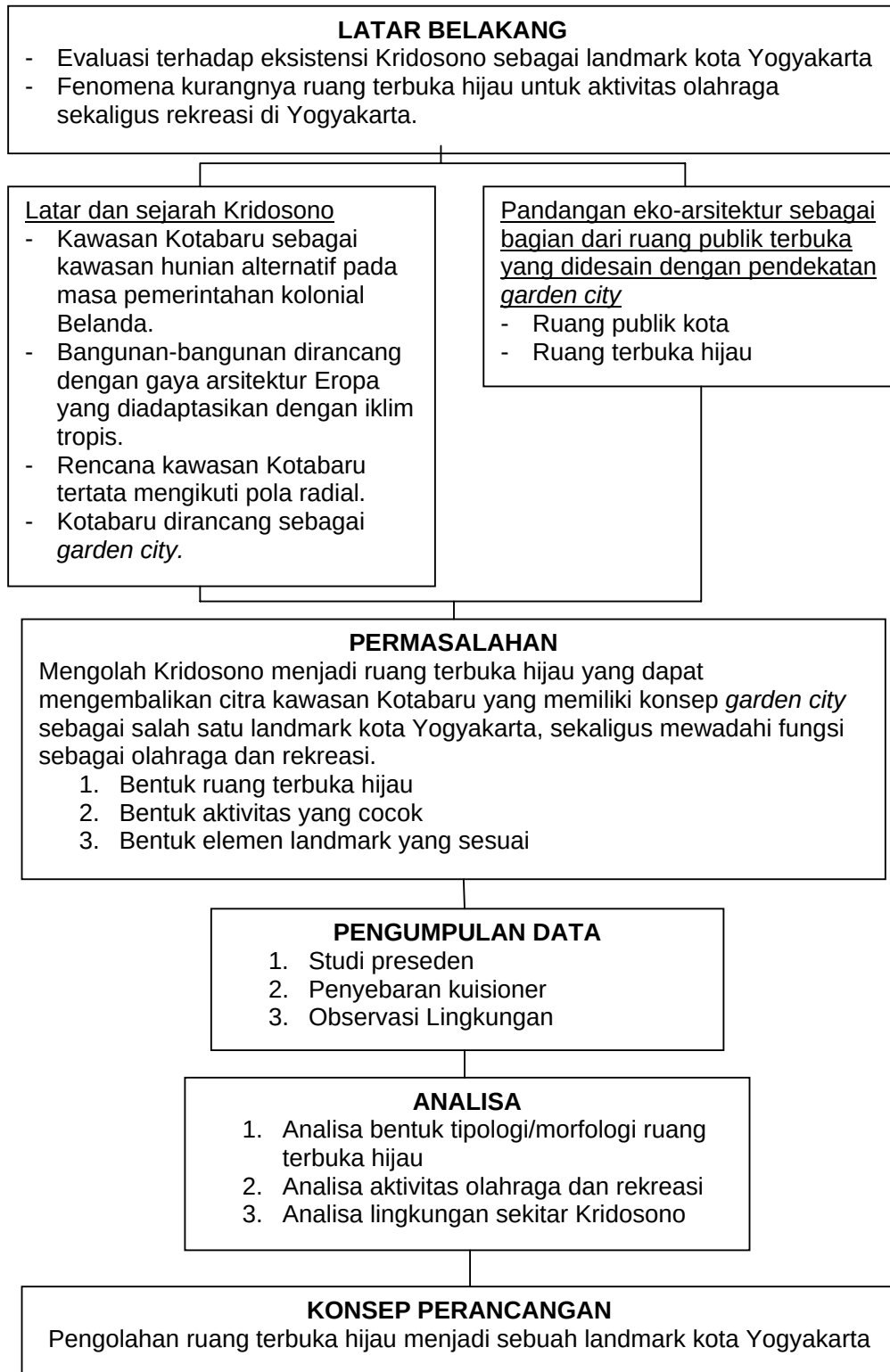
<http://arsitekk.blogspot.com/2008/04/gedung-sate-landmark-kota-bandung.html>

<http://genasik.telkomsel.com/>

<http://www.otakku.com/>

<http://linggayoni44.blogspot.com/>

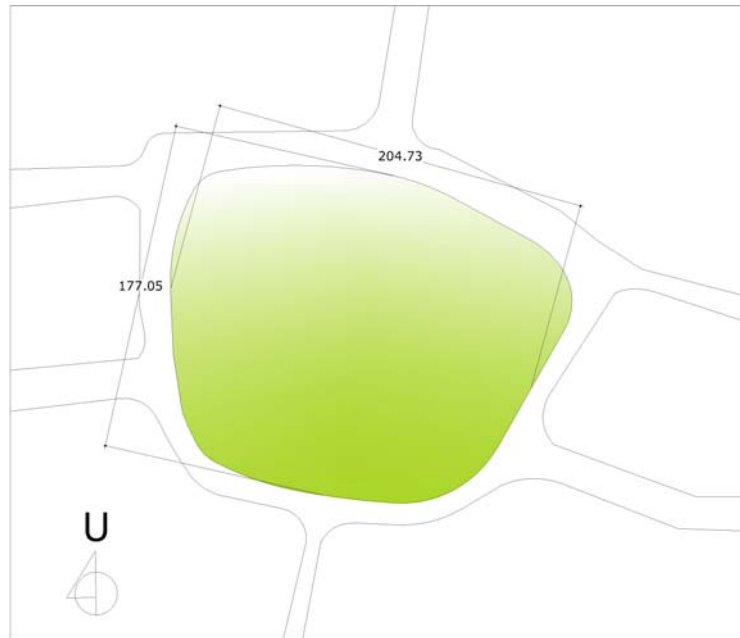
Kerangka Pola Pikir



Kondisi Site

Kondisi site, antara lain :

- a. Luas site : sekitar 36.247 m².
- b. Garis Sempadan Bangunan : 20 m dari as jalan.
- c. BCR (Building Coverage Ratio) : 14%.
- d. Tinggi Bangunan : maksimal 10 m.
- e. Jumlah Lantai : 1 Lantai.



Gambar. Site taman kota Kridosono

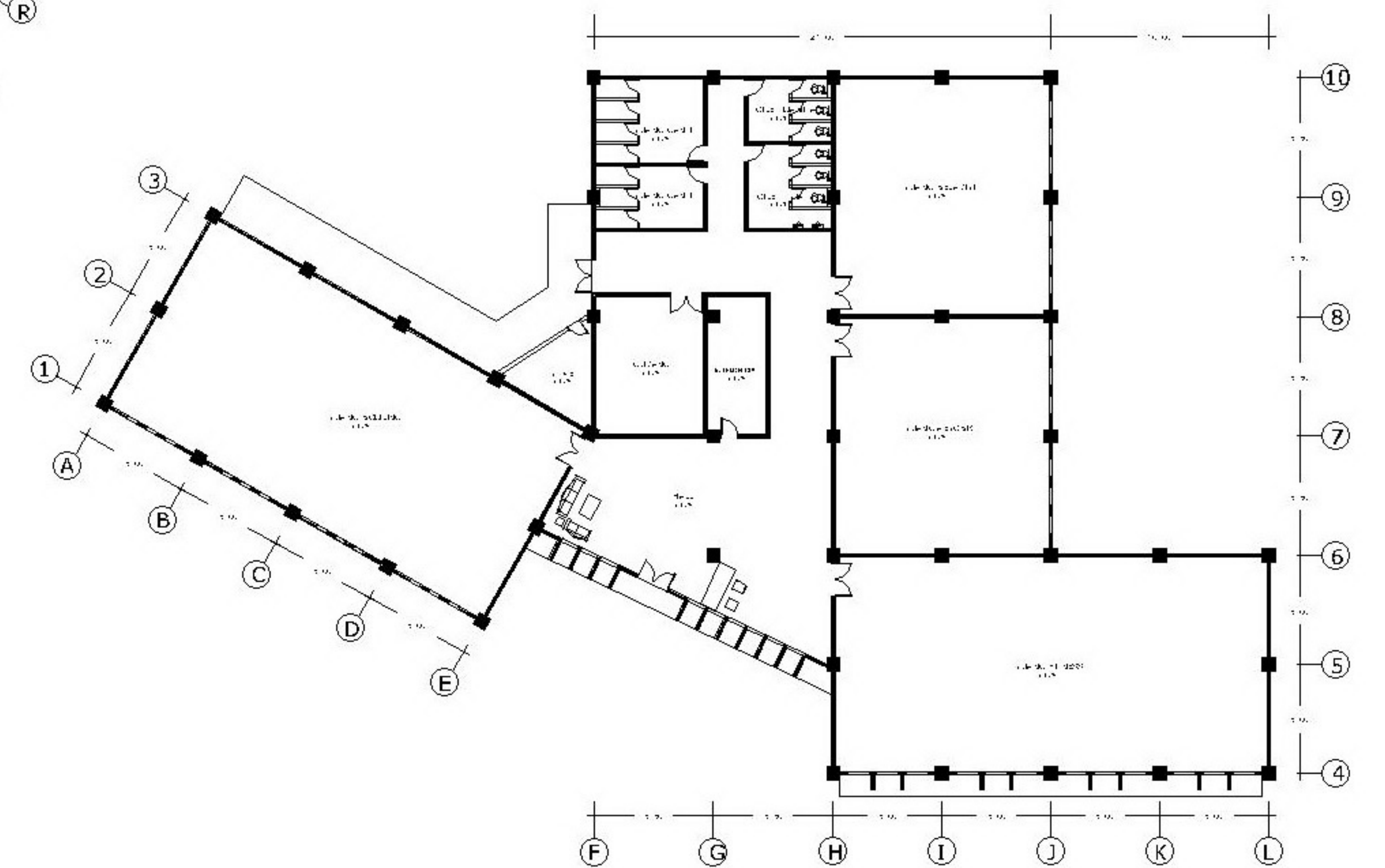
Sumber : Dokumen pribadi



 TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE I TAHUN AKADEMIK 2009/2010	TAMAN KOTA KRIDOSONO PENGOLAHAN RUANG TERBUKA HIJAU SEBAGAI LANDMARK YANG MEWADAI AKTIVITAS OLAHRAGA DAN REKREASI	DOSEN PEMBIMBING ILYA F. MAHARIKA	IDENTITAS MAHASISWA		NAMA GAMBAR SITE PLAN	SKALA 1 : 400	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
				NAMA	ZAHARANI YUSNO					
				NO. MHS	05512013					
				TANDA TANGAN						



DENAH MASSA 1



DENAH MASSA 2



TUGAS AKHIR
JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE I
TAHUN AKADEMIK
2009/2010

TAMAN KOTA KRIDOSONO
PENGOLAHAN RUANG TERBUKA HIJAU SEBAGAI LANDMARK
YANG MEWADAH AKTIVITAS OLAHRAGA DAN REKREASI

DOSEN PEMBIMBING

DR. ING. ILYA F. MAHARIKA

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA

ZAHARANI YUSNO

NO. MHS

03512013

TANDA TANGAN

NAMA GAMBAR

DENAH MASSA 1 DAN 2

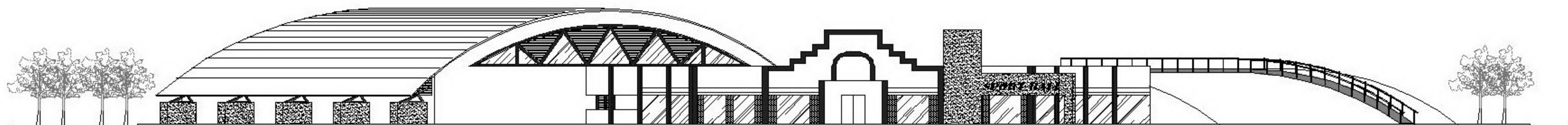
SKALA

1 : 200

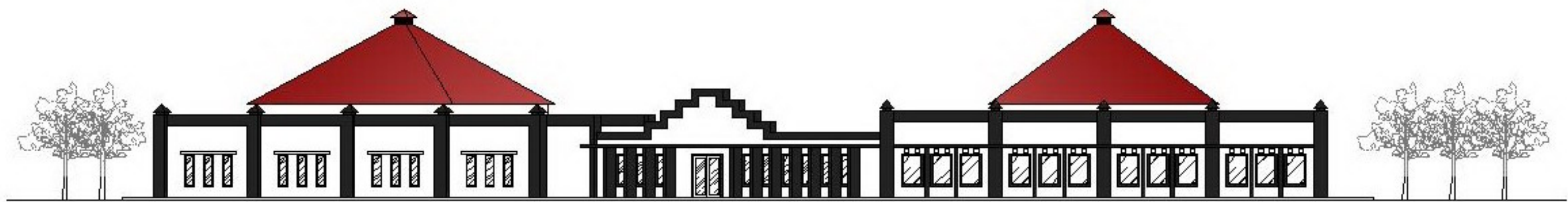
NO. LBR

JML LBR

PENGESAHAN

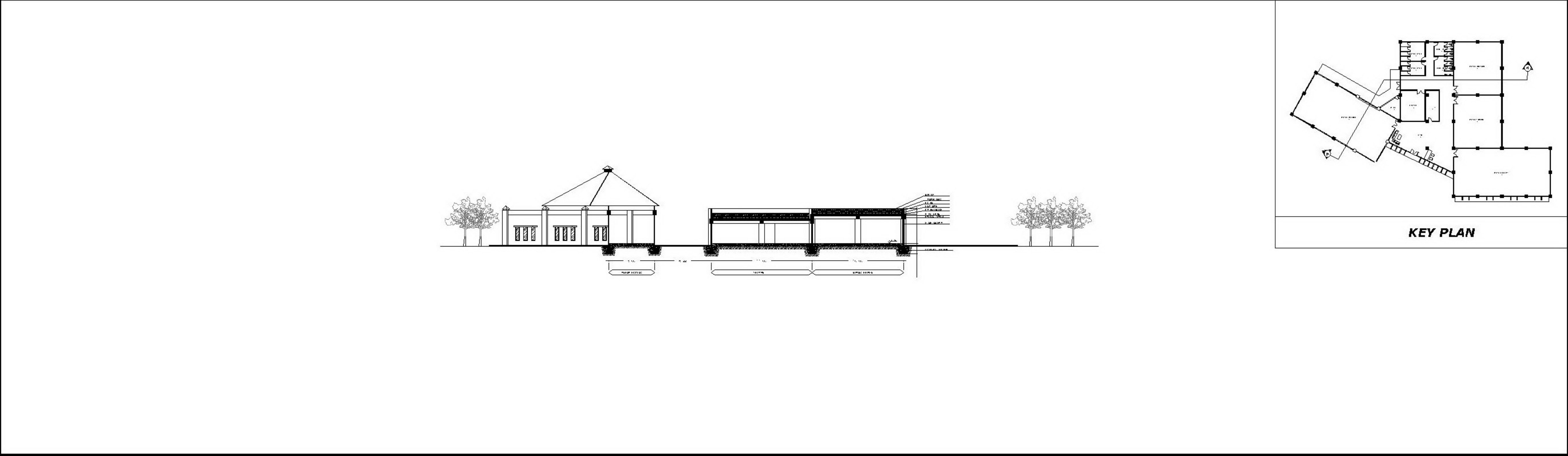
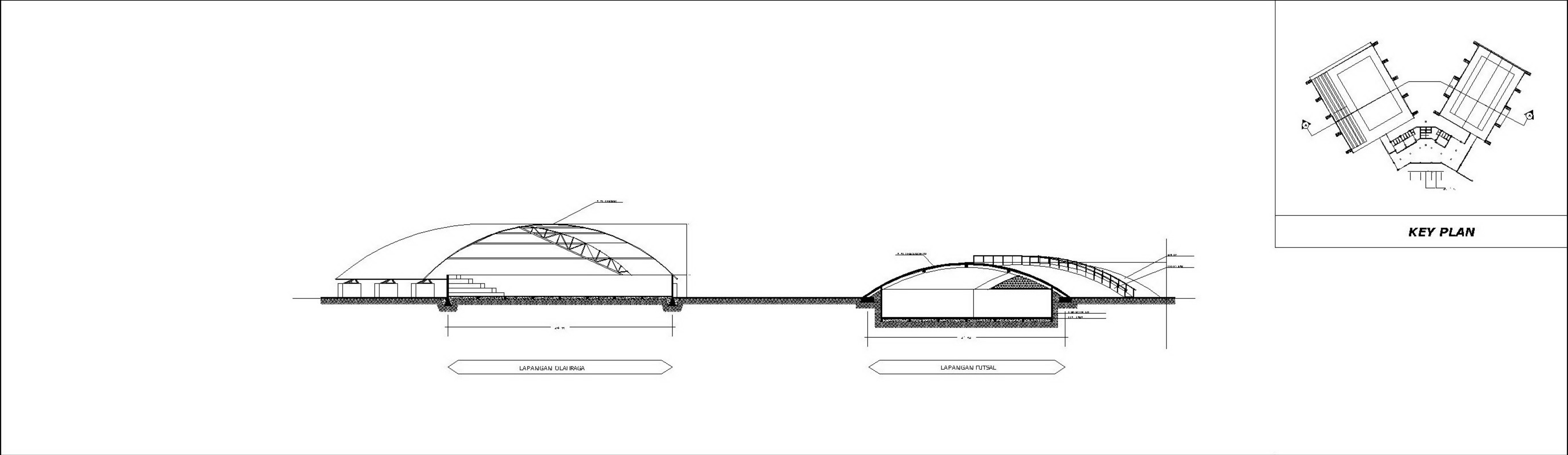


TAMPAK DEPAN MASSA 1



TAMPAK DEPAN MASSA 2

	TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE I TAHUN AKADEMIK 2009/2010	TAMAN KOTA KRIDOSONO PENGOLAHAN RUANG TERBUKA HIJAU SEBAGAI LANDMARK YANG MEWADANI AKTIVITAS OLAHRAGA DAN REKREASI	DOSEN PEMBIMBING	IDENTITAS MAHASISWA		NAMA GAMBAR	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
				DR. ING. ILYA F. MAHARIKA	NAMA	ZAHARANI YUSNO	TAMPAK DEPAN MASSA 1 DAN 2	1 : 200			
					NO. MHS	03512013					
					TANDA TANGAN						



	TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE I TAHUN AKADEMIK 2009/2010	TAMAN KOTA KRIDOSONO PENGOLAHAN RUANG TERBUKA HIJAU SEBAGAI LANDMARK YANG MEWADAH AKTIVITAS OLAHRAGA DAN REKREASI	DOSEN PEMBIMBING	IDENTITAS MAHASISWA		NAMA GAMBAR	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
				DR. ING. ILYA F. MAHARIKA	NAMA	ZAHARANI YUSNO	TAMPAK DEPAN MASSA 1 DAN 2	1 : 200			
					NO. MHS	03512013					
					TANDA TANGAN						