

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Strategi Perancangan

Pada bab sebelumnya, telah didapatkan hasil rumusan teori dan peraturan pemerintah yang menghasilkan rumusan parameter perancangan. Tahapan ini merupakan identifikasi untuk mengetahui poin-poin pembentuk parameter. Parameter yang sudah terbentuk dari tinjauan teori dan peraturan pemerintah, ditinjau untuk menghasilkan strategi yang harus dicapai pada setiap poin analisis nantinya. Pemilihan parameter dilihat dari aspek *spatial impact* yang akan dicapai masing-masing ruang luar dan persyaratan vegetasi. Masing-masing poin parameter menghasilkan beberapa strategi penting yang harus dipenuhi dalam penyusunan analisis perancangan. Adapun penyusunan strategi dijelaskan melalui tabel berikut :

Tabel 4. 1 Tabel Strategi Perancangan

<i>Spatial Impact</i>	Prinsip Desain	Kriteria Desain	Kriteria Vegetasi
Relaksasi (<i>Relaxation</i>)	Bentuk	Bentuk yang sederhana, mengalir dan dengan skala beragam namun cenderung pas (<i>fitness</i>).	Kesederhanaan (<i>Simplicity</i>)
	Warna	Beragam dan menenangkan.	
	Cahaya	Pencahayaan yang redup.	
	Suara	Kebisingan yang rendah.	

Ceria (<i>Gaiety</i>)	Bentuk	Bentuk yang luas, halus dan mengalir, lapang dan minim pembatas. Karakter yang terbentuk cenderung ekspresif dibandingkan rasional.	Keberagaman (<i>Variety</i>)
	Warna	Warna beragam.	
	Cahaya	Berkelap-kelip, menyorot dan menyilaukan.	Urutan (<i>Sequence</i>)
	Suara	Suara yang keras dan mendayu-dayu.	
Keragaman (<i>Dynamic Action</i>)	Bentuk	Bentuk vertikal yang dominan, lengkung dan miring. Kombinasi antara material solid seperti kayu, besi, baja dan batu dengan unsur alam.	Keberagaman (<i>Variety</i>)
	Warna	Warna primitif yang kuat seperti merah, kuning-oranye, coklat muda.	
	Cahaya	Cahaya yang menyorot.	Keseimbangan (<i>Balance</i>)
	Suara	Bunyi-bunyian ramai dari aktivitas pengguna seperti terompet, roll drum dan gesekan orang berlari.	
Kesenangan (<i>Pleasure</i>)	Bentuk	Bentuk yang rasional dan harmoni.	Urutan (<i>Sequence</i>)
	Warna	Disesuaikan dengan fungsi.	
	Cahaya	Disesuaikan dengan fungsi.	Permen PU No. 05/PRT/M/2008 Kriteria Tanaman
	Suara	Disesuaikan dengan	

	fungsi.	Hias
--	---------	------

Sumber : Analisis Penulis

4.2 Tinjauan Umum

4.2.1 Tinjauan Umum Kecamatan Pondok Aren

Kecamatan Pondok Aren berdiri sejak tahun 1982 yang merupakan hasil pemekaran kecamatan Cildeug, yang pada waktu itu merupakan bagian dari Kabupaten Tangerang. Sejalan dengan perkembangan wilayah yang cukup pesat, pada tahun 2003 pemerintah bekerja dengan PT Jaya Real Property, Tbk untuk membuat wilayah perkantoran di Kelurahan Parigi Lama untuk mawadahi kebutuhan perkantoran dan administrasi pemerintahan. Kemudian pada tahun 2008, bersama 6 (enam) lainnya ikut mengalami perubahan administrasi dan wilayah menjadi Kota Tangerang Selatan.

Kecamatan Pondok Aren merupakan kecamatan dengan jumlah penduduk terbanyak di Kota Tangerang Selatan. Terdapat jumlah penduduk sebesar 331.644 jiwa tahun 2013, meningkat 3,87% menjadi 341.416 jiwa pada tahun 2014, meningkat 4,07% menjadi 353.904 jiwa pada tahun 2015. Dengan perbandingan penduduk laki-laki sebanyak 17.064 dan penduduk wanita sebanyak 174.840 jiwa.¹ Pondok Aren merupakan salah satu kecamatan di Kota Tangerang Selatan dengan luas terbesar yaitu 2.988 km².

Kecamatan Pondok Aren yang pembangunan kotanya dilakukan oleh pengembang (*developer*) besar yaitu PT Jaya Real Property, Tbk sejak tahun berdirinya pada 1982, melakukan pembangunan sebagai bentuk mawadahi peningkatan penduduk. Dengan menggunakan lahan milik pengembang, lahan terbuka tak terbangun banyak digunakan untuk pembangunan properti untuk perniagaan maupun permukiman. Terlihat dari beberapa peristiwa, banyaknya pembangunan properti berupa apartemen, serta penambahan perumahan (*cluster*) signifikan sejak tahun 2014.

Kecamatan Pondok Aren didominasi oleh area permukiman dan merupakan KSN di bidang industri. Kawasan dan kegiatan industri di Kecamatan Pondok Aren memiliki beberapa industri yang menunjang perekonomian Kota Tangerang Selatan, antara lain terdapat 63 industri kayu, 1 industri anyaman, dan 19 industri makanan. Sehingga memicu pertumbuhan di bidang lainnya yakni pendidikan dan pusat hiburan. Perekonomian Pondok

¹ Kecamatan Pondok Aren 2015 dalam Angka

Aren termasuk cukup maju, terlihat dari gambaran iklim usaha yaitu terdapat 657 PT, 245 CV, 310 perorangan dan 65 yayasan. Fasilitas perekonomian lainnya adalah dengan adanya 4 hotel/penginapan, 37 bank konvensional, 10 BPR, 7 KUD.

Dalam rangka turut mencerdaskan kehidupan bangsa sesuai dengan Undang - Undang Dasar 1945 Pemerintah Kecamatan Pondok Aren secara kontinu selalu berusaha meningkatkan mutu sarana prasarana dan mutu pendidikan di wilayah Pondok Aren. Terdapat 114 Taman Kanak-kanak, 82 SD yaitu 47 SD Negeri dan 35 SD swasta, 31 SMP yaitu 3 SMP Negeri dan 28 SMP Swasta, 1 SMA Swasta, 19 SMA Negeri, 1 SMK Negeri 5 SMK Swasta, 2 Universitas Negeri dan 1 Universitas Swasta.

Laju perkembangan kecamatan yang tinggi dari sisi ekonomi, pembangunan dan penduduk membuat kecamatan Pondok Aren dikenal sebagai kecamatan modern di Kota Tangerang Selatan.

4.2.2 Tinjauan Geologi dan Topografi

Sebagian besar wilayah Kecamatan Pondok Aren merupakan dataran rendah dan memiliki topografi yang relatif datar dengan kemiringan tanah rata-rata 0 – 3% sedangkan ketinggian wilayah antara 0 – 25 m dpl. Kota Tangerang Selatan merupakan daerah yang relatif datar.

4.2.3 Peraturan Daerah Setempat

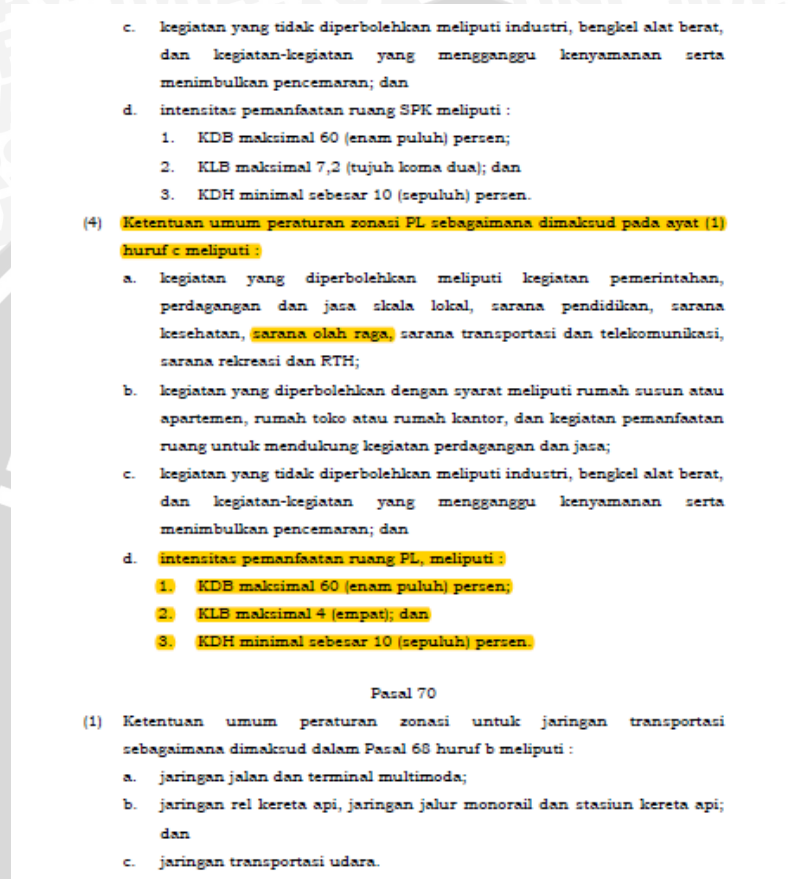
Dalam pemilihan peruntukan lokasi maupun fungsi bangunan, didasarkan pada peraturan-peraturan pemerintah kota terkait yang telah ada. Dalam kajian ini, pokok-pokok peraturan tersebut terangkum dalam beberapa peraturan perundangan, antara lain:

1. Secara garis besar, seluruh rencana pembangunan Community Center didasari oleh kebijakan daerah yang terdapat dalam Peraturan Daerah Kota Tangerang Selatan Nomor 15 Tahun 2011 Tentang RTRW Kota Tangerang Selatan 2011-2031.
2. Ditinjau dari lokasinya, tapak berada di Jl. Parigi Lama, Kecamatan Pondok Aren, Kota Tangerang Selatan. Lokasi tersebut sesuai dengan rekomendasi pembangunan Community Center dan secara luasan juga sesuai dengan rencana & analisis DTKBP (Dinas Tata Kota dan Bangunan Permukiman) Kota Tangerang Selatan.

3. Ditinjau dari peruntukan/fungsi bangunan, dalam RPJM (Rencana Pembangunan Jangka Menengah) Kota Tangerang Selatan 2016-2021 disebutkan bahwa fungsi bangunan merupakan GOR/*Community Center*/Komunitas Kreatif skala kecamatan, yang termasuk ke dalam sasaran program bangunan gedung pemerintahan.
4. Ditinjau dari zonasinya, merujuk kepada RTRW Kota Tangerang Selatan 2011-2031, sarana GOR/*Community Center* masuk kedalam zonasi PL (Pusat Lingkungan) dengan kegiatan yang diperbolehkan meliputi kegiatan pemerintahan, perdagangan dan jasa skala lokal, sarana pendidikan, sarana kesehatan, sarana olah raga, sarana transportasi dan telekomunikasi, sarana rekreasi dan RTH.
5. Ditinjau dari pemanfaatan ruangnya, ketentuan bangunan yang berada di zonasi PL di dalam RTRW Kota Tangerang Selatan 2011-2031, mewajibkan bangunan memiliki :
 - a. KDB/Koefisien Dasar Bangunan maksimal 60 (enam puluh) persen,
 - b. KLB/Koefisien Lantai Bangunan maksimal 4 (empat) poin, dan
 - c. KDH/Koefisien Dasar Hijau minimal 10 (sepuluh) persen.
6. Ditinjau dari sisi penyediaan RTH, termasuk dalam Dokumen Studi & Pendataan RTH oleh Badan Lingkungan Hidup Daerah (BLHD) Kota Tangerang Selatan mengenai pengelolaan Ruang Terbuka Hijau (RTH) dengan menggunakan lahan terbuka tak terbangun yang sudah tersedia (bukan penambahan lahan terbuka baru).
7. Ditinjau dari arahan pembangunan RTH, merujuk pada BAPPEDA Kota Tangerang Selatan dalam Laporan Penyusunan Perencanaan Penataan Ruang Terbuka Hijau, poin skenario 1 tentang pencapaian RTH di Kota Tangerang Selatan, yang menyebutkan bahwa *“Pemenuhan kebutuhan RTH pada 20 tahun mendatang dapat dilakukan dengan penambahan RTH publik sebanyak 20% dengan menggunakan lahan tak terbangun sebanyak 31% atau 4.563 ha yang dialokasikan dari ketersediaan lahan kosong yang terdapat di Kota Tangerang Selatan.”*
8. Ditinjau dari persyaratan arsitektur gedung baru, merujuk pada Peraturan Daerah Kota Tangerang Selatan Nomor 05 Tahun 2013 Tentang Bangunan Gedung, disebutkan melalui poin berikut :
 - a. Paragraf 3 tentang Persyaratan Arsitektur Bangunan Gedung pasal

26, 27 & 28.

- b. Paragraf 4 tentang Pemanfaatan Simbol Tradisional pada Bangunan Gedung Baru pasal 67.



Gambar 4. 1 Penjelasan KDB, KLB & KDH dalam RTRW
Sumber: RTRW Kota Tangerang Selatan

4.3 Tinjauan Komparasi Mira Mesa Community Center dan Bintaro Exchange Park

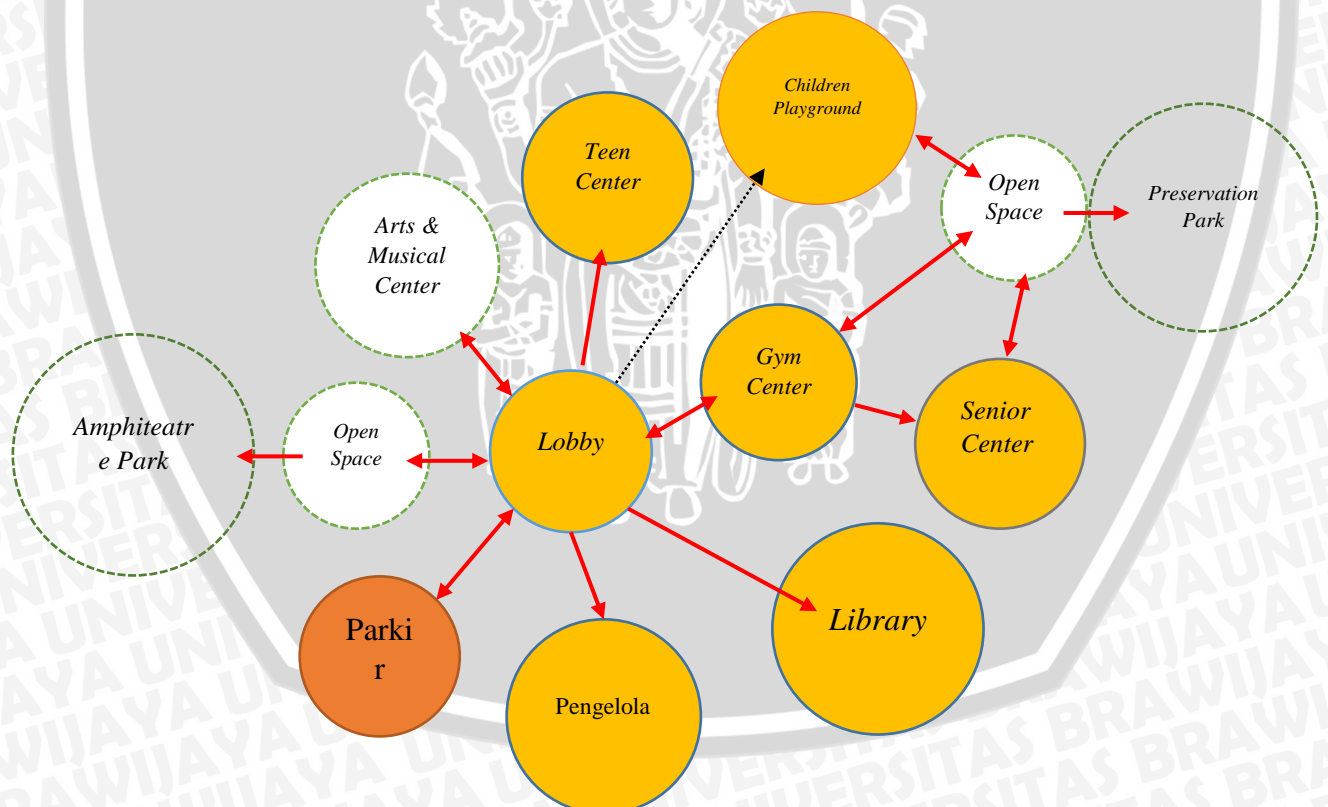
Keberadaan *Community Center* di Indonesia masih belum menjadi fasilitas wajib yang diberikan oleh Pemerintah di setiap kota. Pengelolaan *Community Center* oleh Pemerintah di masing-masing kota besar dan padat penduduk sampai saat ini masih sebatas rancangan dan dalam tahap perencanaan. Hanya DKI Jakarta dan Bandung yang sampai saat ini baru mampu menyediakan ruang terbuka publik bagi masyarakatnya, dengan fungsi dan ruang yang tematik, artinya tidak inklusif ke semua kalangan masyarakat. Namun, di

Tangerang Selatan dengan padatnya penduduk dan cepatnya pembangunan properti yang dilakukan oleh beberapa developer besar, Tangerang Selatan sudah memiliki *Community Center* namun berupa *Community Park* yang dikelola swasta. *Community Park* di sini merupakan bagian dari Mall dan dikelola oleh PT Jaya Properti, Tbk selaku pemilik Mall.

4.3.1 Tinjauan Makro Mira Mesa Community Center

Untuk mengetahui kelengkapan dan pemenuhan persyaratan GOR/Community Center, maka objek komparasi Mira Mesa Community Center diuji dengan menggunakan parameter perancangan. Berikut hasilnya:

4.2.1.1 Organisasi Ruang Mira Mesa Community Center



Gambar 4. 2 Organisasi Ruang Secara Makro

4.3.2 Tinjauan Mikro Mira Mesa Community Center

Mira Mesa Community Center merupakan taman komunitas yang berlokasi di San Diego, California, Amerika Serikat. Merupakan proyek fasilitas umum dari negara bagian California. Setelah pembangunan taman tahap pertama ramai digunakan oleh masyarakat sekitar, kemudian rencana pengembang dilanjutkan untuk dibangun perluasan taman di tahap kedua.



Gambar 4. 3 Fasilitas Ruang Luar Mira Mesa Community Park
Sumber : www.pps.org/reference/september2004bestworst



Gambar 4. 4 Site Plan Mira Mesa Community Center
Sumber : www.pps.org/reference/september2004bestworst

Pembangunan taman ini dinilai cukup sukses dengan penggunanya yang semakin antusias dan sering menggunakan taman ini. Beberapa hal yang dianggap menjadi factor kesuksesan taman ini adalah:

1. Lokasi

Mira Mesa Community Center berlokasi di kawasan padat penduduk dan pemukiman tinggi, yaitu di area perumahan dan pendidikan. Letaknya yang dekat dengan sekolah, membuat taman ini mudah dijangkau oleh pengguna sekolah, yaitu dari anak-anak sekolah dan masyarakat umum dari perumahan.

Tabel 4. 2 Tabel kelebihan kekurangan lokasi

Faktor Pengamatan	Kesimpulan	
	Kelebihan	Kekurangan
Lokasi	<p>Tapak berbatasan dengan area pendidikan, area permukiman kepadatan tinggi dan area perdagangan jasa</p>	<p>Taman terletak di zona perdagangan jasa dan taman merupakan bagian dari ruang terbuka Mal, sehingga memberikan kesan privat (non-publik) bagi masyarakat awam.</p>

Sumber : Analisis Penulis

2. Fasilitas

Kegiatan pada Mira Mesa Community Center dibagi menjadi 2 zonasi, yaitu zonasi *indoor* dan zonasi *outdoor*. Zonasi *outdoor* diisi oleh kegiatan olahraga dan rekreasi seperti lapangan basket *outdoor*, amphitheater, *recreational center*, *drinking fountain*, *gym outdoor*, *skate plaza* dan penggunaan *street furniture* di beberapa area di ruang luar. Sementara zonasi *indoor* diisi oleh kegiatan olahraga seperti gym center, *aquatic center* dan kegiatan komunitas seperti pusat lansia (*senior center*), pusat remaja (*teen center*).

Kelengkapan ruang dan fasilitas menjadi faktor mendukung kesuksesan taman, karena hal ini menjadi pusat perhatian masyarakat dan dapat memberikan kenyamanan terhadap penggunanya.

Tabel 4. 3 Kelompok Fasilitas & Jenis Ruang

	Fungsi Kegiatan	Kelompok Fasilitas	Jenis Ruang
FUNGSI PRIMER	Pusat Komunitas (Community Center)	Pusat kesenian (Musical & Arts Center)	<i>Theatre Indoor</i>
			<i>Gallery</i>
			<i>Lobby depan</i>
			<i>Lobby belakang</i>
		<i>Atrium</i>	
		Pusat Remaja (Teen Center)	<i>Auditorium Teen Center</i>
		Pusat kepemudaan (Youth Center)	<i>Lobby Youth Center</i>
			<i>Auditorium Youth Center</i>
		Pusat lansia (Senior Center)	<i>Lobby Senior Center</i>
			<i>Auditorium Senior Center</i>
		Pusat anak-anak (Children Playground)	<i>Area bermain</i>
		<i>Library</i>	<i>Ruang Baca</i>
			<i>Mini Auditorium</i>
		<i>Gym Center</i>	<i>Lapangan Gymnastik</i>
			<i>Lapangan Basket</i>
<i>Kursi Penonton</i>			
<i>Ruang Ganti Pria</i>			
<i>Ruang Ganti Wanita</i>			
<i>KM/WC Pria</i>			
<i>KM/WC Wanita</i>			
FUNGSI SEKUNDER	Rekreasi & Olahraga (Recreational & Sports)	<i>Community Park</i>	<i>Gym Outdoor Park</i>
			<i>Amphitheatre</i>
			<i>Preservation Park</i>

FUNGSI TERSIER			Plaza depan
			Plaza hall
	Fasilitas Umum	Penunjang	Cafetaria
			Mushalla
			KM/WC (pria & wanita)
			Area Parkir Pengunjung
	Servis	Utilitas	Ruang Security
			Ruang MEE
			Ruang AHU
			Ruang Genset
			Gudang
			Ruang Peralatan
			Ruang Penyimpanan
			Ruang Kerja Staf <i>Arts & Musical</i>
			Ruang Kerja Staf <i>Youth Center</i>
		Ruang Kerja Staf <i>Senior Center</i>	
Pengelolaan	Kantor Pengelola	Ruang Kerja Staf Anak-anak	
		Ruang Kerja Staf Perpustakaan	
		Ruang Kerja Staf <i>Gym Center</i>	
		Ruang Kerja Staf <i>Parks</i>	
		Ruang Kerja Staf Pengelola & Pemasaran	
		Area Parkir Pengelola	



Sumber : www.pps.org/reference/september2004bestworst

3. Presentase Area Hijau

Area hijau yang terdapat di ruang luar tidak hanya dijadikan tempat vegetasi, namun masih dapat mewadahi kegiatan penggunanya. Sehingga masyarakat dapat beraktivitas tidak hanya menggunakan lapangan olahraga luar tapi juga area hijaunya yang dapat diakses oleh pengguna.

Tabel 4. 4 Tabel Kesimpulan Area Hijau

Faktor Pengamatan	Kesimpulan	
	Kelebihan	Kekurangan
Area Hijau	Area hijau yang merupakan taman aktif, dapat digunakan sebagai area kolektif.	Tidak adanya bidang atap sebagai naungan, sehingga saat hujan taman tidak dapat digunakan untuk beraktivitas.

Sumber : Analisis Penulis

4. Luas Area

Banyaknya fungsi yang diwadahi dalam taman ini didukung oleh luasan taman yang memadai. Sehingga semua fungsi dapat dimasukkan ke dalam lahan dan menghasilkan variasi ruang yang berbeda dan besar.

Tabel 4. 5Tabel Kesimpulan Luas ruang terbuka hijau

Faktor Pengamatan	Kesimpulan	
	Kelebihan	Kekurangan
Luas ruang terbuka hijau	Beragam jenis ruang dan jenis aktivitas dapat	Pada beberapa titik, masih menyisakan ruang negatif yang belum

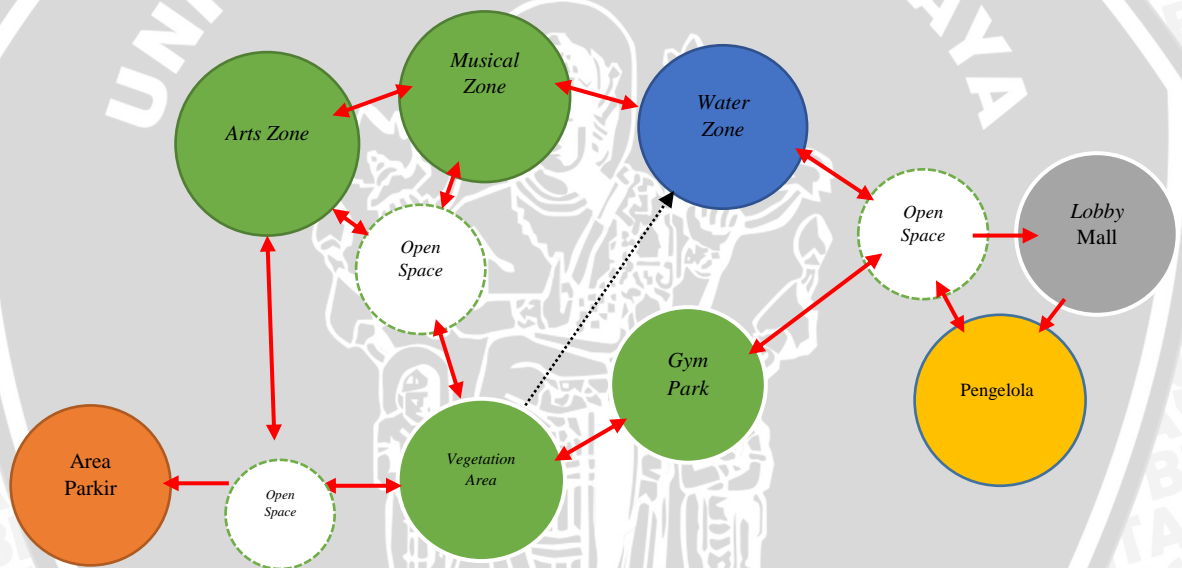
	diwadahi oleh ruang terbuka.	dapat digunakan secara maksimal.
--	------------------------------	----------------------------------

Sumber : Analisis Penulis

4.3.3 Tinjauan Makro Bintaro Exchange Park

Untuk mengetahui kelengkapan dan pemenuhan persyaratan GOR/Community Center, maka objek komparasi Bintaro Exchange Park diuji dengan menggunakan parameter perancangan. Berikut hasilnya:

4.2.3.1 Organisasi Ruang Bintaro Exchange Park



Gambar 4. 5 Organisasi Ruang Dalam dan Ruang Luar

4.3.4 Tinjauan Mikro Bintaro Exchange Park

Bintaro Exchange Park merupakan area terbuka hijau yang berfungsi sebagai taman komunitas yang merupakan bagian dari ruang luar pusat perbelanjaan Mall Bintaro Exchange. Berlokasi di Bintaro, Tangerang Selatan, Banten, taman ini merupakan proyek fasilitas umum dari developer PT Jaya Properti sebagai ruang terbuka publik bagi masyarakat Bintaro. Meskipun taman ini merupakan bagian dari ruang luar Mall Bintaro Exchange, namun penggunaannya diperuntukkan untuk publik dan tanpa bayaran masuk.



Sumber : Dokumentasi Pribadi

Gambar 4. 6 Suasana Bintaro Exchange Park

Pembangunan taman ini dinilai cukup sukses dengan penggunaannya yang semakin ramai dan sering menggunakan taman ini, meskipun lokasinya berada di kawasan Mall. Beberapa hal yang dianggap menjadi faktor kesuksesan taman ini adalah:

1. Lokasi

Bintaro Exchange Park berlokasi di kawasan padat penduduk dan perdagangan jasa dan berbatasan dengan area pemukiman intensitas tinggi dan area pendidikan. Letaknya yang dekat dengan sekolah, perumahan dan kompleks rukan membuat taman ini mudah dijangkau oleh pengguna sekolah, yaitu dari anak-anak sekolah dan masyarakat umum dari perumahan dan rukan.

Kesimpulan

Faktor Pengamatan

Lokasi

Kelebihan

Tapak berbatasan dengan area pendidikan, area permukiman

Kekurangan

Taman terletak di zona perdagangan jasa dan taman merupakan bagian dari ruang terbuka Mal, sehingga



kepadatan tinggi dan area perdagangan jasa

memberikan kesan privat (non-publik) bagi masyarakat awam.

2. Fasilitas

Kegiatan pada Bintaro Exchange Park dibagi menjadi 2 zona, yaitu zonasi kering dan zonasi basah. Zonasi kering diisi oleh kegiatan olahraga (*skateboard* dan *mini gym park*) dan rekreasi musik dan lapangan terbuka. Sementara zonasi basah diisi oleh fasilitas rekreasi yang menggunakan kolam, seperti *playing water front* dan kolam ikan.

Ruang yang fleksibel dan fasilitas olahraga *skate park* menjadi faktor mendukung kesuksesan taman, karena hal ini menjadi pusat perhatian masyarakat dan belum terdapat di kecamatan Pondok Aren sebelumnya.

Tabel 4. 6 Kelompok Fasilitas & Jenis Ruang

Fungsi Kegiatan	Kelompok Fasilitas	Jenis Ruang
FUNGSI PRIMER	Taman Komunitas (<i>Community Park</i>)	Amphitheatre
		Zona musik (<i>Musical Zone</i>)
		Amphitheatre Stage
		Lobby depan
		Lobby belakang
	Zona Kesenian (<i>Arts Zone</i>)	Taman Terbuka
FUNGSI SEKUNDER	Rekreasi & Olahraga (<i>Recreational & Sports</i>)	Gym Outdoor Park
		Jogging Track
		Preservation Park
		Plaza depan
	Area Kering	



		Plaza hall
		Skateboard Park
		Water Play Zone
	Area Basah	Fish Pond
	Area Tanaman (Vegetation Area)	Rumah tanaman (<i>plant nursery</i>)
		Mushalla
Fasilitas Umum	Penunjang	KM/WC (pria & wanita)
		Area Parkir Pengunjung
		Ruang Security
		Ruang MEE
		Ruang AHU
		Ruang Genset
		Gudang
		Ruang Peralatan
		Ruang Penyimpanan
		Ruang Kerja Staf <i>Arts & Musical</i>
		Ruang Kerja Staf <i>Parks</i>
		Ruang Kerja Staf Pengelola & Pemasaran
		Area Parkir Pengelola
Servis	Utilitas	
Pengelolaan	Kantor Pengelola	

Sumber : Analisis Penulis

3. Presentase Area Hijau

Area hijau yang terdapat di ruang luar tidak hanya dijadikan tempat vegetasi, namun masih dapat mawadahi kegiatan penggunanya. Sehingga masyarakat dapat beraktivitas tidak hanya menggunakan lapangan olahraga luar tapi juga area hijaunya yang dapat diakses oleh pengguna.

Tabel 4. 7 Tabel kesimpulan area hijau

Faktor Pengamatan	Kesimpulan	
	Kelebihan	Kekurangan
Area Hijau	Area hijau yang merupakan taman aktif, dapat digunakan sebagai area kolektif.	Tidak adanya bidang atap sebagai naungan, sehingga saat hujan taman tidak dapat digunakan untuk beraktivitas.

Sumber : Analisis Penulis

4. Luas Ruang Terbuka Hijau

Banyaknya fungsi yang diwadahi dalam taman ini didukung oleh luasan taman yang cukup memadai. Sehingga semua fungsi dapat dimasukkan ke dalam lahan dan menghasilkan variasi ruang yang berbeda dan besar.

Tabel 4. 8 Tabel kesimpulan luas ruang terbuka hijau

Faktor Pengamatan	Kesimpulan	
	Kelebihan	Kekurangan
Luas ruang terbuka hijau	Beragam jenis ruang dan jenis aktivitas dapat diwadahi oleh ruang terbuka.	Pada beberapa titik, masih menyisakan ruang negatif yang belum dapat digunakan secara maksimal.

Sumber : Analisis Penulis



5. Penggunaan Jenis Material

Penggunaan material seperti penutup lantai, area duduk amphiteater, railing kolam, jenis rumput dan lantai teras menentukan estetika dan kenyamanan pengguna. Berikut hasil analisisnya.

Tabel 4. 9 Penggunaan Jenis Material

Fungsi Kegiatan	Kelompok Fasilitas	Jenis Ruang	Kesimpulan	
			Kelebihan	Kekurangan
Taman Komunitas (<i>Community Park</i>)	Zona musik (<i>Musical Zone</i>)	Amphiteatre	<ul style="list-style-type: none"> • Area duduk menggunakan batu andesit dan sirkulasi menggunakan batu <i>foot plat</i> kualitas baik. • Teras antara taman dan bangunan menggunakan <i>wood deck</i> kualitas baik 	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan granit kasar pada lobby depan dan lobby belakang masih licin saat terkena tampias hujan.
		<i>Amphiteatre Stage</i>		
		Lobby depan		
		Lobby belakang		
	Zona Kesenian (<i>Arts Zone</i>)	Taman Terbuka		
Rekreasi & Olahraga (<i>Recreational & Sports</i>)	Area Kering	<i>Gym Outdoor Park</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan beton pre-cast kualitas bagus untuk massa gym outdoor park 	<ul style="list-style-type: none"> • Masih belum ada kanopi menuju area gym outdoor, sehingga pengguna tidak mendapat naungan saat hujan.
		<i>Jogging Track</i>		
		<i>Preservation Park</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Jogging Track</i> menggunakan beton pre-cast dengan motif alur pada tekstur permukaan. 	
		Plaza depan		
		Plaza hall		
		<i>Skateboard Park</i>		

		<ul style="list-style-type: none"> • Skatepark menggunakan kayu bengkirai kualitas baik. 	
Area Basah	<i>Water Play Zone</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Railing</i> kolam dengan model struktur <i>cabl</i> dengan <i>stainless steel</i> kualitas baik 	<ul style="list-style-type: none"> • Lantai teras kolam ikan dengan <i>wood deck</i> cepat lapuk terkena air hujan
	<i>Fish Pond</i>		
Area Tanaman (<i>Vegetation Area</i>)	Rumah tanaman (<i>plant nursery</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Dinding menggunakan vertical garden. • Struktur rumah dengan space frame ditutupi jaring halus sebagai dinding 	<ul style="list-style-type: none"> • Masih belum ada kanopi menuju rumah tanaman (<i>plant nursery</i>), sehingga pengguna tidak mendapat naungan saat hujan.

Sumber : Analisis Penulis

6. Budaya Setempat

Keberagaman budaya dan olahraga di Tangerang Selatan direspon oleh Bintaro Exchange Park adalah dengan menyediakan ruang untuk mewedahi beberapa kegiatan budaya dan kebiasaan yang ada, antara lain kesenian, kebudayaan dan olahraga. Taman olahraga komunitas *skateboard* berupa *skatepark*, taman musikal dengan panggung untuk pertunjukan musik setiap akhir pekan dan area terbuka untuk kegiatan senam pagi dan pertunjukan seni dan budaya.

Tabel 4. 10 Tabel Penggunaan Ruang dan Jenis Kebudayaan

Fungsi Kegiatan	Kelompok Fasilitas	Jenis Ruang	Jenis Kegiatan Kebudayaan
FUNGSI PRIMER	Zona musik (<i>Musical Zone</i>)	Amphitheatre	Pertunjukkan drama & kesenian
		Panggung Musik	Pertunjukan musik
	Taman Komunitas (<i>Community Park</i>)	Zona Kesenian (<i>Arts Zone</i>)	Taman Terbuka
	Zona Olahraga Komunitas	<i>Skate Park</i>	Bermain <i>skateboard</i>

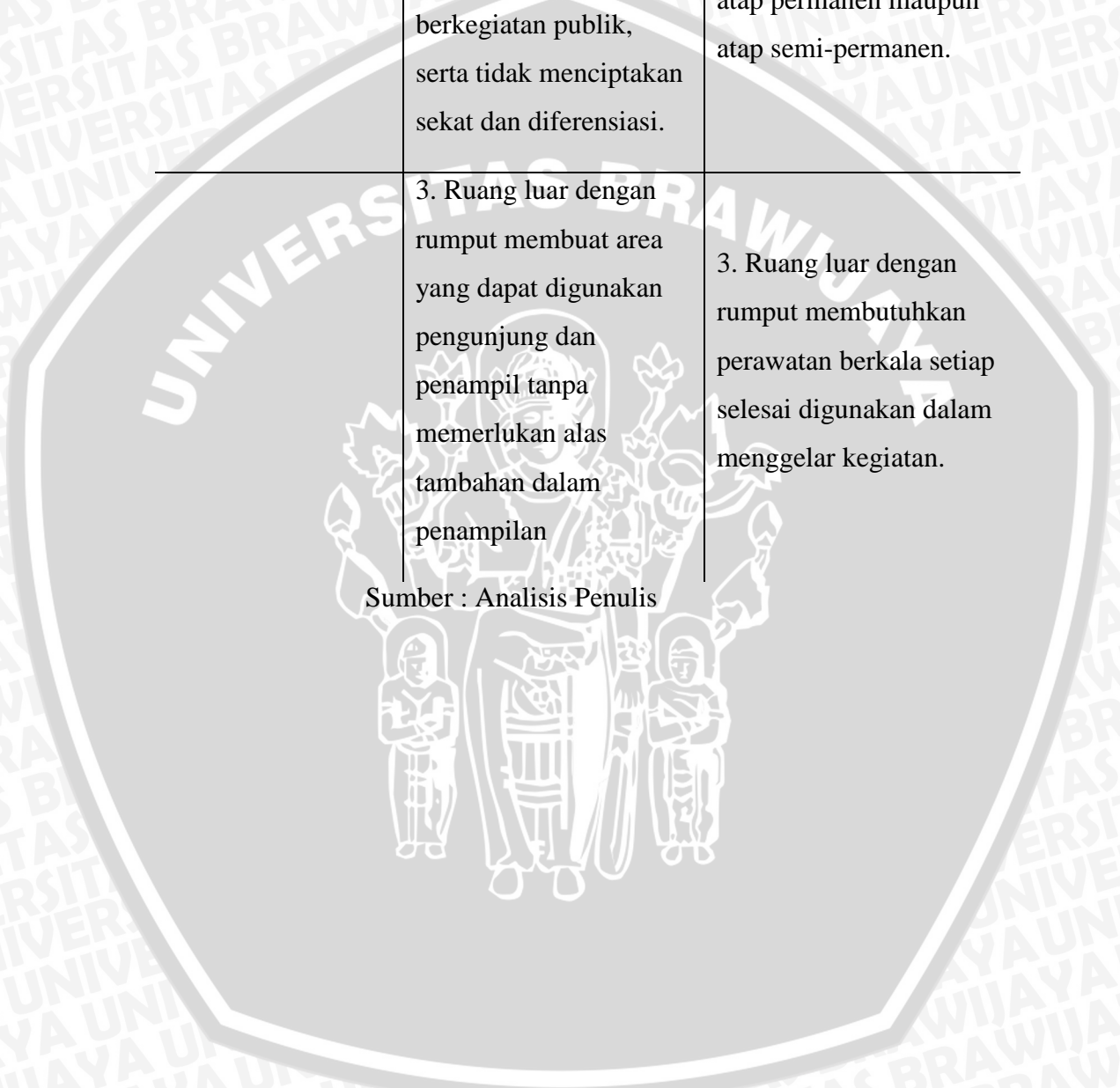
Sumber : Analisis Penulis

Tabel 4. 11 Tabel budaya Setempat

Faktor Pengamatan	Kesimpulan	
	Kelebihan	Kekurangan
Budaya Setempat	1. Ruang terbuka dengan area luas dan tanpa dinding merupakan karakter ruang yang cocok untuk mewadahi kegiatan seni dan budaya, seperti tari tradisional dan pertunjukan musik, maupun kegiatan yang bersifat kondisional.	1. Dibutuhkan ruang tertutup maupun semi-outdoor untuk dapat mewadahi kegiatan seni dan budaya di ruang luar.

<p>2. Ruang terbuka dengan area luas dan tanpa dinding mampu menciptakan kesatuan kegiatan dan suasana yang mendukung dalam berkegiatan publik, serta tidak menciptakan sekat dan diferensiasi.</p>	<p>2. Ruang luar belum dapat digunakan secara maksimal karena ruang minim atap, baik yang atap permanen maupun atap semi-permanen.</p>
<p>3. Ruang luar dengan rumput membuat area yang dapat digunakan pengunjung dan penampil tanpa memerlukan alas tambahan dalam penampilan</p>	<p>3. Ruang luar dengan rumput membutuhkan perawatan berkala setiap selesai digunakan dalam menggelar kegiatan.</p>

Sumber : Analisis Penulis



4.4 Tinjauan Tapak Perancangan

4.4.1 Lokasi Wilayah Perancangan

Lokasi tapak berada di Jl. Perigi Lama, Kelurahan Perigi Lama, Kecamatan Pondok Aren, Kota Tangerang Selatan. Lokasi berbatasan dengan area permukiman, pendidikan dan area perdagangan & jasa. Jumlah penduduk di Kecamatan Pondok Aren merupakan yang tertinggi di Tangerang Selatan. Selain itu, letak tapak memudahkan dalam aksesibilitas, karena dapat diakses oleh pengguna yang berada di perumahan maupun dari kompleks perkantoran.



Gambar 4. 7 Peta Lokasi Tapak

Sumber: BAPPEDA Kota Tangerang Selatan

4.4.2 Kondisi Tapak Eksisting



Gambar 4. 8 Peta Lokasi Tapak
Sumber: *Google Earth*

Tapak berupa lahan terbuka yang ditumbuhi vegetasi berupa rumput, semak dan sedikit pohon pisang. Batas tapak dengan lingkungan sekitar berupa tembok beton. Area disekitar tapak merupakan kawasan aktif berupa perumahan, dan perniagaan. Terdapat juga area kosong yang diproyeksikan untuk area pendidikan dan beberapa rukan. Berikut adalah data mengenai profil tapak:

- Lokasi Tapak : Jl. Raya Perigi Lama, Perigi Lama, Kec. Pondok Aren, Tangerang Selatan
- Luas Lahan : 28.000 m²
- Topografi Tapak : Ketinggian +1.80m dari jalan raya, rata atau tidak berkontur
- Koordinat tapak : 106°38' - 106°47' Bujur Timur dan 06°13'30' - 06°22'30' Lintang Selatan



Gambar 4. 9 Jalan raya utama depan tapak
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Kondisi jalan utama tapak merupakan jalur utama 2 jalur, dengan 3 lajur pada masing-masing jalur. Jalan utama merupakan jalan utama yang menghubungkan 2 kecamatan, yaitu Kecamatan Perigi Lama dengan Kecamatan Serpong dan Kecamatan Serpong Utara. Kecepatan rata-rata kendaraan yang melalui jalan ini adalah 60 km/jam. Jalan ini merupakan jalan non tol yang dapat dilalui oleh semua jenis kendaraan, sepeda, motor, mobil, truk dan bis.



Gambar 4. 10 Tampak tapak dari depan tapak
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Tapak terlihat berupa lahan kosong dengan ditanami rumput dan sedikit semak. Dikelilingi oleh perumahan dan beberapa bangunan umum.



Gambar 4. 11 Jalan Raya Tentara Pelajar
Sumber: Google Street View

Kondisi jalan samping tapak merupakan jalur utama 2 jalur. Jalan utama merupakan jalan lingkungan yang menghubungkan jalan utama dengan kawasan permukiman di belakang tapak. Kecepatan rata-rata kendaraan yang melalui jalan ini adalah 40 km/jam. Jalan ini merupakan jalan non tol yang dapat dilalui oleh semua jenis kendaraan, sepeda, motor, mobil, truk dan bis.



Gambar 4. 12 Kondisi bahu jalan
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Kondisi bahu jalan samping tapak masih berupa rumput selebar 2 meter. Pada ruas jalan yang sudah dibangun bangunan, bahu jalan dijadikan jalur sepeda (*bike lane*) 2 jalur.



Gambar 4. 13 Kondisi median jalan
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Kondisi median jalan pada jalan utama, ditanami rumput selebar 3 meter. Pada median jalan ditanami vegetasi berupa pohon peneduh akasia.



Gambar 4. 14 Kondisi drainase tapak
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Kondisi drainase pada tapak selebar 1,5 meter dan kedalaman 1,5 meter dengan konstruksi batu kali.

4.4.3 Batas Tapak

Tapak berada di kawasan perdagangan jasa dan dikelilingi kawasan permukiman intensitas tinggi. Dengan batasan tapak sebagai berikut:

Sebelah Utara : Perumahan *Cluster Discovery*

Sebelah Timur : Perumahan *Cluster Emerald* dan Zona Perdagangan Jasa

Sebelah Selatan : Pemerintahan Kecamatan Pondok Aren dan Kawasan Pendidikan

Sebelah Barat : Kecamatan Serpong Utara dan Kawasan Permukiman

4.4.4 Pertimbangan Pemilihan Tapak

Adapun pemilihan tapak yang berlokasi di Jl. Perigi Lama mengikuti persyaratan berdasarkan peraturan pemerintah Kota Tangerang Selatan dan Standar Tata Cara Bangunan Olahraga, yaitu sebagai berikut:

1. Penentuan lokasi mengikuti arahan RTRW Tangerang Selatan dengan pengembangan wilayah untuk perdagangan dan jasa.
2. Lokasi tapak sesuai dengan peraturan daerah yang berlaku terkait pembangunan bangunan gedung baru, yakni Peraturan Daerah Kota Tangerang Selatan Nomor 05 Tahun 2013 Tentang Bangunan Gedung.
3. Dilihat dari luasan tapak, yaitu seluas 26.720 m², dimana luasan ini sesuai dengan rencana & hasil *Feasibility Study* (FS) dari Dinas Tata Kota dan Bangunan Permukiman (DTKBP).
4. Lokasi sudah ditunjang sarana infrastruktur kawasan yang menunjang.
5. Tersedianya sumber/pasokan air bersih yaitu air sumur dan PDAM.
6. Mudah dicapai dengan sarana transportasi, baik kendaraan umum maupun kendaraan pribadi.
7. Kondisi lahan yang memungkinkan untuk pengembangan bangunan GOR.
8. Jaraknya kurang lebih 2-3km dari permukiman penduduk.
9. Tersedia fasilitas
10. Lokasi GOR harus tidak mengganggu aktifitas masyarakat, tidak
11. mengganggu ketenangan atau menumbuhkan kebisingan lokal.
12. Pagar atau dinding tembok keliling harus kuat, dan dapat meredam suara
13. Lokasi tapak tidak mengganggu aktivitas masyarakat, tidak mengganggu ketenangan, atau menimbulkan kebisingan lokal.

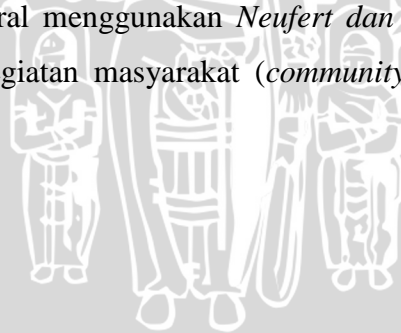
Dengan melihat persyaratan diatas, lokasi tapak memenuhi persyaratan teknis dari Standar Tata Cara Bangunan Olahraga, juga memenuhi analisis teknis persyaratan lokasi dari Dinas Tata Kota dan Bangunan Permukiman (DTKBP). Maka, tapak yang berlokasi di Jl. Perigi Lama, Kecamatan Pondok Aren, Tangerang Selatan memenuhi semua persyaratan yang merujuk pada kedua persyaratan tersebut. Lokasi tapak merupakan lokasi

ideal dan memungkinkan untuk dijadikan lokasi pembangunan GOR/*Community Center* di Kecamatan Pondok Aren.

4.5 Analisis Fungsi, Pelaku & Aktivitas

4.5.1 Analisis Fungsi

Community Center merupakan pusat kegiatan bagi masyarakat Kecamatan Pondok Aren, yang memiliki kegiatan untuk kegiatan kebudayaan, keolahragaan, kepemudaan, anak-anak dan lansia. Tempat ini merupakan tempat dengan fungsi untuk kegiatan sosial dan rekreasi, yang bersifat publik. Tempat ini dapat digunakan oleh masyarakat, tidak terbatas oleh usia dan kalangan ekonomi. Penyediaan GOR/*Community Center* dengan ruang terbuka hijau berupa *Communiy Park* merupakan upaya tindakan pelestarian RTH dan upaya penyediaan ruang komunitas publik yang mewadahi semua jenis kegiatan masyarakat, sesuai dengan Peraturan Daerah Kota Tangerang Selatan Nomor 15 Tahun 2011 Tentang RTRW Kota Tangerang Selatan 2011-2031. Pembangunan ini didasari dari RPJM (Rencana Pembangunan Jangka Menengah) Kota Tangerang Selatan 2016-2021 yang termasuk ke dalam sasaran program bangunan gedung pemerintahan. Selanjutnya mengenai standar persyaratan tapak dan teknis penyediaan ruang merujuk pada DTKBP. Sedangkan standar teknis arsitektural menggunakan *Neufert dan Time Saver Standart*. Fungsi bangunan sebagai pusat kegiatan masyarakat (*community center*), yang dibagi menjadi 3 (tiga) yaitu:



Tabel 4. 12 Tabel analisis fungsi

Fungsi	Jenis Kegiatan	Subfungsi
Fungsi Primer	<i>Community Park</i> & Kegiatan lainnya	Pusat keolahragaan
		Pusat kesenian
		Pusat kewirausahaan
		Pusat kepemudaan
		Pusat lansia
		Pusat anak-anak
		Pusat rekreasi
Fungsi Sekunder	Kantor Pengelola	Pengelola
	Fasilitas Umum	Penunjang

Sumber: Analisis Penulis

Berdasar fungsi utama *Community Center* di Pondok Aren, kemudian digolongkan ke dalam kelompok fasilitas yang menunjang fungsi utama tersebut. Kembali kepada tujuan utama adanya pembangunan *Community Center* di Pondok Aren berdasarkan hasil kajian DTKBP Tangerang Selatan tahun 2016-2021 adalah menyediakan fasilitas komunal dan sosial yang dapat mewadahi berbagai macam aktivitas dan kegiatan yang berkaitan dengan kebudayaan. Kebudayaan yang dimaksud juga harus bersifat inklusif dan dapat digunakan oleh berbagai macam usia, dari mulai anak-anak hingga lansia. Sehingga, dalam kajian menghasilkan kelompok-kelompok fasilitas yang mewadahi jenis kegiatan yang berbeda yang dapat digunakan oleh semua kalangan umur.

Pada masing-masing kelompok fasilitas, yaitu kelompok fasilitas olahraga, kelompok fasilitas komunitas dan kelompok fasilitas kesenian & kebudayaan, kemudian baru dapat dikaji untuk dapat menghasilkan kebutuhan program ruang. Penyediaan kebutuhan ruang luar dan ruang dalam pada masing-masing fasilitas juga didasari oleh beberapa alasan dan mengacu kepada standar yang berlaku. Berikut penjelasannya :

1. Fasilitas Olahraga

Tabel 4. 13 Tabel kajian kebutuhan ruang pada kelompok fasilitas olahraga

Fasilitas Olahraga		
Jenis Ruang	Jumlah Ruang	Keterangan
Lapangan Basket	1	<ul style="list-style-type: none"> • Mengikuti standar ruang olahraga skala taman kecamatan • Memenuhi kebutuhan lapangan basket umum di Pondok Aren
Lapangan Futsal	2	<ul style="list-style-type: none"> • Mengikuti standar ruang olahraga skala taman kecamatan • Memenuhi kekurangan lapangan futsal skala kecamatan • Pengganti lapangan sepak bola
Taman Olahraga	1	<ul style="list-style-type: none"> • Memenuhi area olahraga terbuka
<i>Skate Park</i>	1	<ul style="list-style-type: none"> • Memenuhi kebutuhan ruang komunitas skateboard pada kecamatan Pondok Aren
Plaza	1	<ul style="list-style-type: none"> • Memenuhi penyediaan ruang luar dengan aktivitas beragama
Lapangan Badminton	3	<ul style="list-style-type: none"> • Mengikuti standar ruang olahraga skala taman kecamatan
Lapangan Voli	1	<ul style="list-style-type: none"> • Mengikuti standar ruang olahraga skala taman kecamatan

Sumber: Analisis Penulis

Berdasarkan tabel di atas, program ruang yang dihasilkan untuk kebutuhan pada fasilitas olahraga dihasilkan melalui pertimbangan dan kebutuhan untuk Kecamatan Pondok Aren yang kajiannya dilakukan oleh DTKBP. Berikut penjelasannya :

1. Lapangan Basket

Skala cakupan Community Center adalah tingkat kecamatan, maka penyediaan lapangan basket merupakan pemenuhan standar penyediaan fasilitas olahraga pada taman kecamatan, yang harus ada pada *Community Center*. Untuk standar ukuran lapangan mengikuti standar *National Basketball Association*.

2. Lapangan Futsal

Melihat ukuran tapak yang tidak terlalu besar namun dengan program ruang yang banyak, maka lapangan futsal menjadi solusi pengganti lapangan sepak bola, yang merupakan fasilitas olahraga yang harus ada pada taman kecamatan. Lapangan sepak bola menjadi pertimbangan untuk diganti

karena lapangan sepak bola sudah terdapat di kompleks kantor kecamatan Pondok Aren. Untuk standar ukuran lapangan mengikuti standar PSSI (Persatuan Sepak Bola Seluruh Indonesia).

3. Taman Olahraga

Taman olahraga diperlukan sebagai fasilitas olahraga yang bersifat netral dan tidak dikhususkan untuk kegiatan olahraga tertentu. Selain itu, taman olahraga juga merupakan standar fasilitas olahraga pada taman kecamatan. Untuk standar ukuran lapangan dan kelengkapan mengikuti hasil kajian komparasi pada Mira Messa Community Park.

4. *Skate Park*

Penyediaan ruang luar skate park merupakan bentuk penyediaan wadah komunitas khusus yaitu skateboard di Kecamatan Pondok Aren. Selama ini, kecamatan Pondok Aren belum memiliki skate park baik yang dikelola pemerintah maupun swasta.

5. Lapangan Badminton

Lapangan badminton menjadi fasilitas yang wajib dihadirkan pada Community Center. Penyediaan fasilitas ini dikarenakan lapangan badminton juga merupakan fasilitas wajib pada taman kecamatan. Untuk standar ukuran lapangan mengikuti standar PBSI (Persatuan Bulutangkis Seluruh Indonesia).

6. Lapangan Voli

Lapangan voli juga merupakan fasilitas wajib yang dihadirkan pada Community Center karena fasilitas ini juga merupakan fasilitas wajib pada taman kecamatan. Untuk standar ukuran lapangan mengikuti standar PBVSI (Persatuan Bola Voli Seluruh Indonesia).

7. Plaza

Plaza merupakan fasilitas hasil kajian DTKBP Tangerang Selatan 2016-2021. Penyediaan ruang luar plaza mewadahi aktivitas beragam dan tidak spesifik, sehingga bersifat lebih inklusif pada *Community Center*.

2. Fasilitas Komunitas

Tabel 4. 14Tabel kajian kebutuhan ruang pada kelompok fasilitas komunitas

Fasilitas Komunitas		
Jenis Ruang	Jumlah Ruang	Keterangan
Area Bermain Anak (<i>Children Playground</i>)	1	<ul style="list-style-type: none"> Mewadahi kebutuhan komunitas untuk usia anak di tapak Meningkatkan jumlah ruang bermain anak skala kecamatan
<i>Water Park</i>	1	<ul style="list-style-type: none"> Memenuhi kebutuhan rekreasi air pada tapak Menyediakan ruang luar dengan fitur air
Plaza Komunitas & Seni	1	<ul style="list-style-type: none"> Menyediakan ruang luar yang mewadahi kegiatan campuran, komunitas dan seni
Taman Lansia	1	<ul style="list-style-type: none"> Mewadahi kebutuhan komunitas lansia skala kecamatan
Plaza Lansia	1	<ul style="list-style-type: none"> Mewadahi kebutuhan komunitas lansia skala kecamatan
<i>Urban Farming</i>	1	<ul style="list-style-type: none"> Mewadahi kegiatan berkebun untuk menunjang kegiatan komunitas
Plaza	1	<ul style="list-style-type: none"> Memenuhi penyediaan ruang luar dengan aktivitas beragam

Sumber: Analisis Penulis

Berdasarkan tabel di atas, program ruang yang dihasilkan untuk kebutuhan pada fasilitas komunitas dihasilkan melalui pertimbangan dan kebutuhan untuk Kecamatan Pondok Aren yang kajiannya dilakukan oleh DTKBP Tangerang Selatan. Berikut adalah penjelasannya:

1. Area Bermain Anak (*Children Playground*)

Kebutuhan aktivitas dan ruang untuk anak-anak direspon melalui penyediaan ruang luar yang dikhususkan untuk aktivitas tersebut. Selain itu, area bermain dengan beberapa instalasi bermain juga menjadi standar penyediaan fasilitas pada taman kecamatan.

2. *Water Park*

Penyediaan ruang luar dengan aktivitas yang beragam, dicapai melalui penyediaan ruang luar dengan dikombinasikan elemen lainnya seperti air.

3. Plaza Komunitas & Seni

Penyediaan plaza komunitas dan seni berfungsi untuk mewadahi kegiatan

komunitas dari berbagai usia, yang memerlukan ruang luar yang dinamis dan dapat mewadahi berbagai aktivitas.

4. Taman Lansia

Melihat kajian bahwa kelompok fasilitas komunitas mewadahi kegiatan komunitas lansia, maka penyediaan ruang luar khusus lansia diperlukan dan ditunjang dengan aktivitas pada ruang dalam. Penyediaan taman lansia juga mengacu kepada hasil kajian komparasi Mira Mesa Community Park.

5. Plaza Lansia

Plaza lansia merupakan bagian ruang luar dari taman lansia. Sehingga ruang luar ini juga berfungsi sebagai perpanjangan aktivitas para lansia.

6. *Urban Farming*

Penyediaan ruang luar pada fasilitas komunitas dengan fungsi *Urban Farming* merupakan bentuk penyediaan ruang luar yang dapat digunakan oleh semua lapisan umur komunitas dan pengguna, sehingga menciptakan ruang luar yang bersifat inklusif.

7. Plaza

Plaza merupakan fasilitas hasil kajian DTKBP Tangerang Selatan 2016-2021. Penyediaan ruang luar plaza mewadahi aktivitas beragam dan tidak spesifik, sehingga bersifat lebih inklusif pada *Community Center*.

3. Fasilitas Seni

Tabel 4. 15 Tabel kajian kebutuhan ruang pada kelompok fasilitas seni

Fasilitas Seni		
Jenis Ruang	Jumlah Ruang	Keterangan
Teater Seni	2	<ul style="list-style-type: none"> Mewadahi kebutuhan komunitas pelaku seni di tapak Memenuhi kekurangan ruang seni pertunjukan skala kecamatan
Teater Seni Pertunjukan	1	<ul style="list-style-type: none"> Mewadahi kebutuhan komunitas pelaku seni dengan luasan lebih besar di tapak Memenuhi kekurangan ruang seni pertunjukan skala kecamatan
Teater Seni Tertutup (<i>Indoor</i>)	1	<ul style="list-style-type: none"> Memenuhi kebutuhan teater seni dengan jenis ruang tertutup

Sumber: Analisis Penulis

Berdasarkan tabel di atas, program ruang yang dihasilkan untuk kebutuhan pada fasilitas seni dihasilkan melalui pertimbangan dan kebutuhan untuk Kecamatan Pondok Aren yang kajiannya dilakukan oleh DTKBP. Berikut penjelasannya:

1. Teater Seni

Kebutuhan ruang luar untuk mewadahi kegiatan kesenian dan kebudayaan seperti seni sastra dan tari dicapai melalui penyediaan teater seni. Diharapkan komunitas pelaku seni pada Kecamatan Pondok Aren dapat melakukan kegiatan khusus kesenian menggunakan ruang luar ini.

2. Teater Seni Pertunjukan

Kebutuhan untuk ruang kesenian dengan skala aktivitas yang lebih kompleks dan besar serta membutuhkan jumlah penonton yang lebih banyak diwadahi oleh teater seni pertunjukan.

3. Teater Seni Tertutup (*Indoor*)

Sementara untuk memberikan ruang aktivitas kesenian dan kebudayaan yang lebih tertutup, dicapai dengan penyediaan teater seni tertutup yang akan diletakkan menjadi satu kesatuan dengan bangunan seni.

4. Plaza

Plaza merupakan fasilitas hasil kajian DTKBP Tangerang Selatan 2016-2021. Penyediaan ruang luar plaza mewadahi aktivitas beragam dan tidak spesifik, sehingga bersifat lebih inklusif pada *Community Center*.

4.5.2 Analisis Pelaku

4.5.2.1 Identitas Aspek Fungsi dan Pelaku

Berikut dilakukan identifikasi terhadap pelaku-pelaku dari objek *Community Center*.

1. Pemilik adalah investor bangunan *Community Center* yaitu pihak pemerintah kota Tangerang Selatan.
2. Pengelola adalah institusi yang diberikan wewenang oleh pemerintah kota Tangerang Selatan untuk mengelola bangunan *Community Center*, diajukan juga kepada beberapa jumlah komunitas seni yang ada di Kecamatan Pondok Aren.
3. Pengguna adalah masyarakat umum dan sasarannya adalah semua masyarakat Kecamatan Pondok Aren. Pengunjung dapat melakukan aktivitas olahraga, kesenian, kepemudaan dan membaca pada area *Community Center*. Aktivitas yang dilakukan oleh pengunjung pada *community park* antara lain:

- a. Melakukan kegiatan sosial, olahraga dan rekreasi
- b. Mengikuti maupun menonton kegiatan kesenian seperti pertunjukkan seni
- c. Edukasi dan pameran
- d. Rekreasi dan hiburan untuk memberikan suasana santai dan rekreatif bagi pengunjung berupa suasana musik.
- e. Mengadakan pertemuan dalam bentuk diskusi, pelatihan yang membutuhkan ruang luar.
- f. Area bermain bagi pengunjung anak-anak di ruang terbuka

Aktivitas yang dilakukan oleh pengunjung pada *community center* antara lain:

- a. Pengunjung dapat melakukan kegiatan seni, kepemudaan, sosial dan olahraga
- b. Bagi masyarakat usia lanjut (lansia) dapat melakukan kegiatan sosial, keterampilan dan pemberian informasi melalui seminar di area *Senior Center*
- c. Bagi masyarakat usia muda dapat melakukan kegiatan sosial, keterampilan dan kepemudaan di area Pusat Kepemudaan/*Youth Center*
- d. Bagi anak-anak dapat melakukan kegiatan bermain di area bermain anak/*Children Playground*
- e. Semua kalangan usia masyarakat dapat melakukan kegiatan membaca di perpustakaan
- f. Melakukan kegiatan pertunjukkan kesenian, seminar dan pameran di area pertunjukkan seni *indoor*
- g. Melakukan kegiatan jual beli di *UKM Center*
- h. Makan dan minum di area kantin
- i. Menggunakan fasilitas seperti ATM, penukar uang, dan toilet serta musholla

4.5.2.2 Identifikasi Jumlah Pelaku

Berdasarkan pembagian ke dalam 3 (tiga) fungsi bangunan, maka kemudian ditentukan pelaku dari masing-masing fungsi tersebut, yaitu pengunjung, karyawan pengelola, karyawan penjaga, petugas keamanan dan petugas kebersihan.

Tabel 4. 16 Tabel pembagian pelaku

Fungsi	Jenis Kegiatan	Subfungsi	Pelaku
Fungsi Primer	GOR (Gedung Olahraga)	Pusat keolahragaan	Pengunjung Karyawan Tenaga Medis Petugas Kebersihan Petugas Keamanan
		Pusat kesenian	
	Community Center	Pusat kewirausahaan	
		Pusat kepemudaan	
		Pusat lansia	
		Pusat anak-anak	
Pusat pendidikan			
Fungsi Sekunder	Community Park	Pusat rekreasi	Pengunjung Petugas Kebersihan Petugas Keamanan
		Pusat keolahragaan	
Fungsi Tersier	Kantor Pengelola	Pengelola	Karyawan
	Fasilitas Umum	Penunjang	Karyawan Petugas Kebersihan Petugas Keamanan

Sumber: Analisis Penulis

Pada fungsi primer, selain pengunjung dibutuhkan karyawan, tenaga medis dan petugas yang terdiri dari petugas kebersihan dan petugas keamanan. Tenaga medis disini merangkap untuk kebutuhan di pusat komunitas (fungsi primer) dan *community park* (fungsi sekunder). Sedangkan pada fungsi sekunder, yaitu *Community Park*, membutuhkan petugas keamanan dan petugas kebersihan, namun tidak membutuhkan karyawan & tenaga medis.

4.5.2.3 Estimasi Jumlah Pengunjung

Dalam menentukan estimasi jumlah pengunjung yang akan mengunjungi fasilitas *community center* ini, didasari dari data jumlah penduduk Kecamatan Pondok Aren. Estimasi waktu yaitu 5 tahun sampai dengan tahun 2021 sesuai dengan rencana RPJMD Tangerang Selatan, dengan perhitungan sebagai berikut:

- Jumlah penduduk kota Kecamatan Pondok Aren 353.904 jiwa
- Presentasi pertumbuhan penduduk 0,29 % per tahun

$$P_n = P_o (1+i)^n$$

Keterangan:

P_n : prediksi jumlah penduduk

P_o : jumlah penduduk yang ada

i : penambahan jumlah penduduk (%)

n : prediksi tahun

- Asumsi pertumbuhan penduduk selama 5 tahun kedepan
- Jumlah penduduk kota Kecamatan Pondok Aren sampai dengan tahun 2021

$$\begin{aligned} P_{2021} &= 353.904 (1+0,29\%)^5 \\ &= 353.904 (1+0,0029)^5 \\ &= 353.904 \times 1,01 \\ &= 357.444 \text{ orang} \end{aligned}$$

- Untuk pengunjung, diasumsikan 30% dari jumlah penduduk:
 $= 357.444 \times 30\% = 107.233 \text{ orang}$
- Jadi, asumsi pengunjung perhari:
 $= 107.233 : 365 = 302 \text{ orang per hari}$

4.5.3 Analisis Aktivitas

Berdasarkan analisis pelaku sebanyak 5 (lima) pelaku *Community Center*, maka dilakukan analisis aktivitas terhadap masing-masing pelaku berdasarkan fungsi bangunan, yaitu fungsi primer, fungsi sekunder dan fungsi tersier.

1. Analisis Aktivitas Pengunjung

Pengunjung datang ke *Community Center*, kemudian masuk mencari parkir. Setelah itu, pengunjung dapat langsung menuju ke ruang luar untuk aktivitas berolahraga. Untuk menuju ke bangunan hall utama, pengunjung diterima di lantai dasar, kemudian dapat langsung beraktivitas olahraga di GOR. Kegiatan lain yang dapat dilakukan di zona *Community Center* adalah aktivitas kepemudaan, membaca, aktivitas seni, aktivitas jual-beli, makan & minum, mandi, cuci muka serta buang air.

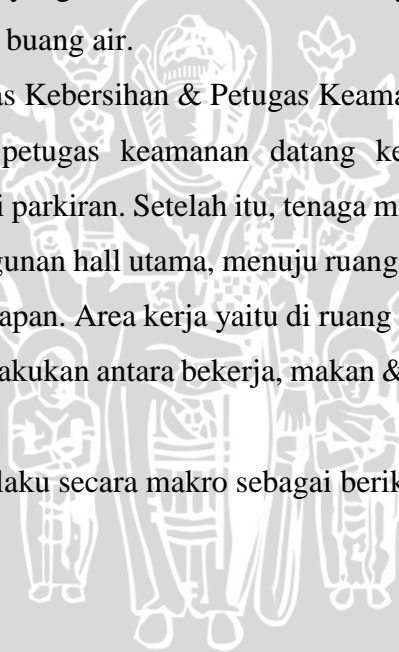
2. Analisis Aktivitas Tenaga Medis & Karyawan

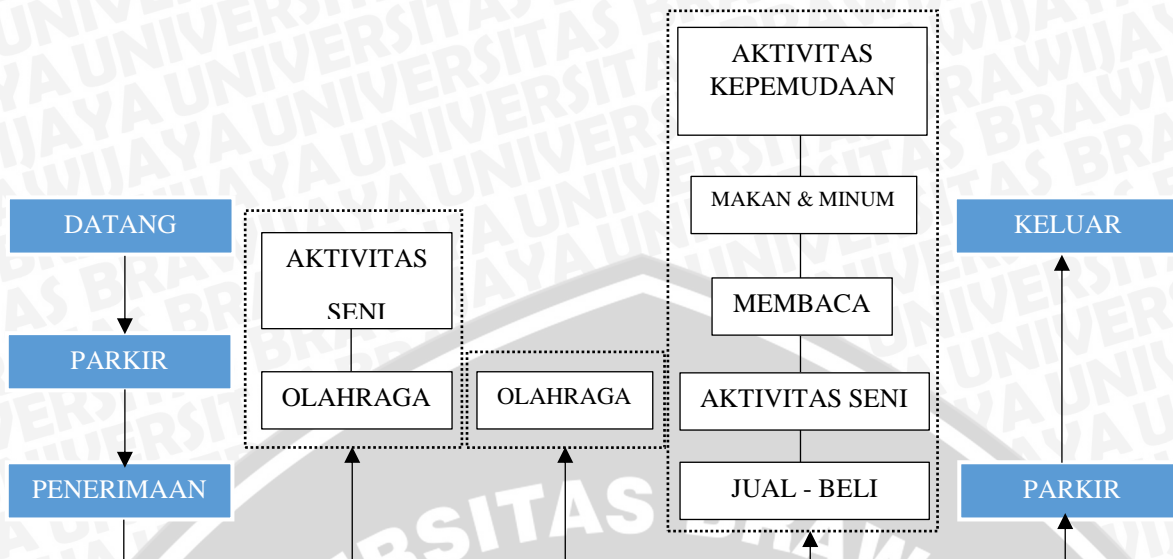
Tenaga Medis & Karyawan datang ke *Community Center*, kemudian masuk mencari parkir. Setelah itu, tenaga medis & karyawan dapat langsung menuju ke bangunan hall utama, menuju ruang karyawan untuk absen dan meletakkan perlengkapan. Aktivitas yang dilakukan antara bekerja, makan & minum, istirahat, cuci muka serta buang air.

3. Analisis Aktivitas Petugas Kebersihan & Petugas Keamanan

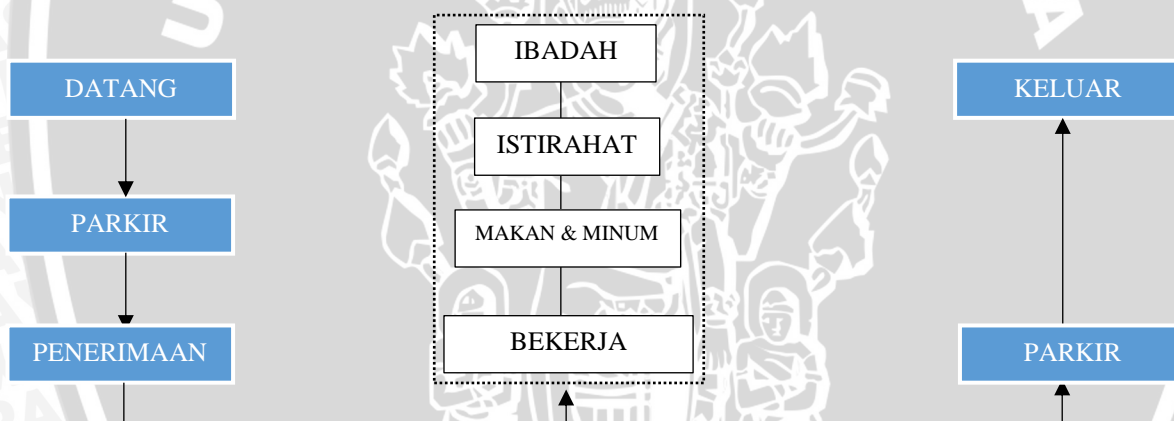
Petugas kebersihan & petugas keamanan datang ke *Community Center*, kemudian masuk mencari parkir. Setelah itu, tenaga medis & karyawan dapat langsung menuju ke bangunan hall utama, menuju ruang karyawan untuk absen dan meletakkan perlengkapan. Area kerja yaitu di ruang luar dan bangunan hall utama. Aktivitas yang dilakukan antara bekerja, makan & minum, istirahat, cuci muka serta buang air.

Analisis alur aktivitas pelaku secara makro sebagai berikut:

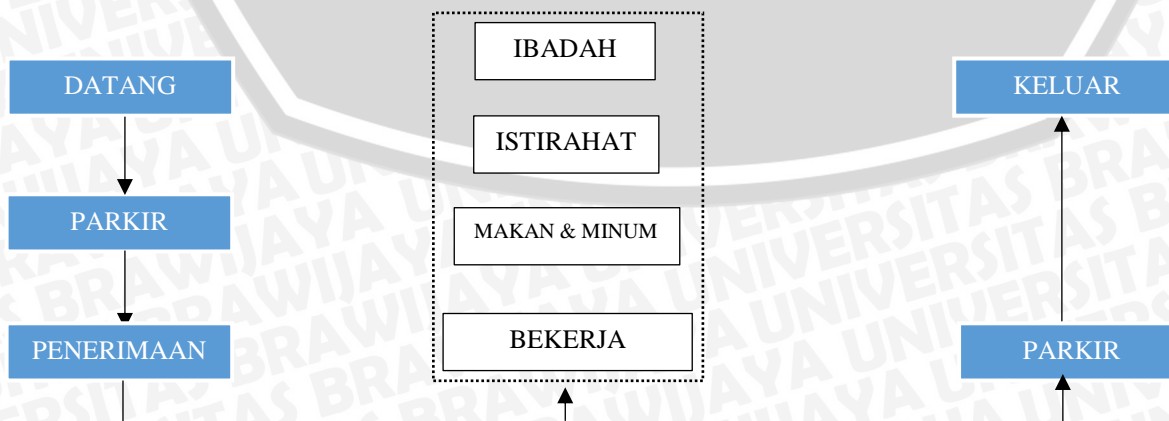




Gambar 4. 15 Alur aktivitas pengunjung secara makro



Gambar 4. 16 Alur aktivitas tenaga medis & karyawan



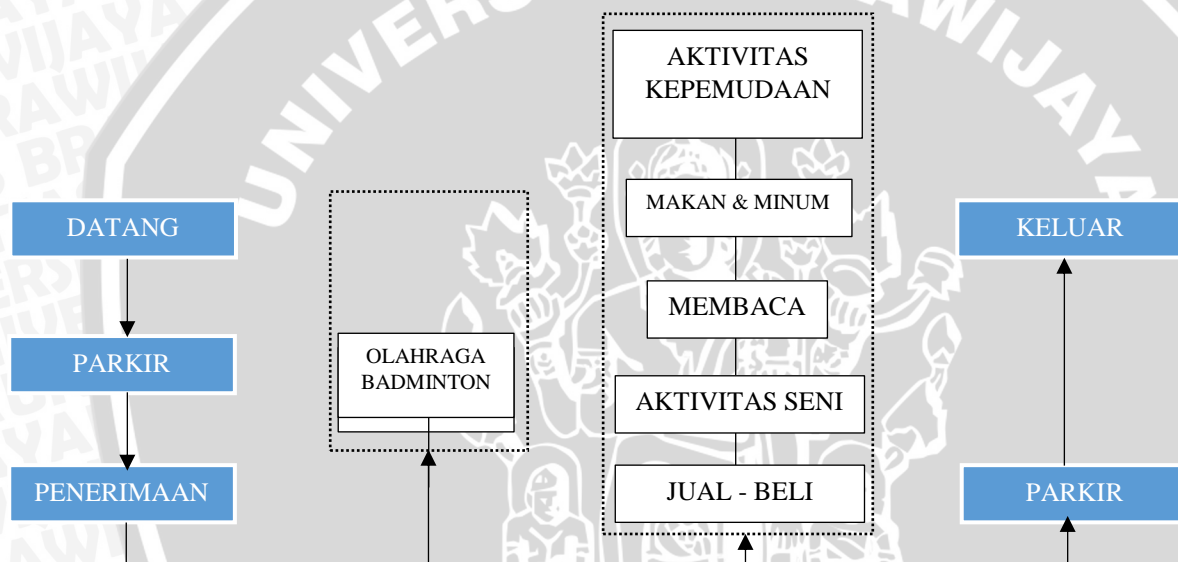
Gambar 4. 17 Alur aktivitas petugas kebersihan & petugas keamanan

4.4.3.1 Analisis Aktivitas Pelaku Fungsi Primer

Analisis aktivitas pelaku pada fungsi primer dilakukan pada fungsi *Community Center* dan GOR terhadap masing-masing pelaku.

1. Pengunjung

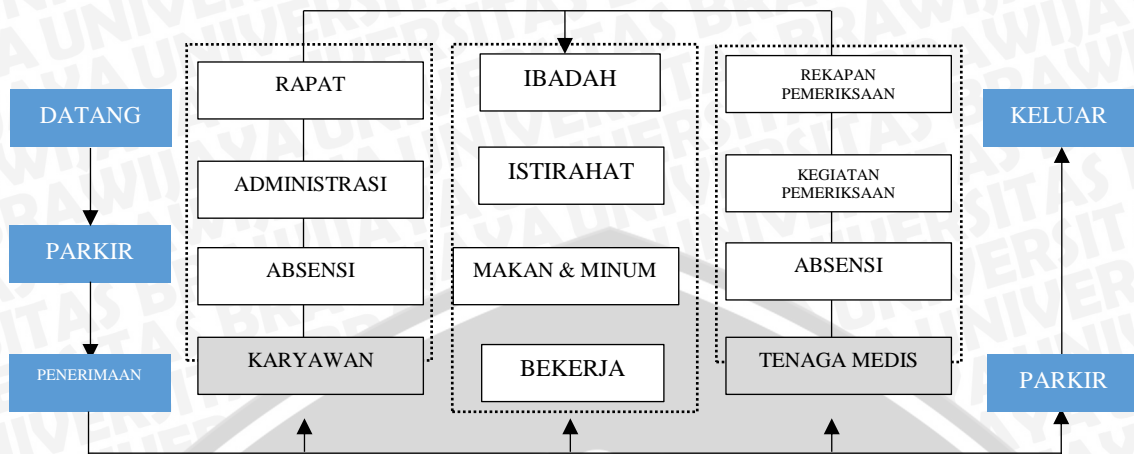
Pengunjung datang ke *Community Center*, kemudian masuk mencari parkir. Untuk menuju ke bangunan hall utama, pengunjung diterima di lantai dasar. Aktivitas yang dapat dilakukan adalah olahraga voli dan olahraga voli di GOR. Atau jika ingin berkegiatan seperti kegiatan kepemudaan, kegiatan lansia, kegiatan seni dan kegiatan jual-beli, dapat dilakukan di zona *Community Center*.



Gambar 4. 18 Alur aktivitas pengunjung di *Community Center*

2. Tenaga Medis & Karyawan

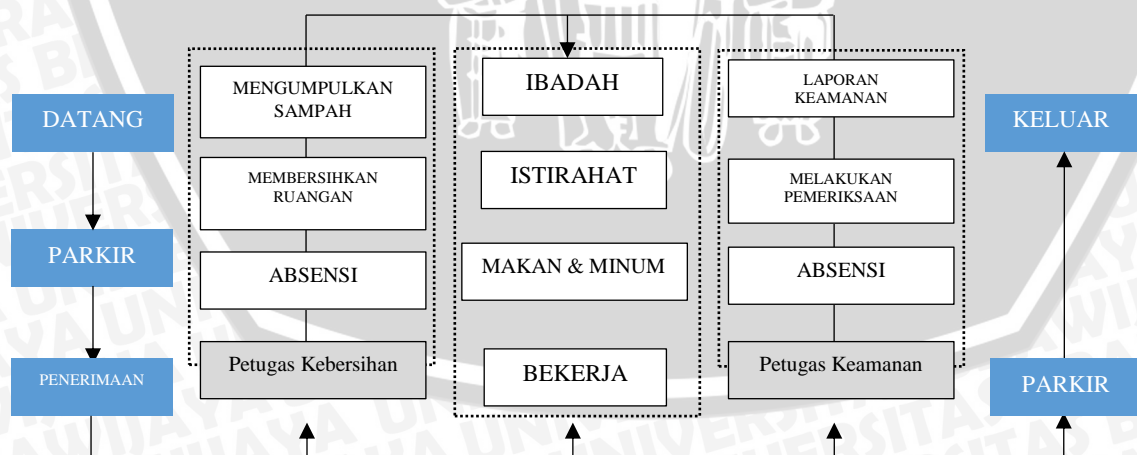
Tenaga Medis & Karyawan datang ke *Community Center*, kemudian masuk mencari parkir. Setelah itu, tenaga medis & karyawan dapat langsung menuju ke bangunan hall utama, menuju ruang karyawan untuk absen dan meletakkan perlengkapan. Sementara tenaga medis melakukan aktivitas pemeriksaan dan merekap hasil di ruang P3K. Aktivitas lain untuk karyawan dan tenaga medis antara lain bekerja, makan & minum, istirahat, cuci muka serta buang air.



Gambar 4. 19 Alur aktivitas karyawan & tenaga medis di *Community Center*

3. Petugas Kebersihan & Petugas Keamanan

Petugas kebersihan & petugas keamanan datang ke *Community Center*, kemudian masuk mencari parkir. Setelah itu, tenaga medis & karyawan dapat langsung menuju ke bangunan hall utama, menuju ruang karyawan untuk absen dan meletakkan perlengkapan. Sementara tenaga medis melakukan aktivitas pemeriksaan dan merekap hasil di ruang P3K. Aktivitas lain untuk karyawan dan tenaga medis antara lain bekerja, makan & minum, istirahat, cuci muka serta buang air.



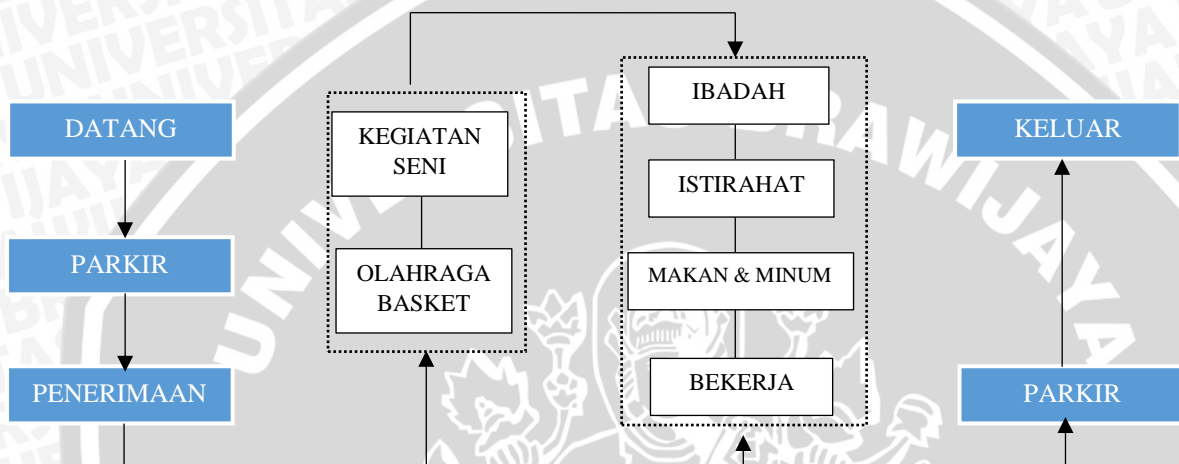
Gambar 4. 20 Alur aktivitas petugas kebersihan & petugas keamanan di *Community Center*

4.4.3.2 Analisis Aktivitas.Pelaku Fungsi Sekunder

Analisis aktivitas pelaku pada fungsi primer dilakukan pada fungsi *Community Park* pada ruang luar terhadap masing-masing pelaku.

1. Pengunjung

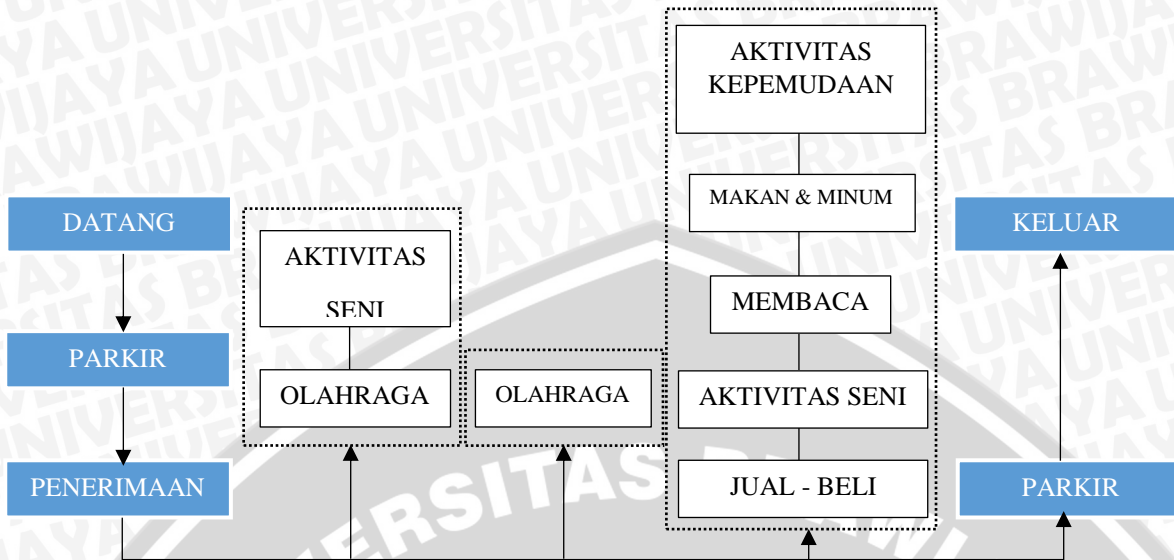
Pengunjung datang kemudian masuk mencari parkir. Pengunjung dapat langsung menuju *Community Park* untuk melakukan aktivitas olahraga basket, aktivitas seni di amphiteater.



Gambar 4. 21 Alur aktivitas pengunjung di Ruang Luar

2. Tenaga Medis & Karyawan

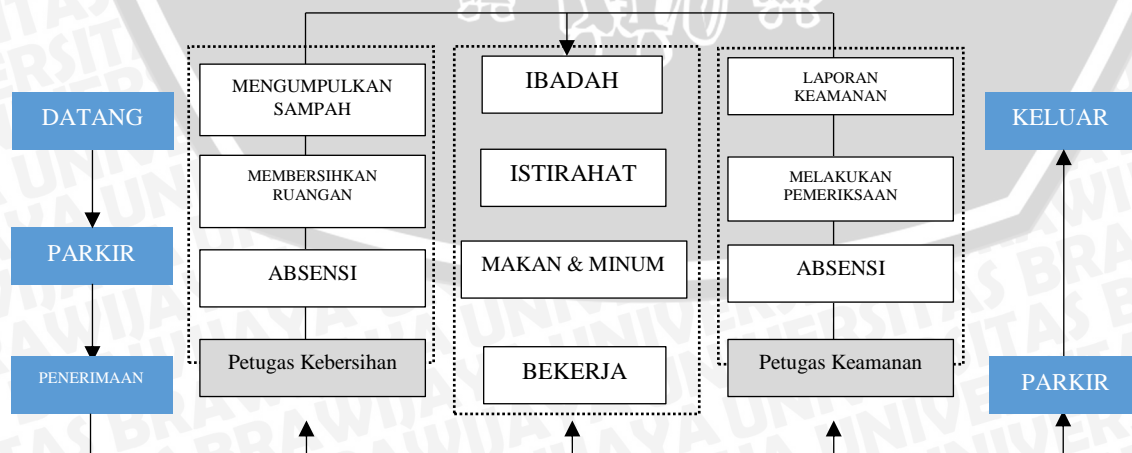
Tenaga Medis & Karyawan datang ke *Community Park*, kemudian masuk mencari parkir. Setelah itu, tenaga medis & karyawan dapat langsung menuju ke bangunan hall utama, menuju ruang karyawan untuk absen dan meletakkan perlengkapan, lalu menuju ke ruang staff melakukan kegiatan administrasi. Sementara tenaga medis melakukan aktivitas pemeriksaan dan merekap hasil di ruang P3K. Aktivitas lain untuk karyawan dan tenaga medis antara lain bekerja, makan & minum, istirahat, cuci muka serta buang air.



Gambar 4. 22 Alur aktivitas tenaga medis & karyawan di *Community Park*

3. Petugas Kebersihan & Petugas Keamanan

Petugas kebersihan & petugas keamanan datang ke *Community Park*, kemudian masuk mencari parkir. Setelah itu, tenaga medis & karyawan dapat langsung menuju ke bangunan hall utama, menuju ruang karyawan untuk absen dan meletakkan perlengkapan, lalu menuju ke ruang luar melakukan aktivitas bersih-bersih, mengumpulkan sampah. Sementara tenaga medis melakukan aktivitas pemeriksaan dan merekap hasil di ruang P3K. Aktivitas lain untuk karyawan dan tenaga medis antara lain bekerja, makan & minum, istirahat, cuci muka serta buang air.



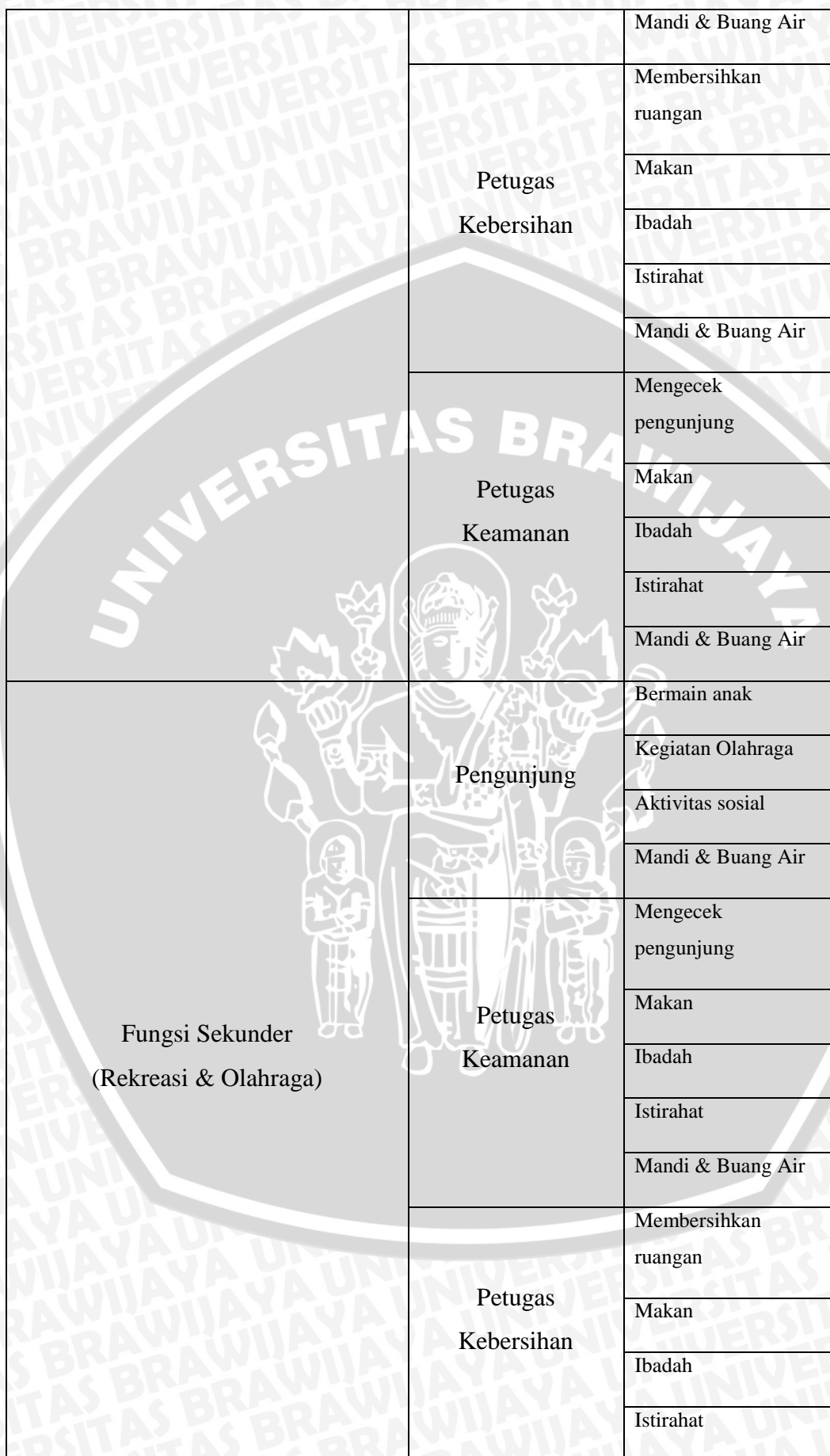
Gambar 4. 23 Alur aktivitas petugas kebersihan & petugas keamanan di *Community Park*



Setelah mendapatkan diagram alur aktivitas dari masing-masing pelaku, maka dijabarkan lagi untuk mendapatkan kegiatan yang lebih rinci dari masing-masing pelaku, yaitu pengunjung, karyawan, tenaga medis, petugas kebersihan dan petugas keamanan, ke dalam tabel fungsi pelaku dan kegiatan berikut:

Tabel 4. 17 Tabel fungsi pelaku dan aktivitas

Fungsi	Pelaku	Aktivitas	
Fungsi Primer (Pusat Komunitas)	Pengunjung	Kegiatan Kepemudaan (<i>Youth Center</i>)	
		Kegiatan membaca	
		Bermain anak	
		Kegiatan lansia	
		Seni pertunjukan	
		Kegiatan olahraga	
		Kegiatan jual beli	
		Ibadah	
	Karyawan	Mandi & Buang Air	
		Kegiatan administratif	
		Menjaga loket/ <i>ticketing</i>	
		Ibadah	
	Tenaga Medis	Istirahat	
		Mandi & Buang Air	
		Pemeriksaan (<i>Check Up</i>)	
		Merekap hasil pemeriksaan	
			Ibadah
			Istirahat

<p style="text-align: center;">Fungsi Sekunder (Rekreasi & Olahraga)</p> 	<p style="text-align: center;">Petugas Kebersihan</p>	Mandi & Buang Air
		Membersihkan ruangan
		Makan
		Ibadah
		Istirahat
		Mandi & Buang Air
	<p style="text-align: center;">Petugas Keamanan</p>	Mengecek pengunjung
		Makan
		Ibadah
		Istirahat
		Mandi & Buang Air
		<p style="text-align: center;">Pengunjung</p>
	Kegiatan Olahraga	
	Aktivitas sosial	
	Mandi & Buang Air	
<p style="text-align: center;">Petugas Keamanan</p>	Mengecek pengunjung	
	Makan	
	Ibadah	
	Istirahat	
	Mandi & Buang Air	
<p style="text-align: center;">Petugas Kebersihan</p>	Membersihkan ruangan	
	Makan	
	Ibadah	
	Istirahat	

		Mandi & Buang Air
Fungsi Tersier (Pengelolaan)	Karyawan	Kegiatan administrasi
		Makan
		Ibadah
		Istirahat
		Mandi & Buang Air

Sumber: Analisis Penulis

4.6 Analisis Teknis Bangunan

4.6.1 Identifikasi Kapasitas Ruang

Proses penentuan kapasitas ruang dalam *Community Center*, masih dihadapkan oleh beberapa kendala, yaitu kendala teknis berupa penentuan kapasitas ruang.

1. Untuk menentukan kapasitas ruang *Community Center*, tidak dapat ditentukan secara pasti karena belum adanya standar baku dari Kemenpora yang dapat dijadikan *guidance* untuk menentukan kapasitas ruang dalam perancangan. Namun, standar kebutuhan dan jumlah ruang *Community Center* mengikuti hasil analisis yang telah dilakukan oleh DTKBP Tangerang Selatan.
2. Sementara untuk menentukan kapasitas ruang fungsi GOR (Gedung Olahraga) dapat merujuk pada Buku Standar Tata Cara Perencanaan Teknik Bangunan Gedung Olahraga yang dikeluarkan oleh Departemen Pekerjaan Umum (PU) dan disesuaikan dengan analisis kebutuhan ruang yang telah dilakukan oleh DTKBP Tangerang Selatan. Sehingga menghasilkan kebutuhan ruang yang sudah sesuai dengan kebutuhan saat ini. Standar tersebut meliputi standar jumlah lapangan olahraga skala kecamatan dan rasio penentuan jumlah kursi penonton.

Dengan mempertimbangkan kondisi dan data keberadaan fasilitas olahraga dan Ruang Terbuka Hijau Publik (RTHP) yang ada di Pondok Aren, maka hasil analisis ruang untuk objek *Community Center* diperuntukkan untuk mewadahi kebutuhan masyarakat umum Kecamatan Pondok Aren sebanyak 353.904 jiwa dan mampu mewadahi setidaknya 20-50% kebutuhan akan ruang olahraga dari total jumlah 82 SD yaitu 47 SD Negeri dan 35 SD swasta, 31 SMP yaitu 3 SMP Negeri

dan 28 SMP Swasta, 1 SMA Swasta, 19 SMA Negeri, 1 SMK Negeri 5 SMK Swasta yang terdapat di Kecamatan Pondok Aren dengan jumlah dan ukuran lapangan sesuai standar.² Perancangan objek *Community Center* diharapkan mampu menjadi 1 (satu) dari total 2 (dua) objek *Community Center* yang menjadi rencana pembangunan Pemerintah Kota Tangerang Selatan di Kecamatan Pondok Aren.³

Dengan latar belakang integrasi ruang, maka perlu adanya aspek-aspek yang dihasilkan dari studi komparasi ditambah beberapa persyaratan penting yang harus dipenuhi dalam menciptakan ruang luar dan merencanakan bangunan olahraga. Adapun kriterianya sebagai berikut:

4.6.2 Analisis Kebutuhan Ruang

Tabel 4. 18 Tabel kelompok fasilitas

	Fungsi	Pelaku	Aktivitas	Kelompok Fasilitas
FUNGSI PRIMER	Pusat Komunitas	Pengunjung	Kegiatan Kepemudaan (<i>Youth Center</i>)	Pusat kesenian
			Kegiatan membaca	Pusat kewirausahaan (<i>UKM Center</i>)
			Bermain anak	
			Kegiatan lansia	
			Seni pertunjukan	
			Kegiatan olahraga	Pusat kepemudaan (<i>Youth Center</i>)
			Kegiatan jual beli	
			Ibadah	Pusat lansia (<i>Senior Center</i>)
		Mandi & Buang Air		
		Karyawan	Kegiatan administratif	Pusat lansia (<i>Senior Center</i>)
Menjaga loket/ticketing				

² RPJMD Tangerang Selatan 2016-2021

³ Ibid

FUNGSI SEKUNDER	Tenaga Medis	Ibadah	Pusat anak-anak (<i>Children Playground</i>)		
		Istirahat			
		Mandi & Buang Air			
		Petugas Kebersihan	Pemeriksaan	Perpustakaan skala kecamatan	
			Merekap hasil		
			Ibadah		
			Istirahat		
		Petugas Keamanan	Mandi & Buang Air		
			Membersihkan ruangan		Pusat keolahragaan (GOR)
			Makan		
			Ibadah		
		Istirahat			
	Pengunjung	Petugas Keamanan	Mandi & Buang Air		
			Mengecek pengunjung		
			Makan		
			Ibadah		
		Rekreasi & Olahraga	Petugas Keamanan	Istirahat	<i>Community Park</i>
				Mandi & Buang Air	
				Bermain anak	
				Kegiatan Olahraga	
Petugas Keamanan	Petugas Keamanan	Aktivitas sosial			
		Mandi & Buang Air			
		Mengecek pengunjung			
		Makan			
Petugas Keamanan	Petugas Keamanan	Ibadah			
		Istirahat			
		Mandi & Buang Air			
		Mandi & Buang Air			

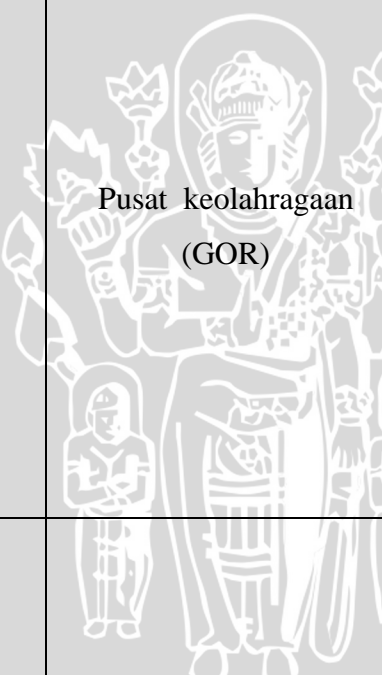
		Petugas Kebersihan	Membersihkan ruangan	
			Makan	
			Ibadah	
			Istirahat	
			Mandi & Buang Air	
FUNGSI TERSIER	Pengelolaan Servis Fasilitas Umum	Karyawan	Kegiatan administrasi	Kantor Pengelola
			Makan	
			Ibadah	
			Istirahat	Kantin
			Mandi & Buang Air	

Sumber: Analisis Penulis

Berdasarkan tabel kelompok fasilitas, kemudian dianalisis untuk mendapatkan jenis-jenis ruang secara detail dari masing-masing kelompok fasilitas. Berikut penjelasannya lewat tabel berikut.

Tabel 4. 19 Tabel jenis-jenis ruang

	Fungsi Kegiatan	Kelompok Fasilitas	Jenis Ruang
FUNGSI PRIMER	Pusat Komunitas	Pusat kesenian	Teater Seni <i>Indoor</i>
			Ruang Pameran
			Lobby depan
			Lobby belakang
			Atrium
		Pusat kewirausahaan (UKM <i>Center</i>)	Kios
			Lobby <i>Youth Center</i>

		Pusat kepemudaan (<i>Youth Center</i>)	Auditorium <i>Youth Center</i>
		Pusat lansia (<i>Senior Center</i>)	Lobby <i>Senior Center</i>
			Auditorium <i>Senior Center</i>
		Pusat anak-anak (<i>Children Playground</i>)	Area bermain
		Perpustakaan	Ruang Baca
			Ruang Fotokopi
		Pusat keolahragaan (GOR)	Lapangan Voli
			Lapangan Bulutangkis
			Kursi Penonton
			Ruang Ganti Pria
			Ruang Ganti Wanita
			KM/WC Pria
			KM/WC Wanita
FUNGSI SEKUNDER	Rekreasi & Olahraga	 <i>Community Park</i>	Lapangan Basket
			Teater Seni <i>Outdoor</i>
			Tempat pentonton
			Plaza depan
			Plaza hall
FUNGSI TERSIER	Fasilitas Umum	Penunjang	Kantin
			Mushalla
			KM/WC (pria & wanita)

		Area Parkir Pengunjung
Servis	Utilitas	Ruang Security
		Ruang MEE
		Ruang AHU
		Ruang Genset
		Gudang
		Ruang Peralatan
Pengelolaan	Kantor Pengelola	Ruang Penyimpanan
		Ruang Kerja Staf Kesenian
		Ruang Kerja Staf Seni & Kerja
		Ruang Kerja Staf Kewirausahaan
		Ruang Kerja Staf Kepemudaan
		Ruang Kerja Staf Senior
		Ruang Kerja Staf Anak-anak
		Ruang Kerja Staf Perpustakaan
		Ruang Kerja Staf Keolahragaan

		Ruang Kerja Staf Pertamanan
		Ruang Kerja Staf Pengelola & Pemasaran
		Parkir Pengelola

Sumber: Analisis Penulis

4.6.3 Analisis Kuantitatif

4.6.3.1 Analisis Besaran Ruang Secara Makro

Tabel 4. 20 Tabel kebutuhan dan besaran ruang

	Fungsi Kegiatan	Jenis Ruang	Kapasitas	Luas yang dibutuhkan	Keterangan
FUNGSI PRIMER	Pusat Komunitas	<i>Community Center</i>			
		Teater Seni <i>Indoor</i>		375 m ²	
		Ruang Pameran		375 m ²	
		Atrium		70 m ²	
		Kios UKM		360 m ²	
		Auditorium <i>Youth Center</i>		850 m ²	
		Lobby <i>Senior Center</i>		95 m ²	
		Auditorium <i>Senior Center</i>		158.5 m ²	
		Area bermain		158.5 m ²	

	Ruang Baca		225 m ²	
	Ruang Fotokopi		15 m ²	
	Ruang Pemanasarn		111 m ²	
	Ruang P3K		6 m ²	
GOR (Gedung Olahraga)				
	Lapangan Voli		162 m ²	
	Lapangan Bulutangkis		81.8 m ²	
	Kursi Penonton		650 m ²	
	Ruang Ganti Pria			
	Ruang Ganti Wanita			
	KM/WC Pria			
	KM/WC Wanita			
	Lapangan Basket		476 m ²	
	Teater Seni <i>Outdoor</i>		375 m ²	
	Tempat pentonton		105 m ²	
Community Park	Plaza depan		45 m ²	
	Plaza hall		85 m ²	
	Kantin		158.5 m ²	
	Mushalla		130 m ²	

		KM/WC (pria & wanita)		95 m ²	
FUNGSI TERSIER	Fasilitas Umum	Area Parkir Pengunjung		776.1 m ²	
		Ruang Security			
		Ruang MEE			
		Ruang AHU			
	Servis	Ruang Genset			
		Gudang			
		Ruang Peralatan			
		Ruang Penyimpanan			
		Ruang Kerja Staf Kesenian			
		Ruang Kerja Staf Seni & Kerja			
	Pengelolaan	Ruang Kerja Staf Kewirausahaan			
		Ruang Kerja Staf Kepemudaan			
		Ruang Kerja Staf Senior			
		Ruang Kerja Staf Anak-anak			
		Ruang Kerja Staf Perpustakaan			

	Ruang Kerja Staf Keolahragaan			
	Ruang Kerja Staf Pertamanan			
	Ruang Kerja Staf Pengelola & Pemasaran			
	Parkir Pengelola			

Sumber: Analisis Penulis

4.6.3.2 Analisis Besaran Ruang *Community Center*

Tabel 4. 21 Tabel analisis besaran ruang *Community Center*

	FUNGSI RUANG	PELAKU	KAPASITAS	HITUNGAN	JUMLAH	TOTAL
COMMUNITY CENTER	<i>Lobby Youth Center</i>	Pengunjung	20% dari <i>Community Center</i> 20% adalah 16 org	1 meja panjang (2,5x0,6)	25	95 m ²
				2 single bench (0,8x0,8)	36	
				2 sofa panjang (2x0,7)	1,5	
				4 bench double (1,5x0,7)	12,8	
		Pengelola	2 org Pengelola	2,8		
	Total kapasitas					
	16 pengunjung + 2 pengelola = 18 orang			2 meja kecil (0,6x1,2) Sirkulasi 30%		
	Pengunjung	Zona 1		27 org x 2 m ²		375 m ²

Ruang Pameran		5 bagian – 5 menit	1 maket kawasan (3x3)	
		1 bagian – 5 org	4 Stand gallery (2x2)	
		5bagian = 25 org 3 zona = 75 org	Sirkulasi 30% Total 125 m ² /zona 3 zona = 375	
	Pengelola	3 zona 10 org		
	Total kapasitas			
		125 pengunjung + 10 pengelola = 135 org 27 orang / zona		
Teater Seni <i>Indoor</i>	Pengunjung	1 zona 5 bagian – 5 menit 1 bagian – 5 org 5bagian = 25 org 3 zona = 75 org	27 org x 2 m ² Sirkulasi 30% Total 125 m ² /zona 3 zona = 375	375 m ²
	Pengelola	3 zona 10 org		
Atrium	Pengunjung	35 orang	35 org x 2 m ²	70 m ²
Kios UKM	Pengunjung	60 orang		360 m ²

	Pengelola	3 zona 1 zona 10 kios 1 kios – 2 org 1 zona = 20 orang 3 zona = 60 org	30 Rak barang x (1x3) 60 kursi x (0,6x0,6) Sirkulasi/ ruang gerak 30% Total 120 m ² /zona 3 zona = 360 m ²		
Auditorium Youth Center	Pengunjung	1 zona = 200 org 2 zona = 400 org	200 org x 2 m ² 60 kursi x (0,6x0,6) 50 meja kecil (0,6x1,2)	400 m ² 21.6 m ² 36 m ² 30 m ²	850 m ²
	Pengelola	2 zona 10 org	Sirkulasi 30% Total m ² /zona 2 zona = 850 m ²		
Lobby Senior Center	Pengelola	3 zona 10 org	1 meja panjang (2,5x0,6) 2 single bench (0,8x0,8) 2 sofa panjang (2x0,7) 4 bench double (1,5x0,7) 2 meja kecil (0,6x1,2) Sirkulasi 30%		95 m ²
	Pengelola	2 org Pengelola			
	Total kapasitas				

		16 pengunjung + 2 pengelola = 18 orang			
Auditorium <i>Senior Center</i>	Pengunjung	46 orang	46 orang x 2 m ²	92 m ²	158.5 m ²
	Pengelola	5 orang	40 kursi x (0,6x0,6) 10 meja x (1,2x1,2) Sikulasi/ ruang gerak adalah 30%	14,4 m ² 14,4 m ² 1,25 m ² 36,6 m ²	
Area bermain <i>(Children Playground)</i>	Pengunjung	1500 orang	46 orang x 2 m ²	92 m ²	158.5 m ²
	Pengelola	5 orang	40 kursi x (0,6x0,6) 10 meja x (1,2x1,2) Sikulasi/ ruang gerak adalah 30%	14,4 m ² 14,4 m ² 1,25 m ² 36,6 m ²	
Perpustakaan	Pengunjung	500 orang	46 orang x 2 m ²	92 m ²	225 m ²
	Pengelola	5 orang	40 kursi x (0,6x0,6) 10 meja x (1,2x1,2) 30 Rak buku x (1x3) Sikulasi/ ruang gerak adalah 30%	14,4 m ² 14,4 m ² 1,25 m ² 36,6 m ²	
Ruang Fotokopi	Pengunjung	5 orang	2 mesin fotokopi (1.5 x1.5) Sirkulasi 30%	13 m ²	15 m ²
	Pengelola	1 orang		2 m ²	

Lapangan Voli	Pengunjung	10 orang	2 lap voli x (9 x 8) Sirkulasi 30%	36 m ²	50 m ²
	Pengelola	1 orang		10 m ²	
Lapangan Bulutangkis	Pengunjung	4 orang	3 lap bulutangkis x (6.10 x 13.40) Sirkulasi 30%	81.74 m ²	110 m ²
	Pengelola	1 orang		25 m ²	
Kursi Penonton	Pengunjung	2000	Kursi penonton 2000 x (0.5x0.5) Sirkulasi 30%	500 m ²	650 m ²
	Pengelola	1 orang		150 m ²	
Ruang pemanasan	Pengunjung	20 orang	Ruang (9 x 9) Sirkulasi 30%	81 m ²	111 m ²
	Pengelola	2 orang		20 m ²	
Ruang P3K	Pengunjung	2 orang	2 buah tempat tidur (1 x 2) 1 buah kloset duduk (0.7 x 0.4) Sirkulasi 30%	4 m ²	15 m ²
	Pengelola	3 orang		1 m ² 1 m ²	
Ruang Ganti Pria					
Ruang Ganti Wanita					
KM/WC Pria	pengunjung	200 orang	200 orang x 2 m ² 4 washtafel x (0,8x0,6)	400 m ²	635 m ²
	Pengelola	3 orang		2 m ² 3 m ²	

			10 urinoir x (0,6x0,5)	2 m ² 125 m ²	
			4 closet x (0,7x0,4)		
			Sirkulasi 20%		
KM/WC Wanita	pengunjung	200 orang	200 orang x 2 m ²	400 m ²	630 m ²
	Pengelola	3 orang	4 washtafel x (0,8x0,6)	2 m ² 2 m ²	
			4 closet x (0,7x0,4)	125 m ²	
			Sirkulasi 20%		
TOTAL LUAS COMMUNITY CENTER					4559 m ²

Sumber: Analisis Penulis

4.6.3.3 Analisis Besaran Ruang Luar

Tabel 4. 22 Tabel analisis besaran ruang *Community Park*

	FUNGSI RUANG	PELAKU	KAPASITAS	HITUNGAN	JUMLAH	TOTAL
COMMUNITY PARK	Lapangan Basket	Pengunjung	10 orang	1 lapangan basket (28 x 15)	420 m ² 150 m ²	570 m ²
		Pengelola	2 orang Pengelola	Sirkulasi 30%		
	Teater Seni Outdoor	Pengunjung	1 zona 5 bagian – 5 menit 1 bagian – 5 org 5 bagian = 25 org 3 zona = 75 org	27 org x 2 m ² Sirkulasi 30% Total 125 m ² /zona 3 zona = 375		375 m ²

		Pengelola	3 zona 10 org			
		Total kapasitas 125 pengunjung + 10 pengelola = 135 org 27 orang / zona				
	Tempat pentonton	Pengunjung	300	Kursi penonton 300 x (0.5x0.5) Sirkulasi 30%	75 m ²	105 m ²
		Pengelola	1 orang		35 m ²	
TOTAL LUAS COMMUNITY CENTER						1.050 m²

Sumber: Analisis Penulis

4.6.3.4 Analisis Besaran Ruang Fasilitas Umum

Tabel 4. 23 Tabel analisis besaran ruang fasilitas umum

	FUNGSI RUANG	PELAKU	KAPASITAS	HITUNGAN	JUMLAH	TOTAL	
FASILITAS UMUM	Kantin	Pengunjung	Asumsi 40 orang	46 orang x 2 m ²	92 m ²	158.5 m ²	
		pengelola	Asumsi 6 orang	40 kursi x (0,6x0,6)	14,4 m ²		
		Total kapasitas 40 pengunjung+6 pengelola = 46 orang		10 meja x (1,2x1,2)	14,4 m ²		1,25 m ²
				1 meja bar x (2,5x0,5)	36,6 m ²		

			Sirkulasi/ ruang gerak adalah 30%		
Merchandise & Sport Shop	Pengunjung	Asumsi 20% total pengunjung <i>Community Center</i> $20\% \times 304 = 60$ orang	64 orang x 2 m ² 6 Rak barang x (1x3) 2 kursi x (0,6x0,6) 1 meja kantor x (0,6x1)	128 m ² 18 m ² 0,72 m ² 0,6 m ² 44 m ²	190 m ²
	Pengelola	40 orang	Sirkulasi/ ruang gerak 30%		
	Total kapasitas 60 pengunjung + 4 pengelola = 64 orang				
Mushalla		Asumsi 40 orang 10 orang wudhu Sirkulasi 30% Total kapasitas = 50 orang	50 orang x 2 m ² Sirkulasi 30%	100 m ² 30 m ²	130 m ²
KM/ WC		Asumsi pengunjung pria 200 orang Asumsi pengunjung wanita 245 orang	18 orang x 2 m ² 4 wastafel x (0,8x0,6) 10 urinoir x (0,6x0,5) 4 closet x (0,7x0,4)	36 m ² 36 m ² 3 m ² 1,12 m ² 8,4 m ² 32 m ²	95 m ²
	Pria	<ul style="list-style-type: none"> • 1 wastafel ~ 50 pengunjung = 40 wastafel • 1 urinoir ~ 10 urinoir = 20 pengunjung • Closet duduk ~ 50 pengunjung = 4 closet duduk 	<ul style="list-style-type: none"> • 16 orang x 2 m² • 5 wastafel x (0,8x0,6) • 3 closet jongkok x (0,5x0,4) 	<ul style="list-style-type: none"> • 2,4 m² • 0,6 m² • 2,24 m² • 75 m² 	

	Wanita	<ul style="list-style-type: none"> • 1 washtafel ~ 50 orang = 5 wahstafel • Closet 1 duduk ~ 80 orang = 8 closet duduk • 1 closet jongkok ~ 30 orang = 3 closet jongkok 	8 closet duduk x(0,7x0,4) Sirkulasi 20%		
	Total kapasitas 18 pria + 16 wanita = 34 orang				
Parkir pengunjung	Pengunjung	<p>Asumsi bahwa kendaraan 80% total pengunjung mobil 30% pejalan 20% motor 50%</p> <p>80% x 445 = 356 orang</p> <p>30% x 356 orang = 107 orang</p> <p>50% x 356 orang = 178 orang</p> <p>1 mobil asumsi 4 orang</p> <p>107 : 4 = 28 mobil</p> <p>1 motor asumsi 2 orang</p> <p>178 : 2 = 89 motor</p>	28 mobil (3x5) 89 motor x (2x0,8) Sirkulasi 50%	375 m ² 142,4 m ² 258,7 m ²	776,1 m ²
Total Luas fasilitas Umum					1.349,6 m ²

Sumber: Analisis Penulis

4.6.3.5 Analisis Besaran Ruang Pengelola

Tabel 4. 24 Tabel analisis besaran ruang pengelola

	FUNGSI RUANG	PELAKU	KAPASITAS	HITUNGAN	JUMLAH	TOTAL
PENGELOLA	Ruang security	Pengelola	2 orang	2 orang x 2m ² 1 meja x (2x0,6) 2 kursi x (0,6x0,6) Sirkulasi 30%	4 m ² 1,2 m ² 7,2 m ² 1,7 m ²	771,42 m ²
	Ruang MEE	Pengelola Service	2 orang	2 orang x 2m ² 1 meja x (2x0,6) 1 kursi x (0,6x0,6) 1 Alat (1x1) Sirkulasi 30%	4 0,72 1,08 1 2,04	
	Ruang AHU	Pengelola Service	1 mesin dan sirkulasi manusia 2 orang	2 orang x 2m ² 1 Mesin AHU (4x4) Sirkulasi 30%	4 m ² 8 m ² 3,6 m ²	
	Ruang Genset	Pengelola Service	2 mesin Genset sirkulasi 2 orang	2 org x 2 m ² 2 Genset (3x3) Sirkulasi 30%	4 m ² 18 m ² 6,6 m ²	
	Gudang	Pengelola Service	Barang dan Sirkulasi 2 orang	Asumsi 36 m ²	36 m ²	
	Ruang Peralatan	Pengelola service	Alat dan Sirkulasi 2 orang	Asumsi 16 m ²	16 m ²	
	Ruang Penyimpanan	Pengelola service	Barang dan Sirkulasi 1 orang	Asumsi 36 m ²	36 m ²	

Ruang Kerja Bag. Pariwisata	Pengelola	R. Kepala Bag. 6 orang 3 ruang Kepala Bag.	3 kursi (0,6x0,6) 6 org x 2 m ² 1 meja kecil (0,6x1,2) 1 meja diskusi (0,6x3) 1 sofa Panjang (0,6x3) 1 single sofa (0,6x0,8) Sirkulasi 30%	10,8 m ² 12 m ² 0,72 m ² 1,8 m ² 1,8 m ² 4,8 m ² 9,6 m ²
Ruang Kerja bag. Transport	Pengelola	Sekretaris dan bendahara untuk 4 org 3 ruang sekertaris dan bendahara	4 org x 2 m ² 2 meja x (0,6x1) 1 kursi (0,6x0,5) Sirkulasi 30%	8 m ² 1,2 m ² 3 m ² 3,66 m ²
Ruang Kerja bag. Seni Budaya	Pengelola	Ruang Staff 9org	9 org x 2 m ² 9 meja x (0,6x1) 9 kursi (0,6x0,6) Sirkulasi 30%	18 m ² 5,4 m ² 32,4 m ² 55,8 m ²
Pengelola dan Pemasaran	Pengelola	Ruang Kepala 1 org Wakil kepala 1 org Sekertaris dan bendahara 4 org Administrasi 4 org Karyawan 10 org	6 org x 2m ² 3 kursi (0,6x0,6) 1 meja (0,6x1) 1 meja diskusi (0,6x0,6) 1 sofa panjang (0,5x0,8) Sirkulasi 30%	12 m ² 10,8 m ² 0,6 m ² 3,6 m ² 4 m ² 9,3 m ² 6 m ² 10,8 m ² 0,6 m ²

			<p>3 kursi (0,6x0,6)</p> <p>5,22 m²</p> <p>1 meja (0,6x1)</p> <p>Sirkulasi 30%</p> <p>8 org x 2m²</p> <p>8 kursi (0,6x0,6)</p> <p>4 meja (0,6x1)</p> <p>Sirkulasi 30%</p> <p>4 org x 2m²</p> <p>4 kursi (0,6x0,6)</p> <p>4 meja (0,6x1)</p> <p>Sirkulasi 30%</p> <p>10 org x 2m²</p> <p>10 kabin (1,8x2)</p> <p>Sirkulasi 30%</p>	
Area Parkir Pengelola	Pengelola	<p>Asumsi 1 Mobil = 1 org</p> <p>1 motor = 1 org</p> <p>Asumsi membawa mobil 20% total pengelola</p> <p>= 10 mobil</p> <p>Motor 8% total pengelola = 38 motor</p> <p>Total kapasitas 10+38 = 48</p>	<p>20 mobil x (3x5)</p> <p>38 motor x (2x0,8)</p> <p>Sirkulasi 50%</p>	
TOTAL LUAS PENGELOLA				771 m ²

Sumber: Analisis Penulis

4.6.4 Analisis Kualitatif

Untuk menentukan kebutuhan kuantitatif dan kualitatif pada setiap ruang, maka perlu ditentukan dengan menggunakan persyaratan berupa kebutuhan pencahayaan, akustik, penghawaan, keamanan dan kualitas visual yang dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 4. 25 Tabel Persyaratan Kuantitatif Dan Kualitaif

Jenis Ruang	Penghawaan		Pencahayaan		Akustik	Keamanan	Kualitas Visual
	Alami	Buatan	Alami	Buatan			
<i>Community Center</i>							
Teater Seni <i>Indoor</i>	√	√√	√	√√	√√	√	√√
Ruang Pameran	√	√√	√	√√	√√	√√	√√
Lobby depan	√√	√√	√√	√√	√	√	√
Lobby belakang	√√	√√	√√	√√	√	√	√
Atrium	√√	√√	√√	√√	√	√	√
Kios UKM	√	√√	√√	√	√	√	√
Auditorium <i>Youth Center</i>	√	√√	√	√√	√√	√√	√√
Lobby Senior <i>Center</i>	√√	√√	√√	√√	√	√	√
Auditorium <i>Senior Center</i>	√	√√	√	√√	√√	√√	√√
Area bermain <i>(Children Playground)</i>	√	√√	√	√√	√√	√√	√√

Ruang Baca	√	√√	√	√√	√	√	√√
Ruang Fotokopi	√	√√	√	√√	√	√	√√
GOR (Gedung Olahraga)							
Lapangan Voli	√√	√	√√	√√	√	√√	√√
Lapangan Bulutangkis	√√	√	√√	√√	√	√√	√√
Kursi Penonton	√√	√	√√	√√	√	√√	√√
Ruang Ganti Pria	√	√√	√	√√	√	√	√
Ruang Ganti Wanita	√	√√	√	√√	√	√	√
KM/WC Pria	√	√√	√	√√	√	√	√
KM/WC Wanita	√	√√	√	√√	√	√	√
Community Park							
Lapangan Basket	√√	-	√√	√√	√	√√	√√
Teater Seni Outdoor	√√	-	√√	√√	√	√√	√√
Tempat pentonton	√√	-	√√	√√	√	√√	√√
Plaza depan	√√	-	√√	√√	√	√√	√√
Plaza hall	√√	-	√√	√√	√	√√	√√

Fasilitas Umum							
Kantin	√	√√	√	√√	√	√	√√
Mushalla	√√	√√	√√	√√	√	√	√
KM/WC (pria & wanita)	√	√√	√	√√	√	√	√
Area Parkir Pengunjung	√	√√	√	√√	√	√	√

Servis							
Ruang Security	-	√√	-	√√	-	√√	-
Ruang MEE	-	√√	-	√√	-	√√	-
Ruang AHU	-	√√	-	√√	-	√√	-
Ruang Genset	-	√√	-	√√	-	√√	-
Gudang	-	√√	-	√√	-	√√	-
Ruang Peralatan	-	√√	-	√√	-	√√	-

Pengelola							
Ruang Penyimpanan	√√	√√	√√	√√	√	√	√
Ruang Kerja Staf Kesenian	√√	√√	√√	√√	√	√	√
Ruang Kerja Staf Seni & Kerja	√√	√√	√√	√√	√	√	√
Ruang Kerja Staf	√√	√√	√√	√√	√	√	√

Kewirausahaan							
Ruang Kerja Staf Kepemudaan	√√	√√	√√	√√	√	√	√
Ruang Kerja Staf Senior	√√	√√	√√	√√	√	√	√
Ruang Kerja Staf Anak-anak	√√	√√	√√	√√	√	√	√
Ruang Kerja Staf Perpustakaan	√√	√√	√√	√√	√	√	√
Ruang Kerja Staf Keolahragaan	√√	√√	√√	√√	√	√	√
Ruang Kerja Staf Pertamanan	√√	√√	√√	√√	√	√	√
Ruang Kerja Staf Pengelola & Pemasaran	√√	√√	√√	√√	√	√	√
Parkir Pengelola	√√	√√	√√	√√	√	√	√

Sumber: Analisis Penulis

Keterangan

√√ : sangat penting

√ : penting

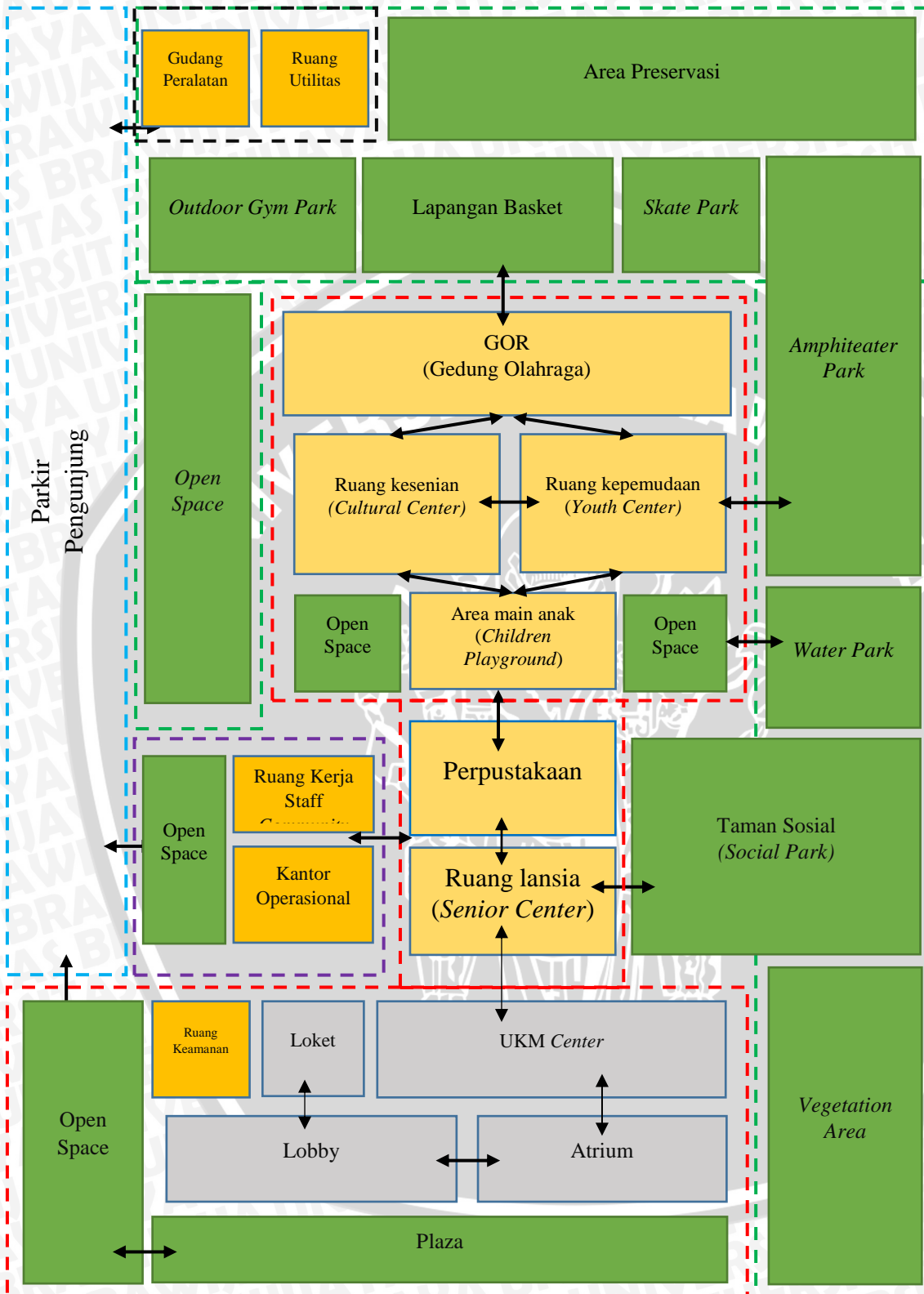
- : tidak penting

4.6.5 Diagram Hubungan Ruang

Setiap pengguna dalam fasilitas ini memiliki hubungan antara satu pihak dengan pihak lainnya. Hubungan tersebut muncul karena adanya timbal balik antara kegiatan, yang ditunjukkan melalui diagram berikut :

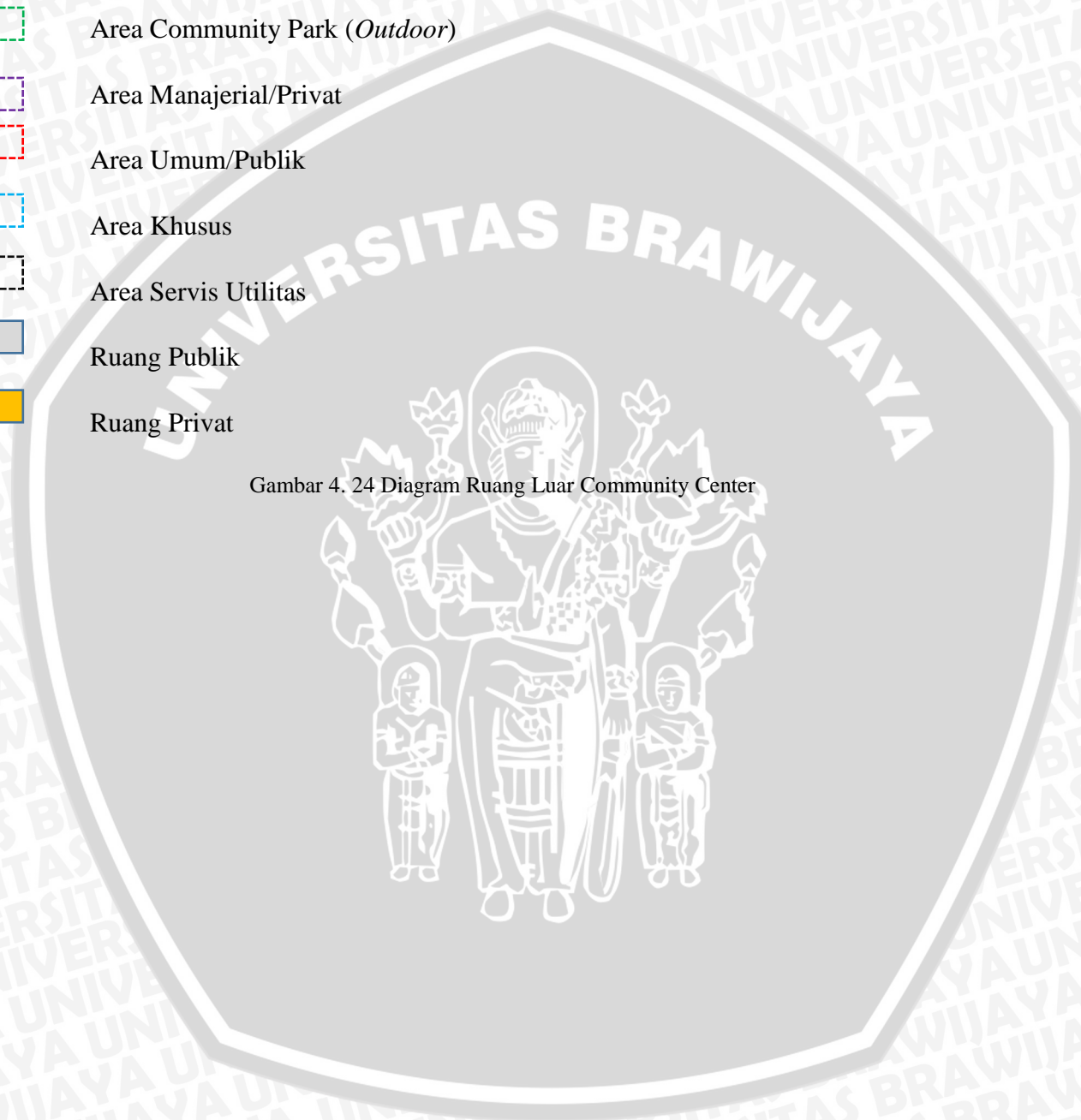


4.5.4.1 Organisasi Ruang



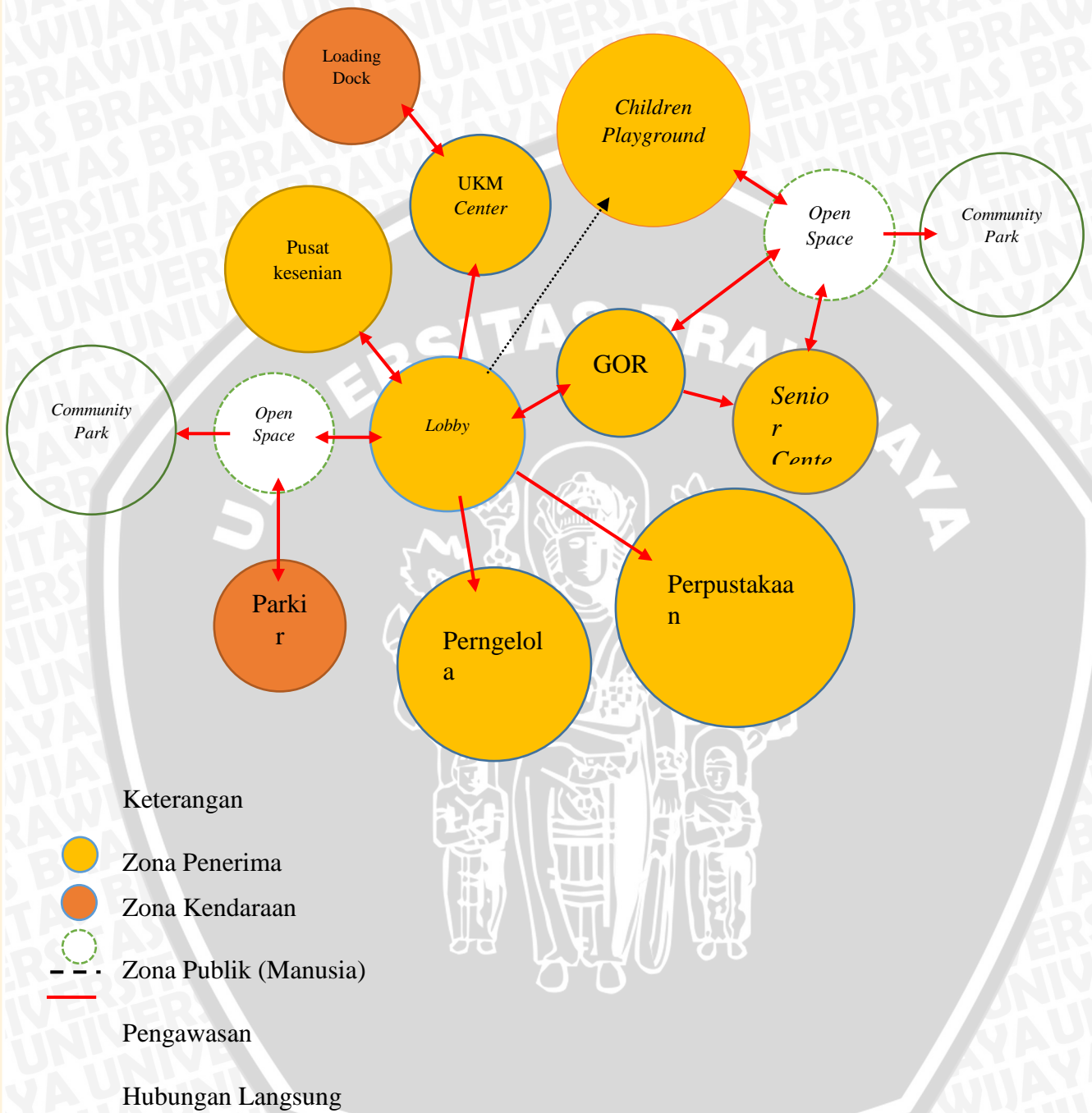
Keterangan

- - - Pengawasan
- Hubungan langsung
- Area Community Park (*Outdoor*)
- Area Manajerial/Privat
- Area Umum/Publik
- Area Khusus
- Area Servis Utilitas
- Ruang Publik
- Ruang Privat



Gambar 4. 24 Diagram Ruang Luar Community Center

4.5.4.2 Organisasi Ruang Dalam dan Ruang Luar



Gambar 4. 25 Organisasi Ruang Dalam dan Ruang Luar

4.7 Analisis Ruang Luar

4.7.1 Analisis Jumlah dan Jenis Ruang Luar

Ruang Terbuka Hijau (RTH) pada *Community Center* terdiri dari lapangan olahraga dan tempat bermain dan rekreasi tergolong ke dalam RTH (Ruang Terbuka Hijau). Penyediaan RTH ini merujuk pada skala kawasan⁴. Pada skala kawasan, RTH disesuaikan dengan standar skala kecamatan, yaitu⁵:

- Luas lahan tapak 26.720 m², dengan KDB (maksimal) 60%. Sehingga berdasarkan perhitungan maka luas dasar bangunan maksimal yang diperbolehkan adalah seluas 16.032 m², sedangkan luas ruang terbuka nya minimal seluas 10.688 m².
- KDH menurut peraturan daerah adalah (minimal) 10%. Sehingga total luasan KDH adalah 10% x 26.720 m² yaitu 1.068 m² (minimal).
- Perhitungan KDH menggunakan model perhitungan berdasarkan UU no. 26 tahun 2007 tentang Penataan Ruang, dikarenakan objek bangunan memiliki program dan fungsi ruang luar ruang *Community Center* yang mewadahi tingkat kecamatan. Sehingga perhitungan KDH disesuaikan dan tidak mengikuti persyaratan RTH untuk taman kecamatan. Perhitungan KDH adalah sebagai berikut:

RTH : KDH x Luas Tapak

RTH : 10% x 26.720 m²

RTH : 2.672 m² (minimal)

RTNH (maksimal) : Luas Tapak - RT - RTH

RTNH (maksimal) : 26.720 m² - 10.688 m² - 2.672 m²

RTNH (maksimal) : 13.360 m² (maksimal)

Sehingga, didapat persyaratan rasio pembentuk RTH pada *Community Center* yakni maksimal seluas 13.360 m² untuk area perkerasan dan minimal 2.672 m² untuk area hijau.

1. Analisis Jenis Ruang Luar

⁴ Subdit. Pedoman Penataan Ruang, Dit. Tarunas, Ditjen. Taru, Dept. PU, 2009

⁵ UU 26 tahun 2007 tentang Penataan Ruang

a. Pengaruh Historis & Budaya di Kecamatan Pondok Aren

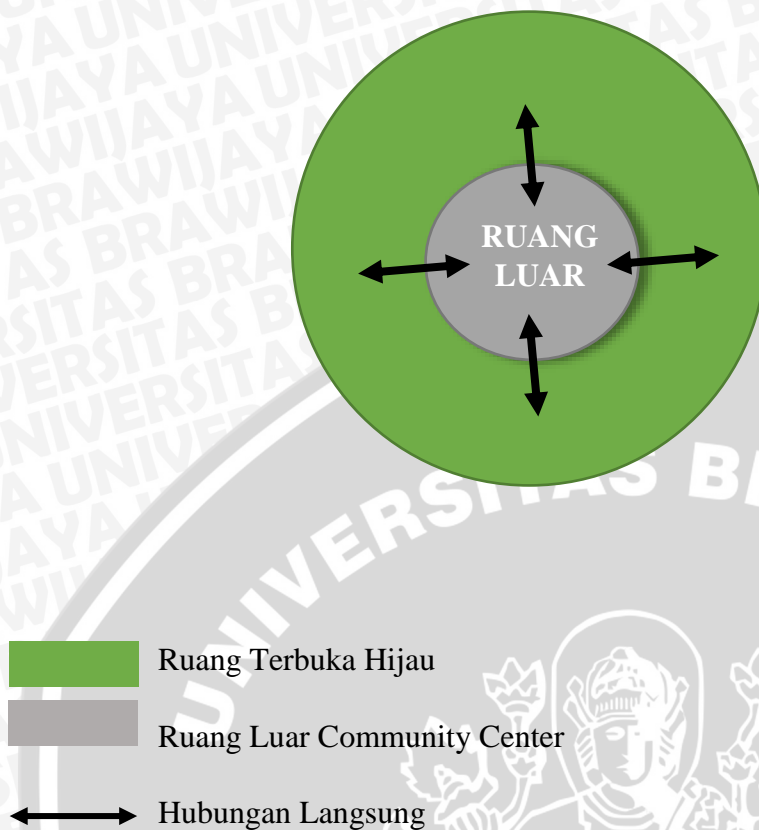
Budaya yang heterogen di Kecamatan Pondok Aren terbentuk dari budaya betawi, sunda dan tionghoa. Kondisi ini menunjukkan tingginya jumlah pelaku seni di Pondok Aren. Fenomena ini direspon dengan menyediakan ruang untuk mewadahi beberapa kegiatan budaya, kesenian dan olahraga. Taman olahraga komunitas *skateboard* berupa *skatepark*, taman musikal dengan panggung untuk pertunjukan musik setiap akhir pekan dan area terbuka untuk kegiatan senam pagi dan pertunjukan seni tari tradisional dan barongsai. Ruang luar yang ada juga merespon dari setiap kalangan usia penduduk, dengan menyediakan pusat khusus untuk kegiatan anak-anak, pemuda, dan lansia. Sementara GOR dan perpustakaan skala kecamatan merupakan fasilitas yang wajib ada dalam Community Center.

Tabel 4. 26 Penggunaan Ruang dan Jenis Kebudayaan

	Fungsi Kegiatan	Kelompok Fasilitas	Jenis Ruang
FUNGSI PRIMER	Pusat Komunitas	Pusat kesenian	Teater Seni <i>Indoor</i>
			Ruang Pameran
			Lobby depan
			Lobby belakang
			Atrium
		Pusat kewirausahaan (UKM <i>Center</i>)	Kios
		Pusat kepemudaan (<i>Youth Center</i>)	Lobby <i>Youth Center</i>
			Auditorium <i>Youth Center</i>
		Pusat lansia (<i>Senior Center</i>)	Lobby <i>Senior Center</i>
			Auditorium <i>Senior Center</i>

		Pusat anak-anak (<i>Children Playground</i>)	Area bermain
		Perpustakaan	Ruang Baca
			Ruang Fotokopi
		Pusat keolahragaan (GOR)	Lapangan Voli
			Lapangan Bulutangkis
			Kursi Penonton
			Ruang Ganti Pria
			Ruang Ganti Wanita
			KM/WC Pria
		FUNGSI SEKUNDER	Rekreasi & Olahraga <i>Community Park</i>
Lapangan Basket			
Teater Seni <i>Outdoor</i>			
Skate Park			
Taman Terbuka			
			Amphiteater

4.6.1.1 Hubungan Ruang Luar Community Center



Gambar 4. 26 Hubungan Ruang Luar

Dalam merumuskan organisasi ruang luar, setiap ruang luar diasumsikan ruang tanpa atap. Ruang menjadi dua jenis ruang, yaitu ruang gerak dan ruang tinggal. Ruang gerak meliputi ruang-ruang yang digunakan untuk sirkulasi, tempat olahraga. Sementara ruang tinggal meliputi ruang-ruang yang digunakan untuk kegiatan seni dan budaya, kegiatan lansia, amphitheater dan area bermain anak. Diantara ruang gerak dan ruang tinggal, terdapat RTH yang mengelilingi ruang luar.⁶ RTH yang meliputi vegetasi menjadi pendukung terciptanya hubungan antar ruang tersebut. Sehingga dalam organisasi ruang luar ini, peran RTH dan vegetasi menjadi dua, yaitu :

1. Menjadi bagian dari ruang tinggal : berfungsi sebagai estetika
2. Menjadi bagian dari ruang gerak : berfungsi sebagai elemen pelingkup ruang

⁶ Yoshinobu, Ashihara. 1981. *Exterior Design in Architecture*. Van Nostrand
New York: Reinhold.

4.7.2 Analisis Terhadap Lingkungan Alamiah untuk Memahami Karakteristik Tapak

4.7.2.1 Analisis Zonasi Ruang Luar Pada Tapak

Ditinjau dari pemanfaatan ruangnya, ketentuan bangunan yang berada di zonasi PL di dalam RTRW Kota Tangerang Selatan 2011-2031, mewajibkan bangunan memiliki ketentuan penggunaan lahan sebagai berikut :



Legenda :

- Batas Tapak
- Jalan Raya

Gambar 4. 27 Gambar Batas Tapak Perancangan

Luas keseluruhan tapak yaitu 26.720 m², yang terbagi menjadi 2 (dua) area. Area pertama seluas 24.321 m² berada di jalan raya Parigi Lama. Area kedua terletak di seberang area pertama yang dibatasi oleh Jalan Raya Tentara Pelajar, seluas 2.399 m². Sehingga, keseluruhan area tapak dipisahkan oleh Jalan Tentara Pelajar, dan masing-masing area berbatasan langsung dengan jalan raya.

- KDB/Koefisien Dasar Bangunan maksimal 60 (enam puluh) persen. Sehingga dari luas keseluruhan tapak seluas 26.720 m², 60% merupakan luasan area total untuk KDB yaitu seluas 16.032m². Rencananya luasan

untuk KDB akan dibagi menjadi 2 (dua) area, yang pertama berada di tengah tapak seluas 13.633 m² yang akan digunakan untuk zonasi bangunan utama. Yang kedua berada pada area tapak di seberang jalan seluas 2.399 m² yang akan digunakan untuk kantung/area parkir pengunjung & pengelola.

- KLB/Koefisien Lantai Bangunan maksimal 4 (empat) poin.
Berdasarkan peraturan 4 poin, maka didapat luasan KLB pada tapak seluas 64.128 m².
- KDH/Koefisien Dasar Hijau minimal 10 (sepuluh) persen.
Persyaratan minimal KDH minimal 10% dari luas tapak, yaitu seluas 2.672 m². Namun, penggunaan ruang luar akan lebih banyak menggunakan RTH sehingga, presentase KDH akan lebih besar dari 2.672 m².

4.7.2.2 Analisis Iklim/Klimatologi Terhadap Zonasi

Kondisi suhu secara regional (makroklimat) rata-rata adalah 26,7 °C. Sementara kondisi suhu di dalam tapak (mikroklimat) minimum adalah 26 °C sementara maksimum 33 °C. Curah hujan rata-rata di kawasan tapak adalah 225.87 mm.⁷ Kekuatan angin yang melewati tapak sudah cenderung lambat yakni 2,5 – 3 knots karena sudah memecah melalui bangunan-bangunan sekitar tapak sehingga orientasi terhadap angin tidak menjadi prioritas. Kondisi tapak yang relative datar tidak menimbulkan gerakan udara dan kecepatan udara yang signifikan, sehingga tidak menjadi faktor yang mempengaruhi perencanaan ruang luar maupun bangunan. Hembusan angin di kawasan tapak cukup rendah karena struktur ruang kawasan yang dipisahkan oleh sirkulasi utama. Arah datang angin rata-rata dari arah timur ke barat, yang dibelokkan oleh sirkulasi utama berupa jalan utama pada kawasan.

Biarpun tidak ada pergerakan udara dan percepatan udara yang signifikan, namun karakteristik tropis lembab mempengaruhi mikroklimat. Dengan kelembaban pada area tapak sebesar 81 % (dari maksimum 95% dan minimum 51%), mutlak diperlukan sirkulasi udara yang terus-menerus. Karena itu, dinding-dinding luar bangunan nantinya lebih dibutuhkan untuk mendapatkan sirkulasi udara yang besar daripada dibutuhkan untuk pencahayaan.

⁷ Statistik Daerah Kota Tangerang Selatan 2015

4.7.2.3 Analisis Topografi dan Struktur Tanah Terhadap Zonasi



Legenda :

- Tanah Tapak
- Batas Tapak
- Jalan Raya

Sumber: RTRW Tangerang Selatan 2016-2021

Gambar 4. 28 Gambar Area Kondisi Tanah Tapak

Bentuk muka tanah pada tapak merupakan daerah yang relatif datar, hanya beberapa permukaan bergelombang dan berundak setinggi 50 cm. Kondisi topografi seperti ini tidak mempengaruhi pergerakan udara dan sinar matahari secara signifikan. Kemiringan tapak kurang dari 4%, akan mendukung dari segi *engineering*-nya.⁸ Sehingga diklasifikasikan sebagai daerah datar dan cocok untuk menghasilkan ruang-ruang luar yang memiliki aktivitas padat, seperti plaza, area bermain anak, area olahraga dan area kesenian.

⁸ Ibid, hal 41

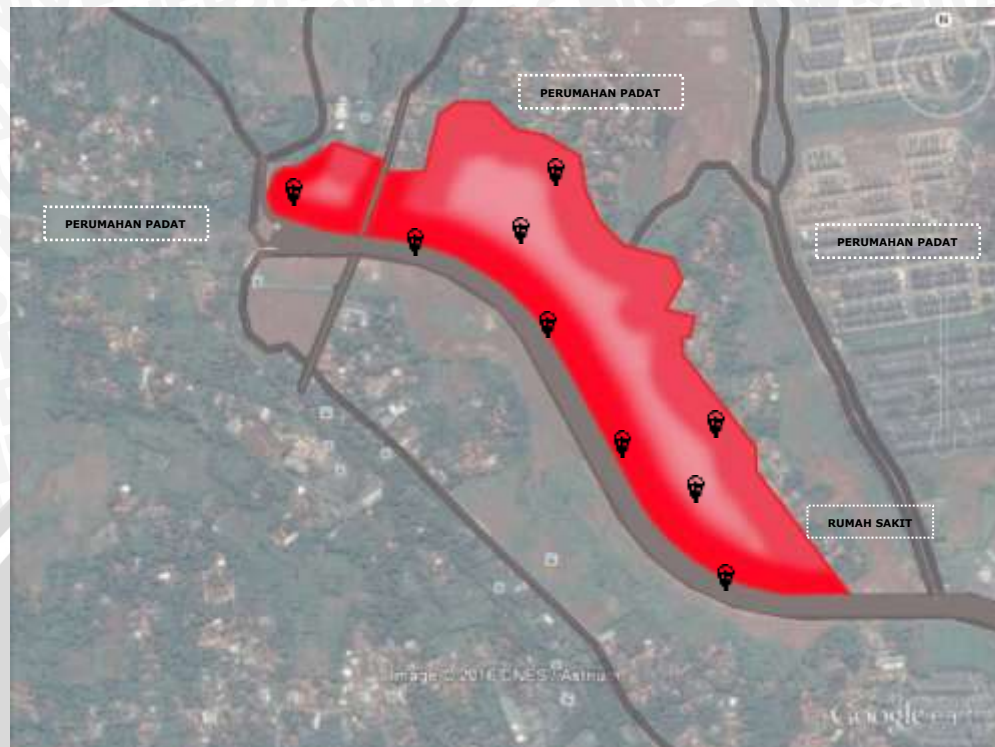
Dilihat dari sebaran jenis tanahnya, pada umumnya tanah di tapak berupa tanah latosol berwarna coklat kemerahan. Tekstur seluruh solum tanah ini umumnya adalah liat, sedangkan strukturnya remah dengan konsistensi adalah gembur, mudah menyerap air. Tebal permukaan antara 130 cm sampai 5 meter. Unsur ketahanan terhadap erosi cukup baik oleh karena itu wilayah Kota Tangerang Selatan masih cukup layak untuk kegiatan perkotaan.⁹ Secara keseluruhan tanah latosol atau Inceptisol ini mempunyai sifat-sifat fisik yang baik. Sehingga keseluruhan area tapak tidak ada masalah mengenai kekuatan dan kemampuan penyerapan air, tidak mudah tererosi ketika terpukul air hujan.

Karakter kandungan tanah latosol memiliki solum tanah yang tebal, bahan organik rata-rata sebesar 5%, unsur hara sedang hingga tinggi. Tanah latosol atau inceptisol yang merupakan jenis tanah mineral, cukup cocok untuk ditanami berbagai jenis tanaman.

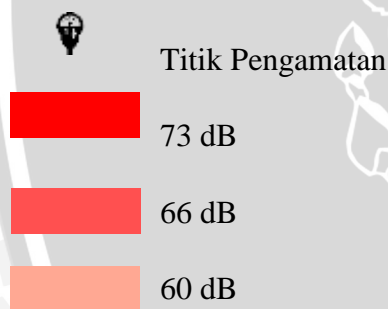


⁹ Ibid, hal 31

4.7.2.4 Analisis Kebisingan Terhadap Zonasi



Legenda :



Gambar 4. 29 Area Kebisingan Tapak

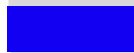
Pengukuran dilakukan di beberapa titik pada tapak, meskipun tidak seluruhnya. Pada sisi tapak yang berbatasan langsung dengan jalan raya, suara kebisingan setinggi 73 dB dihasilkan dari aktivitas kendaraan yang cukup ramai melewati jalan. Begitu juga di pertigaan jalan antara Jl. Perigi Lama dan Jl. Tentara Pelajar menghasilkan kebisingan yang kurang lebih sama, karena merupakan titik temu kendaraan dari dua arah. Sedangkan pada sisi yang berbatasan dengan area permukiman, menghasilkan kebisingan yang lebih rendah yakni 66 dB karena aktivitas dari area permukiman lebih rendah dan suara yang ditimbulkan hanya berasal dari aktivitas masjid dan sedikit aktivitas perumahan. Dikarenakan area tapak yang cukup luas, dengan lebar antara 30-35 meter antara sisi depan

dan sisi belakang tapak, maka area tengah tapak mendapat kebisingan yang sudah tereduksi dari arah jalan raya maupun area permukiman, yakni 60 dB.





Legenda :



Zona Publik



Zona Semi Publik dan Zona Privat

Gambar 4. 30 Zonasi Tapak

Berdasarkan tiga poin analisis sebelumnya, maka didapat zona publik dan zona privat dan semi publik pada tapak. Zona publik berada pada area yang berbatasan langsung dengan jalan raya, dikhususkan untuk ruang luar. Zona privat terletak di sisi dalam tapak atau berada di tengah tapak, yang dikhususkan untuk massa bangunan. Selanjutnya, baru dapat dilakukan penataan jenis ruang luar maupun ruang dalam pada zonasi tapak yang telah terbentuk sesuai aktivitas dan fungsi masing-masing ruang.



Legenda :



Zona Non-Kendaraan/Khusus Pesepeda & Pedestrian (Green Zone)

Gambar 4. 31 Area Non-kendaraan Tapak

Dalam konsep rancangan, area tapak seluas 24.321 m² akan dijadikan kawasan non kendaraan dan dikhususkan untuk pesepeda dan pejalan kaki atau disebut green zone. Sesuai dengan teori lansekap, konsep ruang luar seperti ini disebut *Precincts*, yang merupakan tempat yang bebas dari lalu lintas kendaraan, sedangkan jalan – jalan raya disekitarnya, dalam hal ini Jalan Perigi Lama dan Jalan Tentara Pelajar berfungsi melayani daerah *Precincts* yakni tapak Community Center, sehingga dapat menambah pentingnya arti sebuah tapak. Konsep ini dirasa optimal dan mampu memaksimalkan fungsi tapak yang terdiri dari 80% ruang terbuka untuk digunakan oleh masyarakat, karena kawasan green zone memiliki manfaat diantaranya fungsi ekologis, fungsi arsitektural dan sirkulasi dalam tapak tidak terlalu padat.

4.7.3 Analisis Tata Ruang Luar Community Center

ZONA OLAHRAGA

Teori Teknik Penyatuan Ruang Luar dan Ruang Dalam versi Ashihara Yoshinobu :

Terletak di sisi barat tapak, yang merupakan area yang bersinggungan dengan titik kebisingan terbesar di sekitar tapak. Daerah/zona yang memiliki fungsi kegiatan olahraga, setara dengan ruang yang bersifat publik. Dalam penempatannya, daerah ini menempati hierarki paling awal.

Hasil Kajian Studi Komparasi

Mira Messa Community Park: Penempatan zona olahraga ditempatkan di area paling depan, langsung setelah akses masuk ke kompleks tapak.

ZONA KOMUNITAS

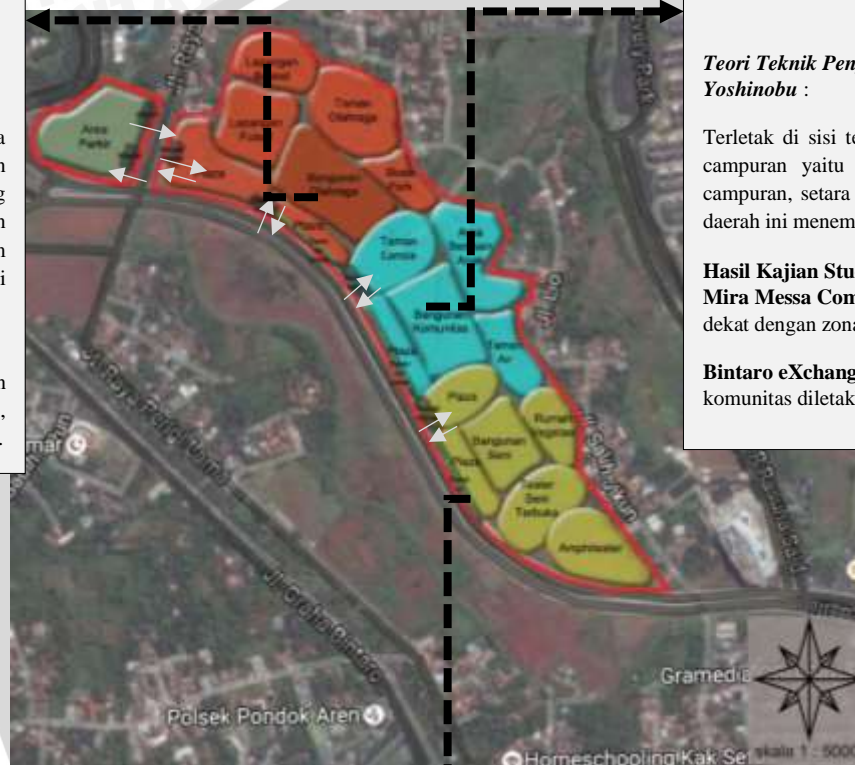
Teori Teknik Penyatuan Ruang Luar dan Ruang Dalam versi Ashihara Yoshinobu :

Terletak di sisi tengah tapak, yang merupakan area yang memiliki kegiatan campuran yaitu komunitas. Daerah/zona yang memiliki fungsi kegiatan campuran, setara dengan ruang yang bersifat publik. Dalam penempatannya, daerah ini menempati hierarki kedua/setelah zona olahraga.

Hasil Kajian Studi Komparasi

Mira Messa Community Park: Penempatan zona komunitas ditempatkan dekat dengan zona olahraga.

Bintaro eXchange Park (TangSel): Penempatan area dengan ruang luar komunitas diletakkan di tengah tapak, setelah melewati area jogging track.



ZONA SENI

Teori Teknik Penyatuan Ruang Luar dan Ruang Dalam versi Ashihara Yoshinobu :

Terletak di sisi timur tapak, yang merupakan area yang memiliki kegiatan budaya dan kesenian. Daerah/zona yang memiliki fungsi kegiatan budaya dan seni membutuhkan ketenangan, setara dengan ruang yang bersifat publik. Dalam penempatannya, daerah ini menempati hierarki terakhir setelah zona komunitas dan zona olahraga.

Hasil Kajian Studi Komparasi

Mira Messa Community Park: Penempatan zona seni dipisahkan dari zona olahraga dan zona komunitas, membentuk zona sendiri yang dibatasi jalan raya.

Bintaro eXchange Park (TangSel): Penempatan area dengan ruang luar berupa amphitheater berada di sisi ujung tapak, dengan pembatas ruang yang jelas berupa vegetasi..

4.8.3.1 Kelompok Fasilitas Olahraga

Kelompok fasilitas olahraga terdiri dari ruang luar meliputi plaza, lapangan futsal, lapangan basket, taman olahraga, skate park dan ruang dalam berupa massa untuk kegiatan olahraga voli dan bulutangkis.



Gambar 4. 32 Zona Olahraga pada Tapak

1. Peletakan lapangan basket dan lapangan futsal secara bersebelahan untuk menyesuaikan fungsi sebagai olahraga bermain. Baik lapangan basket maupun lapangan futsal dipadukan dengan RTH disekelilingnya. Antara lapangan basket dan lapangan futsal dihubungkan melalui sirkulasi pedestrian ways. Sementara jogging track, mengelilingi lapangan basket dan lapangan futsal.
2. Peletakan skate park dan taman olahraga yang saling bersebelahan dikarenakan karakter ruang yang membutuhkan area terbuka tanpa perlu adanya dinding. Peletakan kedua ruang ini akan menciptakan ruang yang saling terhubung dan lebih fleksibel. Baik skate park maupun taman olahraga sama-sama menghadap langsung ke arah pedestrian ways.
3. Dua buah plaza menjadi ruang penyambut dan titik kumpul pengunjung yang

datang/pulang melalui gerbang barat tapak. Pengunjung yang datang dari area parkir maupun yang berjalan kaki disambut oleh masing-masing plaza yang terletak di sisi kanan dan sisi kiri pedestrian ways.

4. Plaza disini berfungsi sebagai ruang penyambut dan titik kumpul pengunjung yang datang maupun pulang melalui area parking off street (sisi selatan tapak). Sehingga luasannya pun diasumsikan lebih besar.
5. Massa bangunan merupakan GOR yang terdiri dari ruang-ruang olahraga antara lain lapangan voli, lapangan bulutangkis dan ruang penunjang olahraga lainnya. Bangunan GOR diperlukan untuk menyediakan standar ruang olahraga tingkat kecamatan dan sebagai tempat kantor pengelola kelompok fasilitas olahraga pada *Community Center*.¹⁰

4.8.3.1.1 Bentuk dan Massa Bangunan GOR



Gambar 4. 33 Hasil Analisis Layout Zona Olahraga

Pada tahapan ini, akan digambarkan lebih jelas dari setiap ruang luar yang ada pada kelompok fasilitas olahraga. Penetapan area yang dimaksud adalah dengan menentukan konsepnya, daya meruangnya, hubungan dengan ruang luar lainnya, hubungan dengan

¹⁰ Dokumen Kajian DTKBP Tangerang Selatan tahun 2016-2021

ruang dalam yang memiliki aktivitas sejenis. Untuk kriteria vegetasi, zona olahraga harus terdapat minimal 20 buah jenis pohon kecil atau sedang.

Massa bangunan merupakan GOR yang terdiri dari ruang-ruang olahraga antara lain lapangan voli, lapangan bulutangkis dan ruang pemanasan, gym, dan kantor pengelola.





Gambar 4. 34 Annotated Diagram Bangunan GOR

Massa GOR disini perlu adanya sirkulasi yang fleksibel untuk mengarahkan pengguna dari bangunan olahraga ke ruang luar. Pengolahan bentuk tatanan massa GOR dapat dicapai melalui cara antara lain:

- a. Massa bangunan dikelilingi taman sebagai ruang diam, transisi antara ruang dalam GOR dengan ruang luar pada zona olahraga.
- b. Massa bangunan dibuat satu kesatuan, namun tetap dapat terhubung dengan ruang luar lainnya pada zona olahraga. Hal ini dapat dicapai dengan pengolahan sirkulasi, letak pintu keluar dan masuk yang terdapat di keempat sisi bangunan.

Tanggapan :

1) Pengolahan Pelingkup Ruang

Pengolahan dinding sebagai bukaan dan lantai sebagai sirkulasi yang menghubungkan manusia menuju dan keluar bangunan. Teknik pengolahan bidang ruang yang digunakan adalah bidang dasar horisontal yang diturunkan ke bawah permukaan tanah.

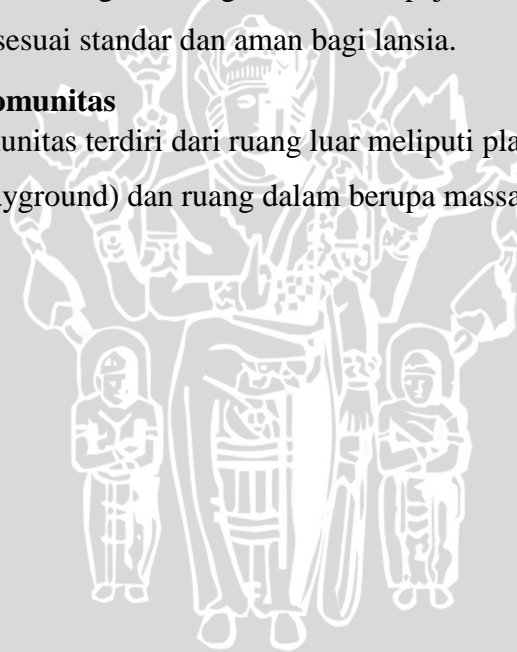
2) Penggunaan vegetasi dengan tingkat penanaman jarang

berfungsi sebagai pembatas ruang luar dan peneduh. Dalam kesatuan dalam desain, peletakan vegetasi mempertimbangkan unsur kesederhanaan (*simplicity*) dan keseimbangan (*ballance*).

- 3) Sirkulasi pedestrian antar bangunan dicapai dengan penggunaan 4 pintu masuk yang diletakkan di ke empat sisi bangunan, dengan rincian sebagai berikut:
 - a) Pintu utara yang berbatasan dengan pedestrian ways tapak dihubungkan dengan sirkulasi pejalan kaki dengan lebar sesuai standar.
 - b) Pintu barat dan timur berbatasan dengan pedestrian ways tapak dihubungkan dengan jalan setapak.
 - c) Pintu selatan yang berbatasan dengan taman lansia dihubungkan dengan sirkulasi pejalan kaki dengan lebar sesuai standar dan aman bagi lansia.

4.8.3.2 Kelompok Fasilitas Komunitas

Kelompok fasilitas komunitas terdiri dari ruang luar meliputi plaza, taman lansia, area bermain anak (*children playground*) dan ruang dalam berupa massa untuk kegiatan komunitas.





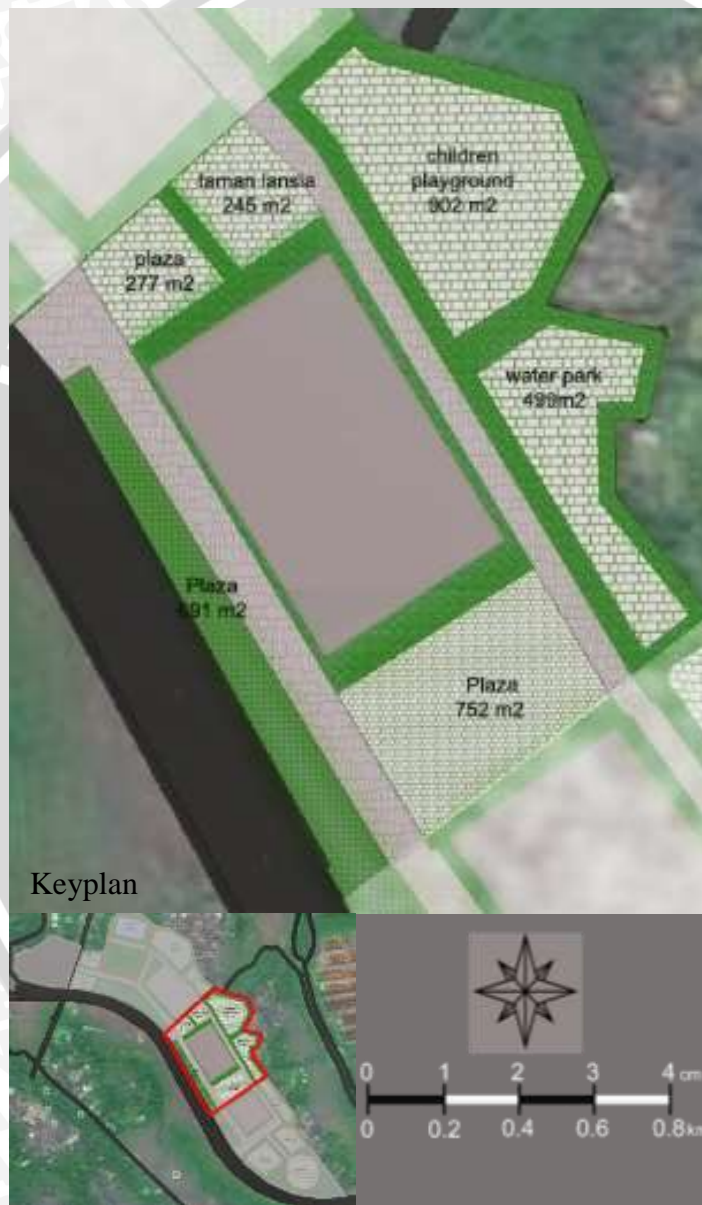
Gambar 4. 35 Zona Komunitas pada Tapak

1. Plaza diletakan di depan akses masuk yang dihubungkan dengan sirkulasi masuk yang terletak di tengah tapak. Plaza berfungsi sebagai titik kumpul pengunjung yang masuk/keluar melalui gerbang tengah.
2. Peletakan taman lansia tepat setelah plaza, dimaksudkan untuk memudahkan pengguna lansia dalam mencapai ruangan. Untuk ruang aktivitas dalam nya, terdapat di dalam massa bangunan yang terletak persis disebelah taman lansia. Peletakan ruang luar dan dalam ini akan menciptakan ruang yang saling terhubung dan lebih fleksibel. Baik plaza maupun taman lansia sama-sama dihubungkan oleh pedestrian ways.
3. Area Bermain Anak (Children Playground) menjadi ruang yang perlu mendapat perlakuan keamanan. Hal ini dicapai dengan menempatkan ruang di sisi terdalam tapak, yang memungkinkan mendapat pengawasan dari dalam bangunan maupun ruang luar disekitarnya.
4. Water Park disini berfungsi sebagai ruang tambahan yang dapat mendukung children playground maupun bagian feature dari ruang luar secara keseluruhan.

Sehingga penempatannya diletakkan didekat children playground, namun dapat dengan mudah diakses dari ruang luar lainnya.

5. Bangunan komunitas diperlukan untuk menyediakan standar program ruang antara lain pusat kegiatan kepemudaan, pusat kegiatan lansia, perpustakaan dan ruang penunjang komunitas lainnya dan sebagai tempat kantor pengelola kelompok fasilitas olahraga pada *Community Center*.¹¹

4.8.3.2.1 Bentuk dan Massa Bangunan Komunitas

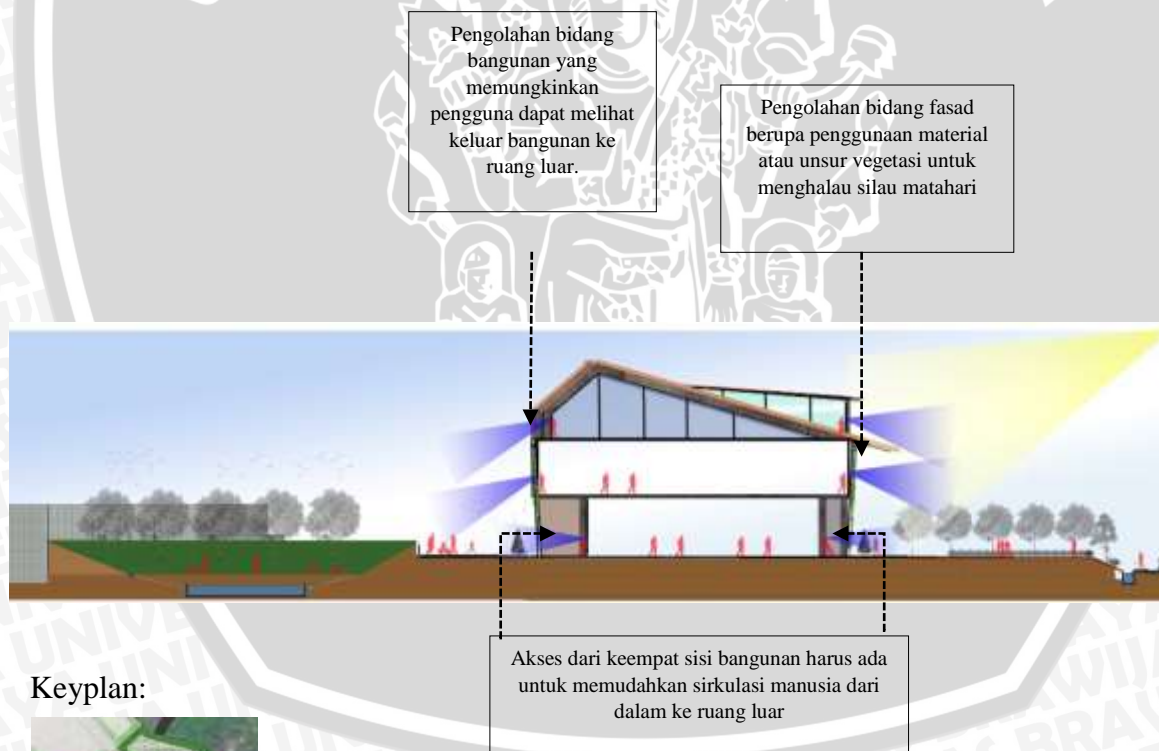


Gambar 4. 36 Hasil Analisis Layout Zona Komunitas

¹¹ Dokumen Kajian DTKBP Tangerang Selatan tahun 2016-2021

Pada tahapan ini, akan digambarkan lebih jelas susunan dari rencana ruang luar pada kelompok fasilitas komunitas. Penetapan area yang dimaksud adalah dengan menentukan konsepnya, daya meruangnya, hubungan dengan ruang luar lainnya, hubungan dengan ruang dalam yang memiliki aktivitas sejenis. Untuk persyaratan jumlah vegetasi di dalamnya yaitu minimal 15 buah jenis pohon kecil atau sedang.

Massa bangunan terdiri dari program ruang antara lain pusat kegiatan kepemudaan, pusat kegiatan lansia, perpustakaan dan ruang penunjang komunitas lainnya. Ruang-ruang ini harus terhubung dengan ruang luar, yaitu taman lansia dan children playground. Ruang lansia harus memiliki hubungan langsung dengan taman lansia, dicapai dengan penggunaan dinding yang tidak massif pada ruangan lansia, sementara taman lansia tidak menggunakan dinding yang tinggi melainkan menggunakan vegetasi sebagai dindingnya.



Gambar 4. 37 Annotated Diagram Bangunan Civic Center

Pengolahan bentuk tatanan massa Civic Center dapat dicapai melalui cara antara lain:

- a. Massa bangunan memiliki halaman yang merupakan ruang diam, yang dapat menjadi area transisi antara ruang dalam Civic Center dan ruang luar pada zona komunitas. Dengan prioritas keamanan dan kenyamanan pengguna lansia, ruang lansia diletakkan dekat dengan akses keluar-masuk bangunan dan gerbang masuk, serta penyediaan taman untuk ruang aktivitas lansia.
- b. Massa bangunan dibuat satu kesatuan, namun tetap dapat terhubung dengan ruang luar lainnya pada zona olahraga. Hal ini dapat dicapai dengan pengolahan sirkulasi, letak pintu keluar dan masuk. Dengan prioritas perletakkan ruang lansia dekat dengan akses keluar-masuk bangunan dan gerbang masuk.

Tanggapan:

- 1) Massa bangunan dibuat satu kesatuan namun tetap terkoneksi dengan ruang luar dengan akses dan sirkulasi ke dalam bangunan yang diakses dari keempat sisi bangunan.
- 2) Dalam kesatuan dalam desain, peletakkan vegetasi mempertimbangkan unsur variasi (*variety*) dan keseimbangan (*balance*).
- 3) Sirkulasi pedestrian antar bangunan dicapai dengan penggunaan 4 pintu masuk yang diletakkan di keempat sisi bangunan, dengan rincian sebagai berikut:
 - d) Pintu utara yang berbatasan dengan taman lansia dihubungkan dengan sirkulasi pejalan kaki dengan lebar sesuai standar dan aman bagi lansia tanpa elevasi.
 - e) Pintu barat dan timur berbatasan dengan pedestrian ways tapak dihubungkan dengan jalan setapak.
 - f) Pintu selatan yang berbatasan dengan plaza komunitas dihubungkan dengan sirkulasi pejalan kaki dengan lebar sesuai standar.

4.8.3.3 Kelompok Fasilitas Seni

Kelompok fasilitas seni terdiri dari ruang luar meliputi plaza, teater seni terbuka, amphitheater dan ruang dalam berupa massa teater.



Gambar 4. 38 Zona Seni pada Tapak

1. Terdapat akses masuk khusus menuju area seni. Sirkulasi pedestrian ways menghubungkan ruang-ruang luar seni dengan bangunan maupun area lainnya.
2. Peletakan teater seni tepat setelah akses masuk, dimaksudkan untuk memudahkan pengguna dalam mencapai ruangan. Terdiri dari 2 ruang, yang terletak di sisi kanan dan sisi kiri pedestrian ways. Sementara teater seni dengan panggung membutuhkan ruang yang lebih besar sehingga diletakkan diujung sisi timur area.
3. Rumah Vegetasi merupakan ruang koleksi tanaman yang diletakkan di sisi terdalam tapak dan memanjang. Ruang planting house ini hanya membutuhkan area yang tidak terlalu luas dan terdapat bangunan dengan struktur besi

sederhana sebagai tempat penyimpanan tanaman.

4. Plaza disini berfungsi sebagai ruang penyambut dan titik kumpul pengunjung yang datang maupun pulang melalui area parking off street (sisi selatan tapak). Sehingga luasannya pun diasumsikan lebih besar.
5. Massa bangunan terdiri dari program ruang antara lain teater seni indoor dan ruang penunjang komunitas lainnya. Bangunan komunitas diperlukan untuk mewadahi ruang kantor pengelola kelompok fasilitas seni.¹²

4.7.3.1 Bentuk dan Massa Bangunan Seni

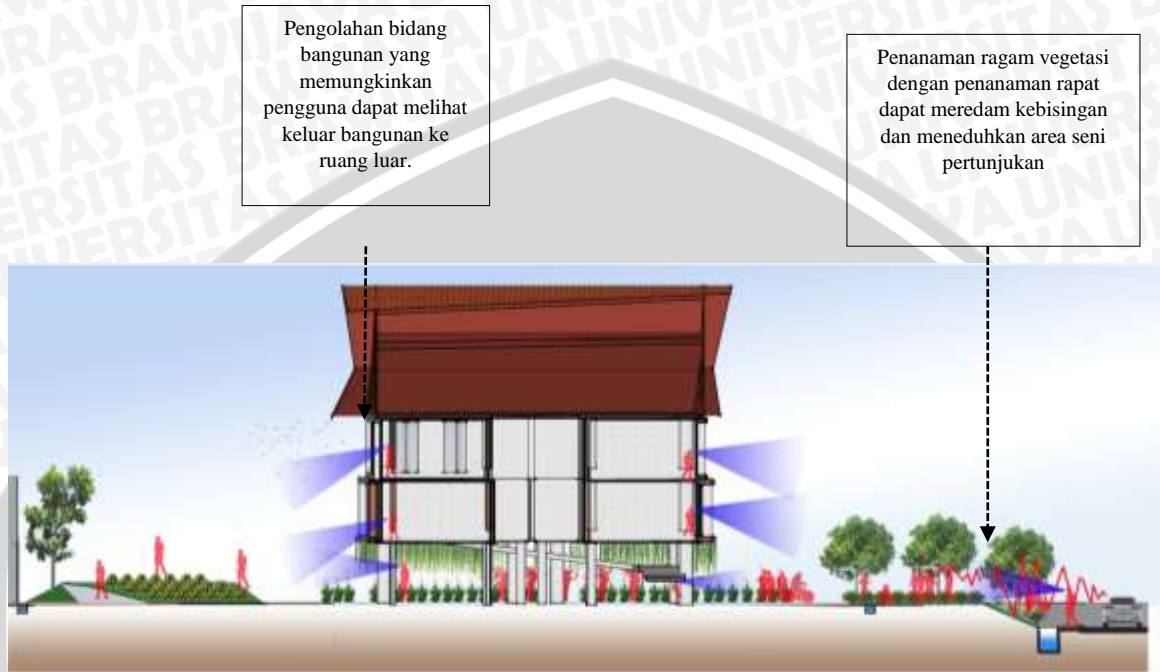


Gambar 4. 39 Hasil Analisis Layout Zona Seni

Pada tahapan ini, akan digambarkan lebih jelas susunan dari rencana ruang luar pada kelompok fasilitas seni. Penetapan area yang dimaksud adalah dengan menentukan konsepnya, daya meruangnya, hubungan dengan ruang luar lainnya, hubungan dengan ruang dalam yang memiliki

¹² Kajian Dokumen DTKBP Tangerang Selatan 2016-2021

aktivitas sejenis. Untuk persyaratan jumlah vegetasi di dalamnya yaitu minimal 15 buah jenis pohon kecil atau sedang.



Keyplan:



Gambar 4. 40 Annotated Diagram Bangunan Seni

Massa bangunan hanya diperuntukkan untuk satu kegiatan, yaitu teater seni indoor. Namun, harus tetap terhubung dengan ruang luar. Pengolahan bentuk tatanan massa seni dapat dicapai melalui cara antara lain:

- Massa bangunan memiliki konsep yang terbuka dengan ruang luar. Memuat unsur vegetasi pada rancangannya.
- Massa bangunan dibuat satu kesatuan, namun tetap dapat terhubung dengan ruang luar lainnya pada zona seni. Hal ini dapat dicapai dengan pengolahan sirkulasi, letak pintu keluar dan masuk.

Tanggapan:

- 1) Massa bangunan dibuat satu kesatuan namun tetap terkoneksi dengan ruang luar dengan akses dan sirkulasi ke dalam bangunan yang diakses dari segala arah.
- 2) Dalam kesatuan dalam desain, peletakan vegetasi mempertimbangkan unsur keseimbangan (*balance*) dan penekanan (*accent*).
- 3) Sirkulasi pedestrian antar bangunan dicapai dengan penggunaan 4 pintu masuk yang diletakkan di ke empat sisi bangunan, dengan rincian sebagai berikut:
 - a) Pintu utara yang berbatasan dengan plaza komunitas dihubungkan dengan sirkulasi pejalan kaki dengan lebar sesuai standar.
 - b) Pintu selatan, barat dan timur berbatasan dengan pedestrian ways tapak dihubungkan dengan jalan setapak.

4.7.4 Analisis Pola Sirkulasi dan Pencapaian Ruang Luar Community Center

1. Pola Sirkulasi

Jenis ruang yang terdapat di Community Park memiliki konsep ruang berbeda-beda atau tematik. Karakter ruang dengan konsep yang jelas, harus didukung dengan penggunaan pola sirkulasi yang mendukung hal tersebut.

A. Alternatif 1 : Pola Sirkulasi Melalui/Melewati Ruang

Pengaruh pola sirkulasi terhadap pejalan kaki maupun pesepeda adalah memudahkan pengguna dalam menentukan aktivitas yang akan dilakukan pada ruang-ruang yang terdapat di dalam tapak.

B. Alternatif 2 : Pola Sirkulasi Memotong Ruang

Pola sirkulasi ini memotong melalui ruang luar aktif, sehingga akan menyebabkan ruang luar terbagi menjadi ruang aktif dan ruang pasif.



Jalur Pejalan Kaki, *Jogging Track* dan Pesepeda

Gambar 4. 41 Pola Sirkulasi “Melalui” pada ruang luar

Tanggapan:

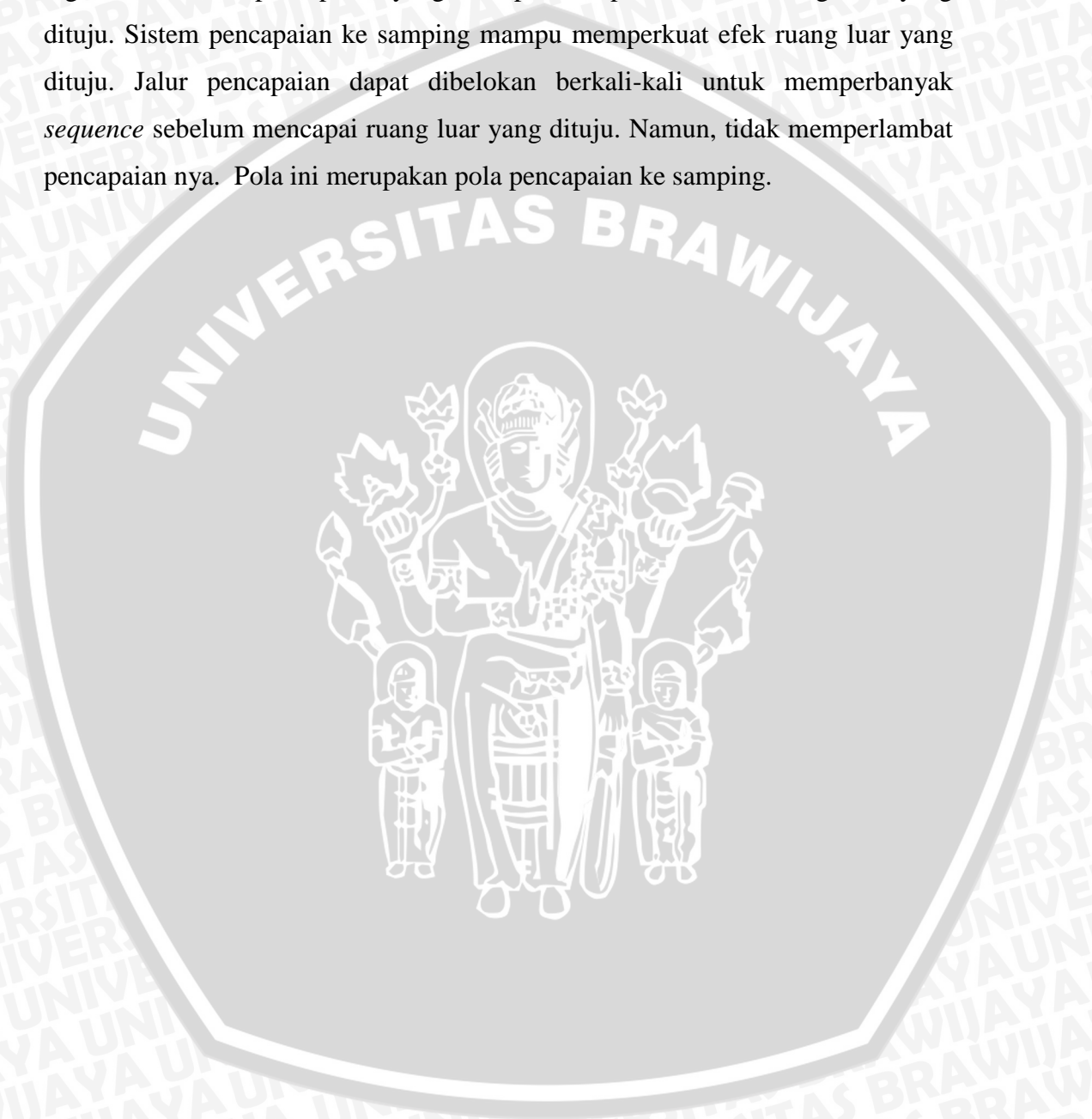
Melihat hasil kajian terhadap teori dan hasil studi komparasi, dalam penggunaan pola sirkulasi mempertimbangkan perletakkan ruang luar dan untuk menciptakan ruang-ruang luar yang jelas pembeda dan batasnya, maka pola sirkulasi “melalui” antar ruang dipilih dan dianggap paling tepat untuk menghubungkan ruang-ruang luar Community Park. Pola sirkulasi melewati antar ruang tidak membagi atau memotong ruang menjadi ruang gerak dan ruang diam, namun tetap mempertahankan ruang sesuai jenisnya. Integritas masing-masing ruang kuat dan bentuk alur sirkulasi cukup fleksibel.

2. Pencapaian Ruang

Dengan luasan 2.62 Ha dan mewadahi berbagai jenis ruang luar, maka ruang-ruang luar tidak dapat langsung ditangkap jelas oleh pengguna nya. Ukuran

ruang yang tidak kecil dan saling terpadu menuntut adanya pencapaian ruang yang sesuai dengan karakter ruang luar seperti ini.

Melihat hasil kajian terhadap teori dan hasil studi komparasi, maka untuk mencapai ruang-ruang yang ada pada Community Park yang bersifat tematik, digunakan sistem pencapaian yang mampu memperkuat efek ruang luar yang dituju. Sistem pencapaian ke samping mampu memperkuat efek ruang luar yang dituju. Jalur pencapaian dapat dibelokkan berkali-kali untuk memperbanyak *sequence* sebelum mencapai ruang luar yang dituju. Namun, tidak memperlambat pencapaiannya. Pola ini merupakan pola pencapaian ke samping.





- Jalur Pejalan Kaki dan Pesepeda
- Jogging Track*
- Hubungan sirkulasi ke ruang

Gambar 4. 42 Pola Pencapaian Ke Samping pada ruang luar

Tanggapan:

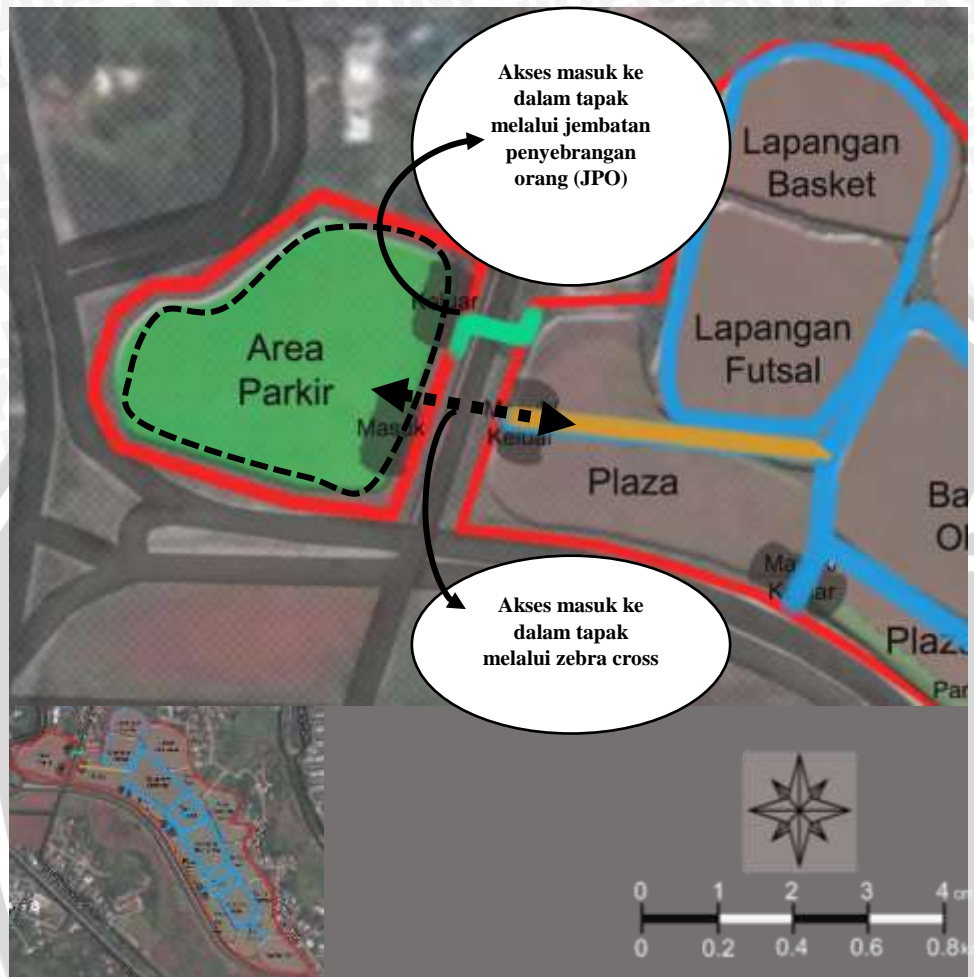
Sehingga untuk merespon bentuk tapak yang memanjang kesamping namun memiliki lebar yang kecil dibanding panjang tapak, dipilih pola pencapaian ke samping.

4.7.5 Analisis Parkir

Kondisi tapak yang memanjang dan memuat berbagai kelompok fasilitas, perlu diberi kemudahan dalam pencapaiannya. Tidak hanya menggunakan pola sirkulasi dan pencapaian ke dalam tapak saja, namun area parkir perlu diletakkan di titik-titik strategis



guna mendukung aksesibilitas pengguna. Maka, dilakukan beberapa tata letak area parkir terkait beberapa hal dan analisis sebelumnya pada tapak, yaitu:



Gambar 4. 43 Analisis Parkir dan Pencapaian ke dalam Tapak

1. Area parkir utama

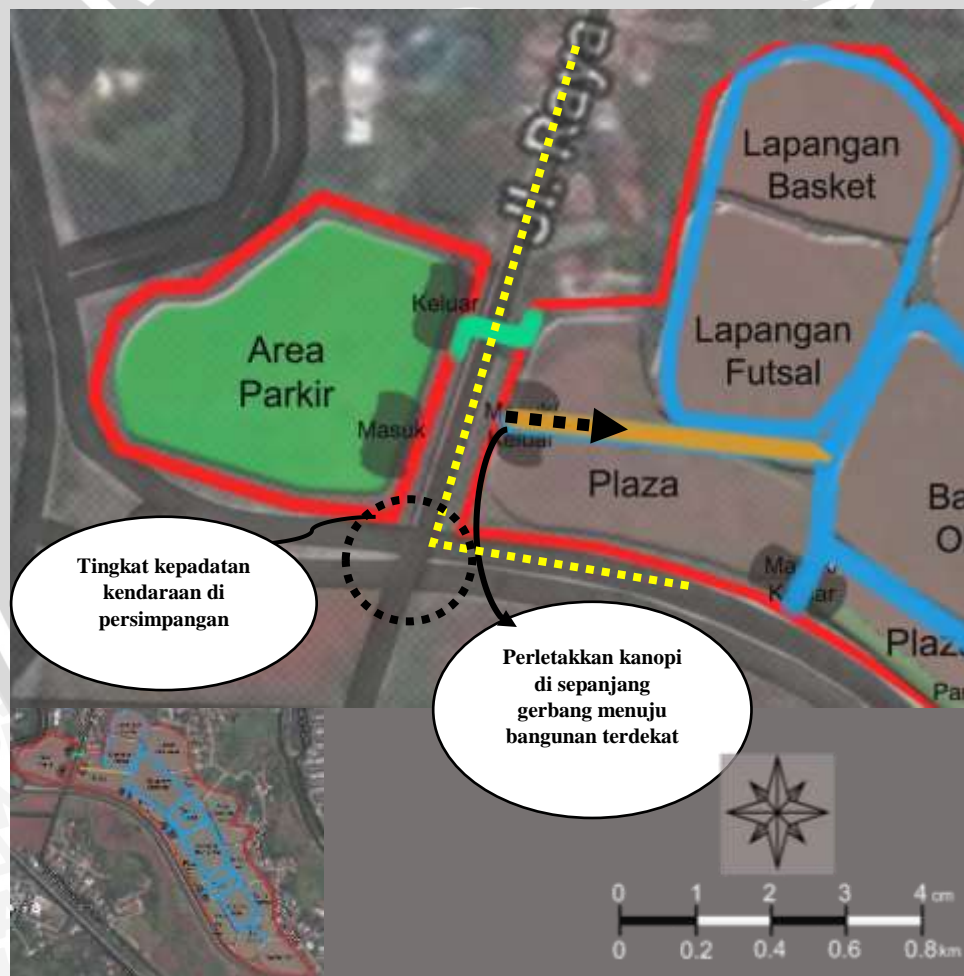
Zona precincts atau bebas kendaraan pada tapak mengharuskan area parkir diletakkan di luar tapak. Melihat kondisi ini, area tapak yang terletak di seberang jalan Tentara pahlawan dijadikan sebagai area parkir utama bagi pengunjung dan pengelola. Area parkir utama dihubungkan melalui jembatan penyebrangan dilengkapi dengan atap untuk menaungi pengguna saat hujan.

2. Parking on Street

Akses masuk ke dalam tapak yang dikonsepsikan diletakkan di setiap area/zonasi kelompok fasilitas pada tapak dapat dioptimalkan dengan ditunjang oleh *parking on street* yang diletakkan di pinggir jalan menggunakan area tapak sisi terluar di setiap dekat gerbang keluar-masuk tapak.

Tata letak parkir yang berseberangan dengan tapak, perlu disiasati. Sirkulasi dari area parkir dihubungkan melalui zebra cross. Namun, kondisi ini membuat pengguna harus berjalan dan menyebrang jalan menuju tapak. Hal ini disiasati dengan penggunaan jembatan penyeberangan untuk mengantisipasi saat hujan turun. Penambahan jembatan penyeberangan dari area parkir menuju ke gerbang tapak. Kemudian diberi kanopi sampai dengan bangunan terdekat, yaitu massa GOR.

Kelebihan dari penggunaan jembatan penyerangan dan kanopi berguna sebagai naungan saat hujan agar pengunjung dapat berteduh ataupun memudahkan sampai menuju bangunan.



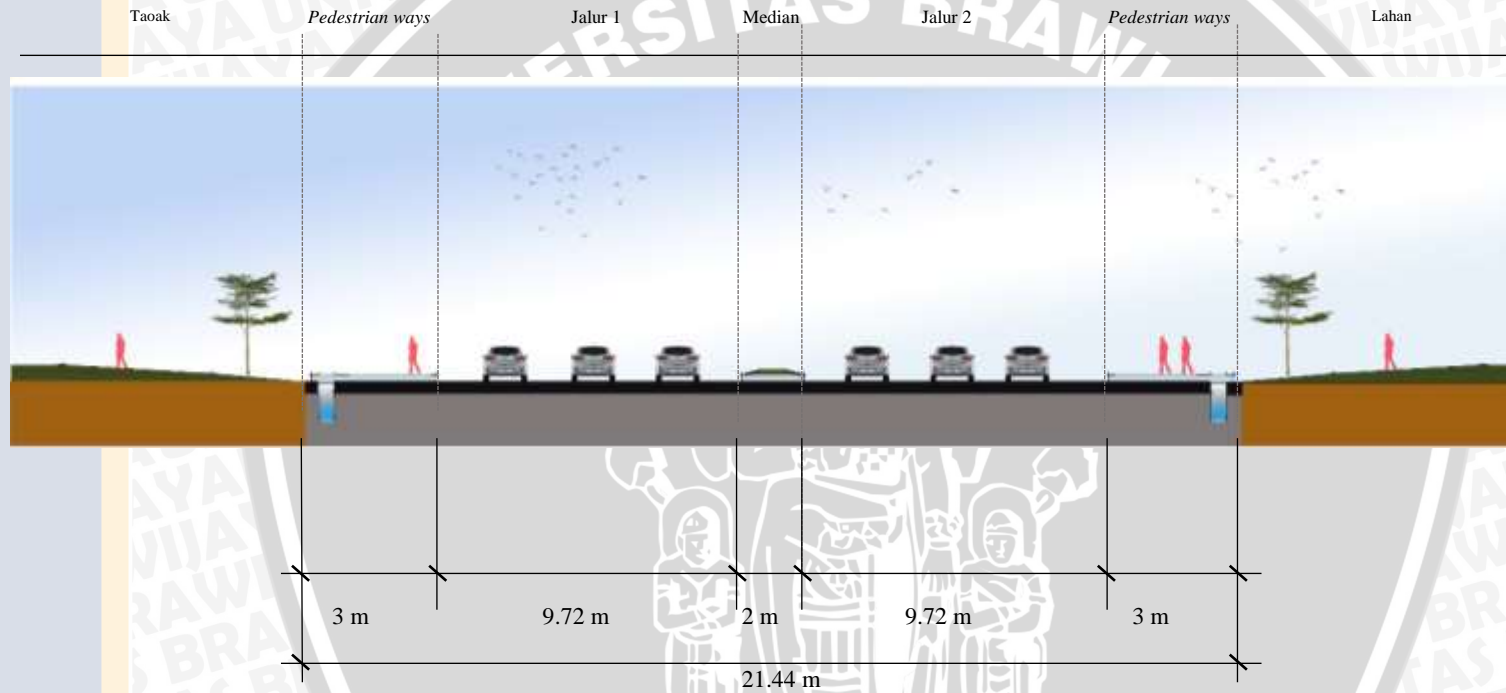
Gambar 4. 44 Analisis Akses Jalur Pejalan Kaki dari Area Parkir

Tanggapan:

1. Sehingga untuk merespon kondisi tapak yang memanjang dan memudahkan pengguna mencapai ruang yang dituju diperlukan *parking on street*.
2. Sedangkan untuk mendukung konsep area bebas kendaraan pada tapak, maka kantong parkir utama diletakkan di area tapak yang berseberangan dan dibatasi oleh jalan.
3. JPO (Jembatan Penyeberangan Orang) digunakan untuk menghubungkan pejalan kaki dari area pakrit masuk ke gerbang tapak.
4. Untuk kondisi saat hujan, kanopi diletakkan dari gerbang utara menerus ke teras bangunan terdekat dari gerbang masuk.

Jalan Boulevard Bintaro Jaya merupakan jaringan jalan kolektor sekunder sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf b pada dokumen RTRW TangSel 2016-2021. Jalan kolektor sekunder adalah jalan yang menghubungkan antar kawasan sekunder kedua, atau antara kawasan sekunder kedua dan kawasan sekunder ketiga kolektor. Dengan kata lain, Jalan Boulevard Bintaro Jaya menghubungkan antara dua kecamatan, yaitu kecamatan Pondok Aren dengan kecamatan Serpong Utara. Pembuatan Jalan Boulevard Bintaro Jaya merupakan respon terhadap perkembangan kawasan sekitar yang mengalami perubahan dan peningkatan tata guna lahan. Dengan dibangunnya area perniagaan diantara area permukiman dan area pendidikan, maka penambahan jaringan jalan perlu pula dioptimalkan. Area-area yang dilewati Jalan Boulevard Bintaro Jaya merupakan area penting, seperti pusat pendidikan, area perniagaan dengan kepadatan sedang dan area permukiman dengan kepadatan tinggi. Jalan Boulevard Bintaro Jaya dilalui oleh kendaraan roda 4, roda 2 dan merupakan trayek angkutan umum massal roda 4 antar kelurahan.

Pada **Gambar 4.45** menunjukkan bahwa Jalan Boulevard Bintaro Jaya memiliki 2 jalur dengan 3 lajur pada masing-masing jalurnya. Setiap jalur memiliki lebar 9.72 m dan dibatas median jalan selebar 2 m. Sehingga total lebar jalan beserta mediannya adalah 21.44 m. Kemudian, penggunaan pedestrian ways selebar 3 m pada area sekitar tapak, menguntungkan pada perancangan pedestrian pada tapak *Community Center* untuk dapat dimanfaatkan sebagai sirkulasi manusia maupun kendaraan. Pengolahan pedestrian ways diperlukan untuk mendukung fungsi khusus yaitu area parkir. Penyediaan area parkir berfungsi sebagai pendukung area parkir utama pada area seberang tapak utama. Penyediaan parking off street ditujukan untuk kendaraan roda 4 dan roda 2 pengunjung *Community Center*.



Gambar 4. 45 Analisis penggunaan Jalan Raya sebagai area parking off the street

4.7.6 Jalur Pejalan Kaki (Pedestrian Ways)

Selain mengarahkan dan menerima pengunjung dari area parkir utama, pengunjung yang datang dari berbagai arah perlu diarahkan. Bentuk tapak yang panjang dan tata massa dan ruang yang terbagi menjadi 3 zona sudah memudahkan dalam menentukan perletakkan akses masuk pejalan kaki & pesepeda.



--- Jalur pedestrian luar tapak

→ Jalan masuk gerbang berupa ramp

Gambar 4. 46 Analisis Akses Jalur Pejalan Kaki Menuju Tapak

Tanggapan:

Kebutuhan untuk fasilitas bagi pejalan kaki bagi pengguna yaitu sebagai berikut:



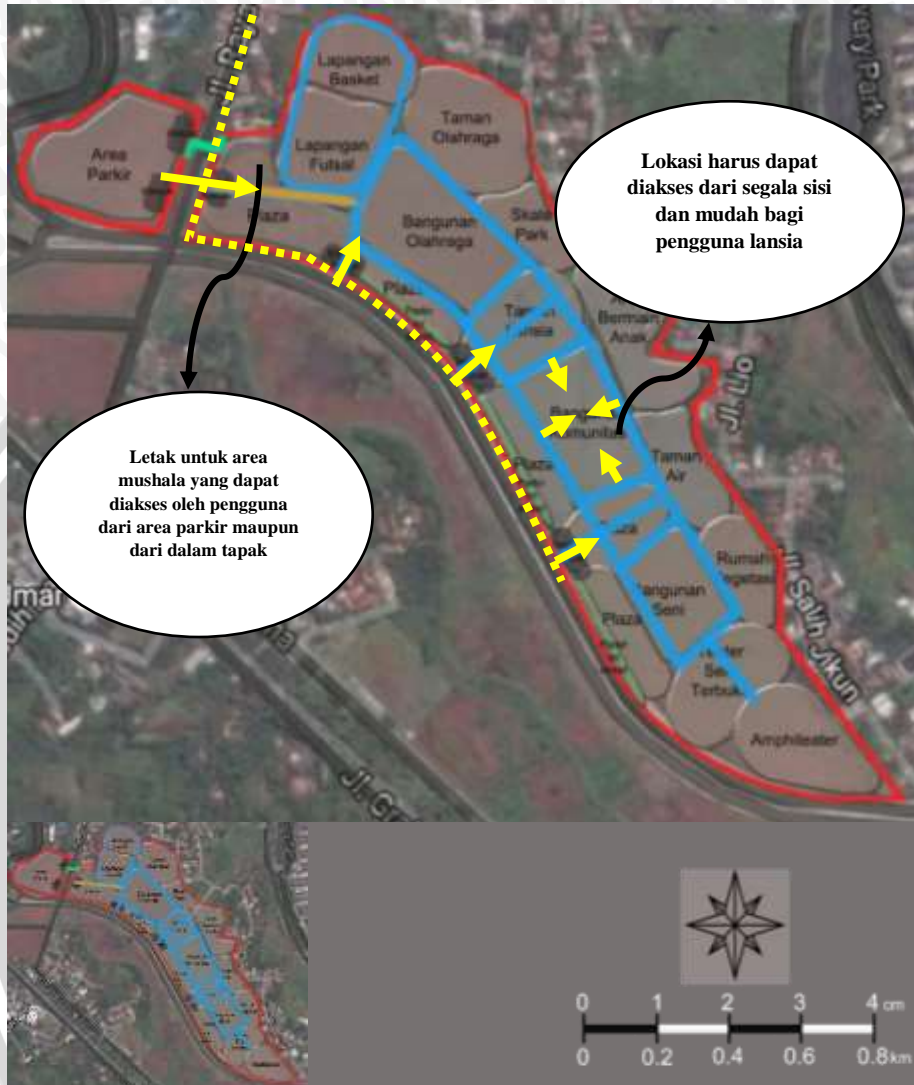
1. Ramp diletakkan di setiap persimpangan, prasarana ruang pejalan kaki yang memasuki pintu keluar masuk bangunan atau kaveling, dan titik-titik penyeberangan.
2. Jalur difabel diletakkan di sepanjang prasarana jaringan pejalan kaki dan
3. Pemandu atau tanda-tanda bagi pejalan kaki yang antara lain meliputi: tanda-tanda pejalan kaki yang dapat diakses, sinyal suara yang dapat didengar, pesan-pesan verbal, informasi lewat getaran, dan tekstur ubin sebagai pengarah dan peringatan.
4. Jalur pemadam kebakaran disatukan dengan jalur masuk di 3 gerbang pada setiap zona.
5. Gerbang utara tapak yang berbatasan dengan area parkir dikhususkan untuk jalur pengunjung, bukan untuk jalur evakuasi.

4.7.7 Aktivitas Pendukung (*Activity Support*)

Aktivitas pendukung selain kegiatan utama yaitu kegiatan olahraga, komunitas dan seni juga diperlukan. Aktivitas kegiatan usaha diperlukan untuk melengkapi fungsi Community Center dari segi ekonomi. Menurut hasil amatan lapangan terhadap beberapa kegiatan olahraga di akhir pekan pada beberapa tempat di Pondok Aren, masyarakat suka untuk berbelanja makanan & minuman setelah melakukan kegiatan olahraga. Kebiasaan ini dsepon dengan menyediakan wadah jual-beli pada Community Center. Dengan adanya wadah untuk kegiatan jual-beli diharapkan juga mampu meningkatkan kegiatan ekonomi masyarakat setempat.

Peletakkan kantin dan UKM diletakkan di masing-masing bangunan olahraga, komunitas dan seni untuk menjual aksesoris kegiatan masing-masing. Sementara kantin diletakkan di bangunan komunitas. Alasan diletakkan di bangunan komunitas karena, fungsi ruang yang saling berhubungan dengan komunitas. Selain itu juga letak bangunan komunitas yang berada di tengah tapak memudahkan untuk diakses dan dicapai dari berbagai sisi ruang luar di Community Center.

Kebutuhan untuk ibadah juga perlu direspon dengan menyediakan ruang ibadah. Penempatan tempat ibadah harus ditempatkan di zona yang mudah diakses oleh pengunjung dari dalam kompleks tapak maupun luar tapak.



Gambar 4. 47 Analisis Penempatan area UKM

Tanggapan:

1. Maka lantai dasar bangunan komunitas dipilih sebagai wadah area UKM (Usaha Kecil Menengah) berupa penyediaan ruang dan kantin makanan & minuman. Peletakkan kantin dan UKM diletakkan di lantai dasar bangunan komunitas. Letaknya yang dekat dengan taman lansia & ruang kegiatan memudahkan akses lansia menuju area UKM. Selain itu, letak bangunan komunitas yang berada di tengah tapak, lebih memudahkan dicapai oleh pengguna dari arah manapun.
2. Sementara fasilitas umum lain yaitu mushala, disediakan dan ditempatkan di zona yang paling dekat dengan area parkir, yakni sisi terdepan dekat dengan

gerbang utara pada zona olahraga.



4.7.8 Analisis Spatial Impact Ruang Luar Community Center

ZONA OLAHRAGA

Terdiri dari 1 bangunan GOR dan 7 ruang luar fungsi olahraga.

Teori Tingkatan Ruang Luar dan Ruang Dalam versi Ashihara Yoshinobu:

Daya ruang D/H = 3 (sedang)

Kesan Kesatuan Vegetasi adalah keseimbangan (*balance*) dan urutan (*sequence*).

Hasil Kajian Studi Komparasi Mira Mesa Community Park: Untuk mendukung dan melengkapi fungsi olahraga pada ruang luar, dihadirkan Gym Hall yang berada di zona olahraga.



ZONA KOMUNITAS

Terdiri dari 1 bangunan Community Center dan 7 ruang luar fungsi komunitas.

Teori Tingkatan Ruang Luar dan Ruang Dalam versi Ashihara Yoshinobu:

Daya ruang D/H = 2 (relatif kuat)

Kesan Kesatuan Vegetasi adalah variasi (*variety*) dan penekanan (*accent*).

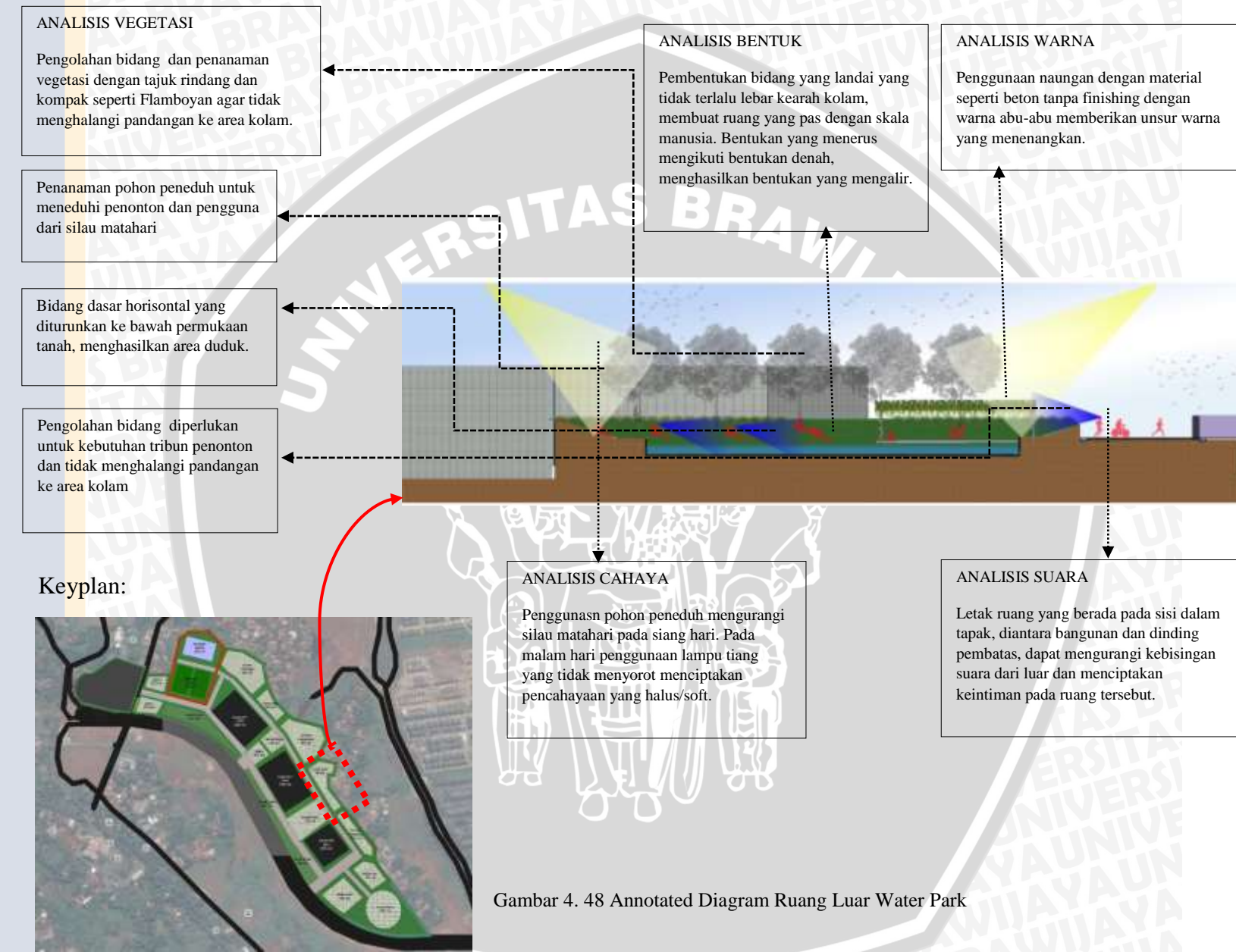
Hasil Kajian Studi Komparasi Mira Mesa Community Park: Untuk mendukung dan melengkapi fungsi komunitas pada ruang luar, dihadirkan Civic Center yang berada di zona komunitas.

4.7.8.1 Analisis Ruang Luar dengan Kesan Relaksasi (Relaxation)

1. Water Park

Water Park merupakan jenis yang digunakan untuk seluruh pengguna, yang berfungsi sebagai penciptaan suasana tenang pada ruang luar. Elemen air pada Water Park merupakan pelengkap elemen air pada keseluruhan tapak. Tujuannya untuk menciptakan kawasan yang dapat dinikmati dengan kesan ruang yang menenangkan oleh pengguna. Hal ini dicapai melalui rancangan yang skalatis dengan manusia, tidak terlalu besar maupun kecil.





Gambar 4. 48 Annotated Diagram Ruang Luar Water Park

1) Pengolahan Pelingkup Ruang

Water Park ini dirancang untuk menciptakan kesan ruang publik eksterior. Beberapa cara pengolahan pelingkup ruang untuk dapat diakses langsung oleh pengguna antara lain:

- a. Untuk menciptakan rasio ruang dengan $D/H = 3$ dengan daya meruang sedang dan menciptakan pengolahan bidang yang aman, dinding ditinggikan dan dijadikan area duduk-duduk mengelilingi kolam yang berada di tengah.
- b. Pengolahan lantai untuk dijadikan area bermain air tanpa mengolah lantai sirkulasi. Penambahant bench panjang mengelilingi area bermain air.

2) Analisis Vegetasi

Penataan dan perletakkan vegetasi dapat dicapai dengan beberapa cara:

- a. Dengan peletakkan beberapa vegetasi jenis pohon peneduh dengan tingkat penanaman jarang di sisi yang bersinggungan dengan pedestrian ways dan vegetasi pohon peneduh pada sisi area duduk.
- b. Penanaman pohon peneduh mengelilingi area permainan tanpa mengganggu aktivitas di dalamnya.

Tanggapan :

1) Pengolahan Pelingkup Ruang

a) Bentuk

Untuk menciptakan rasio ruang dengan $D/H = 3$ dengan daya meruang sedang dan menciptakan pengolahan bidang yang aman, bidang lantai diturunkan sedalam 1 meter dan dijadikan area duduk-duduk mengelilingi kolam yang berada di tengah. Sehingga menghasilkan ruang yang mengalir mengelilingi kolam dengan lebar yang tidak terlalu besar dan terkesan nyaman (*fitness*). Elemen fitur air mancur dihadirkan untuk menciptakan kesan ketenangan.

b) Warna

Penggunaan material beton tanpa *finishing* digunakan sebagai pencapaian warna yang menenangkan.

c) Cahaya

Pengolahan bentuk atap yang terbuka meminimalisir penggunaan cahaya yang menyorot. Sehingga menggunakan lampu tiang sudah cukup memberikan penerangan pada malam hari.

d) Suara

Posisi ruang yang berada di sisi dalam tapak dan di belakang bangunan membuat kebisingan menuju ruang dapat diredam.

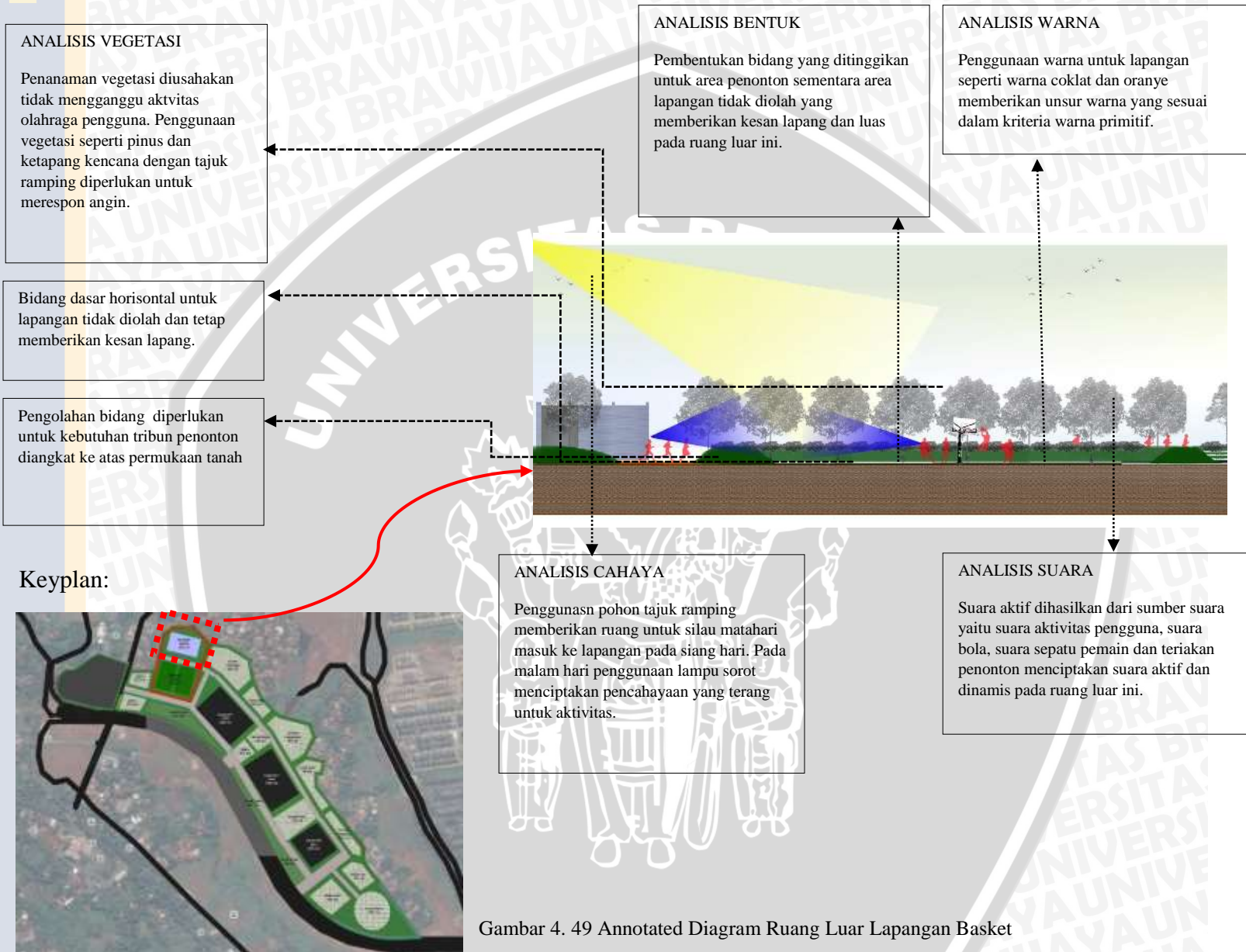
2) Analisis Vegetasi

Dengan peletakkan beberapa vegetasi jenis pohon peneduh dengan tajuk sedang dan kompak dengan penanaman jarang di sisi yang bersinggungan dengan pedestrian ways dan vegetasi pohon peneduh pada sisi area duduk. Dalam kesatuan dalam desain, peletakan vegetasi mempertimbangkan unsur kesederhanaan (*Simplicity*).

4.7.8.2 Analisis Ruang Luar dengan Kesan Keragaman (Dynamic Action)

1. Lapangan basket

Lapangan basket dengan luasan 502 m² dengan lebar 18 meter digolongkan sebagai ruang gerak, dikonsepsikan sebagai ruang luar dengan daya meruang yang cukup tinggi. Pengolahan ruang terjadi cukup banyak disini, yaitu antara lapangan futsal, lapangan basket dan jogging track. Selain itu, area hijau juga menjadi bagian penting di area ini. Area hijau nantinya digunakan sebagai pelingkup alas dan dinding ruang luar. Area hijau ini juga tidak boleh mengganggu aktivitas olahraga di lapangan basket dan lapangan futsal, maupun aktivitas lari di jogging track.



Gambar 4. 49 Annotated Diagram Ruang Luar Lapangan Basket

1) Pengolahan Pelingkup Ruang

- a. Untuk mencapai rasio $D/H = 3$ dengan daya meruang yang sedang. Pengolahan bidang lantai dilakukan di sisi panjang di kanan dan kiri lapangan futsal berupa peninggian elevasi untuk tribun. Area penanaman vegetasi berupa tanaman hias mengelilingi tribun futsal.
- b. Pengolahan area hijau sebagai batas antar lapangan dengan jogging track. Kemudian ditanami semak dan perdu.

2) Analisis Vegetasi

- a. Penanaman vegetasi berupa pohon, yang semuanya menjadi pengarah jalan/ jogging track. Sementara di sisi dalam jogging track, di antara jogging track dan lapangan futsal maupun basket, ditanami pohon yang lebih tinggi namun tidak terlalu rindang sebagai pemecah angin yang mengarah ke dalam lapangan basket Sementara penanaman tanaman hias juga diperlukan di sepanjang belakang tribun penonton.
- b. Penanaman vegetasi peneduh dan pemecah angin di sisi terluar area lapangan, dikombinasikan semak dan perdu. Sehingga pengguna di luar masih tetap bisa melihat ke dalam lapangan.

Tanggapan :

1) Pengolahan Pelingkup Ruang

a) Bentuk

Sehingga untuk memnuhi kebutuhan tribun, dilakukan pengolahan bidang lantai menjadi tribun dengan menggunakan area hijau. Komposisi rumput dan elemen buatan seperti tribun beton merupakan komposisi kombinasi material yang ingin dicapai. Sementara lapangan juga menggunakan material beton dan vynil. Area lapangan tidak diolah dan memberikan kesan lapang.

b) Warna

Pencapaian warna primitive dicapai melalui lantai lapangan basket dengan warna coklat dan merah-oranye.

c) Cahaya

Untuk kegiatan aktif dan membutuhkan cahaya yang terang pada malam hari, dicapai dengan menggunakan lampu sorot LED.

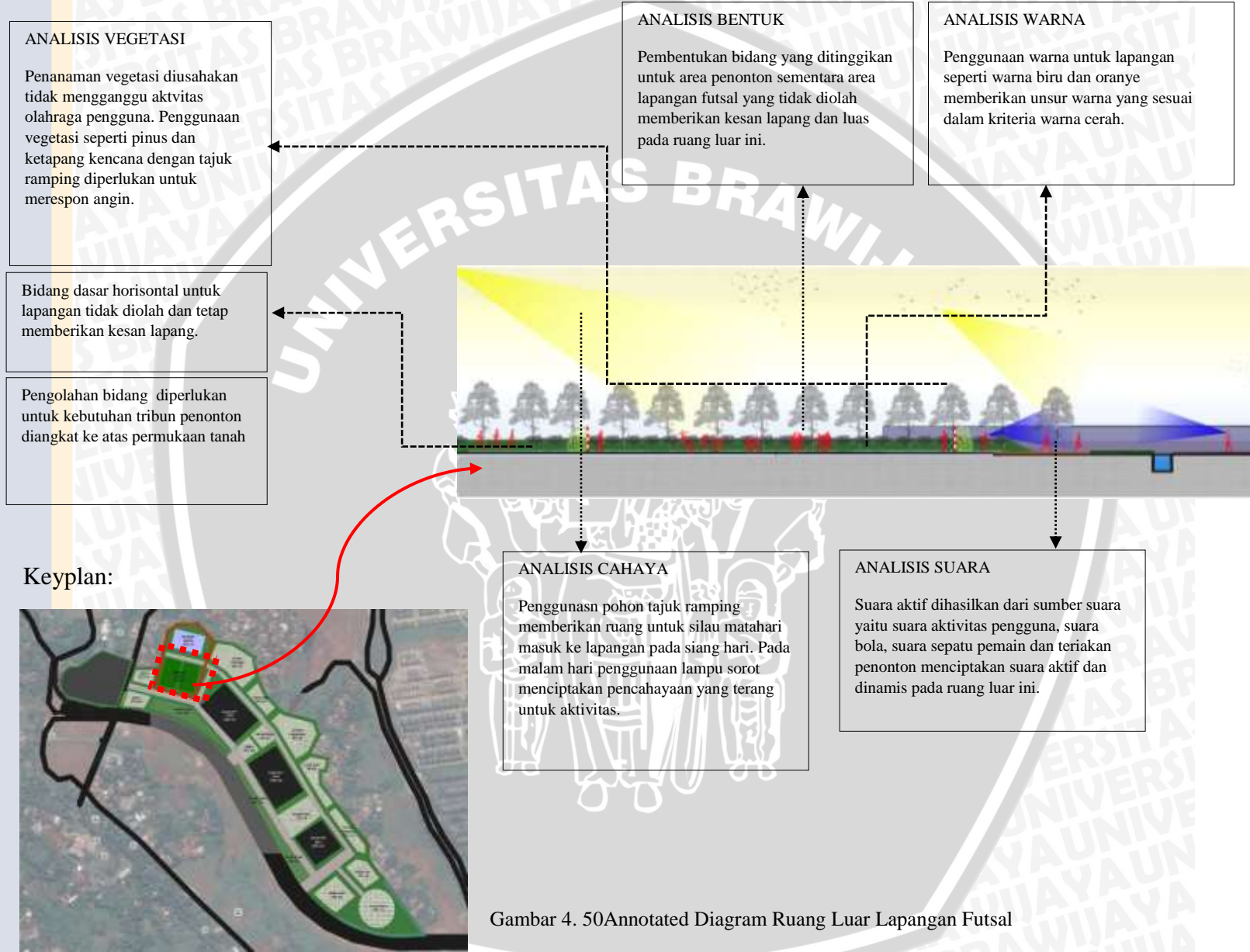
d) Suara

Suara gesekan seperti suara sepatu dari aktivitas olahraga pada lapangan dan teriakan penonton dari tribun merupakan pencapaian kriteria suara pada ruang.

- 2) Penggunaan vegetasi peneduh dengan tajuk ramping dengan tingkat penanaman rapat berfungsi sebagai pembatas ruang luar dan vegetasi tanaman jenis perdu digunakan pada sisi belakang tribun. Dalam kesatuan dalam desain, peletakan vegetasi mempertimbangkan unsur keseimbangan (*balance*) dan keberagaman (*variety*).

2. Lapangan Futsal

Lapangan futsal sebagai ruang gerak, dikonsepsikan sebagai ruang ekterior dengan daya meruang yang cukup tinggi mengingat aktivitasnya. Dengan luasan 796 m² dengan lebar 13 meter.



Gambar 4. 50Annotated Diagram Ruang Luar Lapangan Futsal

- 1) Pengolahan Pelingkup Ruang
 - a. Untuk mencapai rasio $D/H = 3$ dengan daya meruang yang sedang. Pengolahan bidang lantai dilakukan di sisi panjang di kanan dan kiri lapangan futsal berupa peninggian elevasi untuk tribun. Area penanaman vegetasi berupa tanaman hias mengelilingi tribun futsal.
 - b. Pengolahan area hijau sebagai batas antar lapangan dengan jogging track. Kemudian ditanami semak dan perdu.
- 2) Analisis Vegetasi
 - a. Penanaman vegetasi berupa pohon, yang semuanya menjadi pengarah jalan/ jogging track. Sementara di sisi dalam jogging track, di antara jogging track dan lapangan futsal maupun basket, ditanami pohon yang lebih tinggi namun tidak terlalu rindang sebagai pemecah angin yang mengarah ke dalam lapangan basket Sementara penanaman tanaman hias juga diperlukan di sepanjang belakang tribun penonton.
 - b. Penanaman vegetasi peneduh dan pemecah angin di sisi terluar area lapangan, dikombinasikan semak dan perdu. Sehingga pengguna di luar masih tetap bisa melihat ke dalam lapangan.

Tanggapan :

- 1) Pengolahan Pelingkup Ruang
 - a) Bentuk
Sehingga untuk memenuhi kebutuhan tribun penonton, dilakukan pengolahan bidang lantai menjadi tribun dengan menggunakan area hijau, sehingga menghasilkan komposisi material beton dan rumput. Area lapangan dibiarkan tanpa pengolahan sehingga tetap memberikan kesan lapang.
 - b) Warna
Warna lapangan futsal dengan menggunakan biru muda merupakan warna cerah sebagai bentuk pencapaian

kriteria warna pada ruang.

c) Cahaya

Seperti halnya kegiatan pada lapangan basket, kegiatan pada lapangan futsal membutuhkan penerangan yang terang pada malam hari sehingga penggunaan lampu sorot LED merupakan pencapaian kriteria cahaya pada ruang.

d) Suara

Suara aktif dihasilkan dari suara gesekan sepatu pengguna saat berolahraga dan juga suara teriakan penonton. Jenis suara seperti ini merupakan jenis suara yang ingin dicapai pada ruang luar ini.

- 2) Penggunaan vegetasi peneduh dengan tingkat penanaman rapat berfungsi sebagai pembatas ruang luar dengan lapangan, serta beberapa jenis vegetasi tanaman hias di sisi belakang tribun. Dalam kesatuan dalam desain, peletakan vegetasi mempertimbangkan unsur keseimbangan (*balance*) dan keberagaman (*variety*).

3. Area Bermain Anak (Children Playground)

Children Playground diletakkan pada sisi yang berbatasan dengan dinding pembatas tapak. Tujuan perancangan adalah menciptakan ruang yang aman dan dapat diawasi oleh orangtua anak dari dalam bangunan maupun area sekitar ruang bermain.

ANALISIS VEGETASI

Penanaman vegetasi diusahakan tidak mengganggu aktivitas olahraga pengguna. Penggunaan vegetasi dengan tajuk rindan dan kompak seperti flamboyant diperlukan untuk mengurangi silau matahari yang masuk ke ruang.

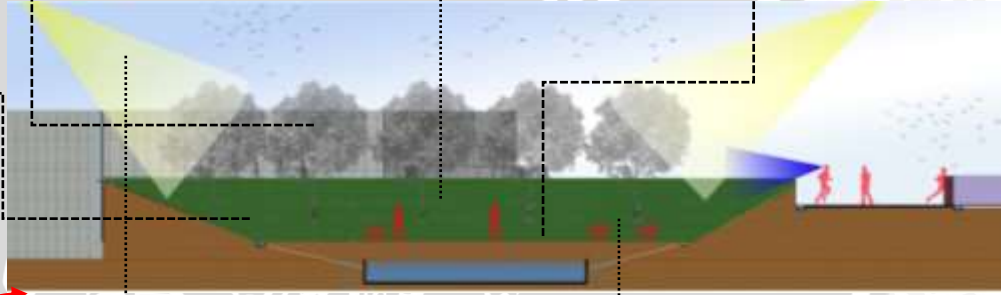
Bidang dasar horisontal yang diturunkan ke bawah permukaan tanah untuk memberikan kesan kontras dan sebagai bagian dari area bermain anak.

ANALISIS BENTUK

Pembentukan bidang yang ditinggikan pada sisi samping dan area tengah yang lebih rendah menciptakan kontras yang disenangi oleh anak-anak.

ANALISIS WARNA

Penggunaan warna area main didapat dari pasir (coklat), instalasi main (merah), prosotan (oranye) memberikan kesan warna primitive yang ingin dicapai pada ruang luar.



Keyplan:



ANALISIS CAHAYA

Penggunaan pohon tajuk rindan dan kompak memberikan ruang untuk silau matahari masuk ke lapangan pada siang hari. Pada malam hari penggunaan lampu sorot menciptakan pencahayaan yang terang untuk aktivitas.

ANALISIS SUARA

Suara aktif dihasilkan dari sumber suara yaitu suara aktivitas pengguna, suara teriakan anak-anak, suara instalasi mainan yang dimainkan merupakan penerapan suara aktif dan dinamis pada ruang luar ini.

Gambar 4. 51 Annotated Diagram Ruang Luar Children Playground

1) Pengolahan Pelingkup Ruang

Children Playground ini dirancang untuk menciptakan kesan ruang publik eksterior. Beberapa cara pengolahan pelingkup ruang antara lain:

- a. Untuk menciptakan rasio ruang dengan $D/H = 3$ dengan daya meruang sedang dan menciptakan pengolahan bidang yang aman dan dapat dijadikan instalasi bermain anak. Pengolahan dinding dibuat miring dan dijadikan bagian dari instalasi bermain.
- b. Pengolahan lantai untuk dijadikan area bermain tanpa mengolah lantai sirkulasi.

2) Analisis Vegetasi

Penataan dan perletakkan vegetasi dapat dicapai dengan beberapa cara:

- a. Dengan peletakkan beberapa vegetasi jenis pohon peneduh dengan tingkat penanaman jarang di sisi yang bersinggungan dengan pedestrian ways dan vegetasi pohon peneduh pada area bermain sebagai bagian dari instalasi mainan.
- b. Penanaman pohon peneduh mengelilingi area permainan tanpa mengganggu aktivitas di dalamnya.

Tanggapan :

1) Pengolahan Pelingkup Ruang

a) Bentuk

Untuk menciptakan pengolahan bidang yang aman dan dapat dijadikan instalasi bermain anak. Pengolahan dinding ditinggikan setinggi 1 meter dan dijadikan instalasi bermain. Perbedaan ketinggian bidang lantai merupakan kontras, memberikan kesan dramatis dan perasaan yang mengejutkan, yang akan memberikan rasa penasaran bagi anak-anak.

b) Warna

Warna dihasilkan dari material seperti pasir dan area sepeda menggunakan warna merah. Instalasi mainan

lainnya menggunakan warna merah atau coklat sebagai pendukung kriteria warna pada ruang luar ini.

c) Cahaya

Kebutuhan cahaya yang terang sangat dibutuhkan mengingat kegiatan di pada ruang luar ini dilakukan oleh anak-anak. Penggunaan lampu sorot pada malam hari dirasa perlu untuk mencapai kriteria cahaya pada ruang luar ini.

d) Suara

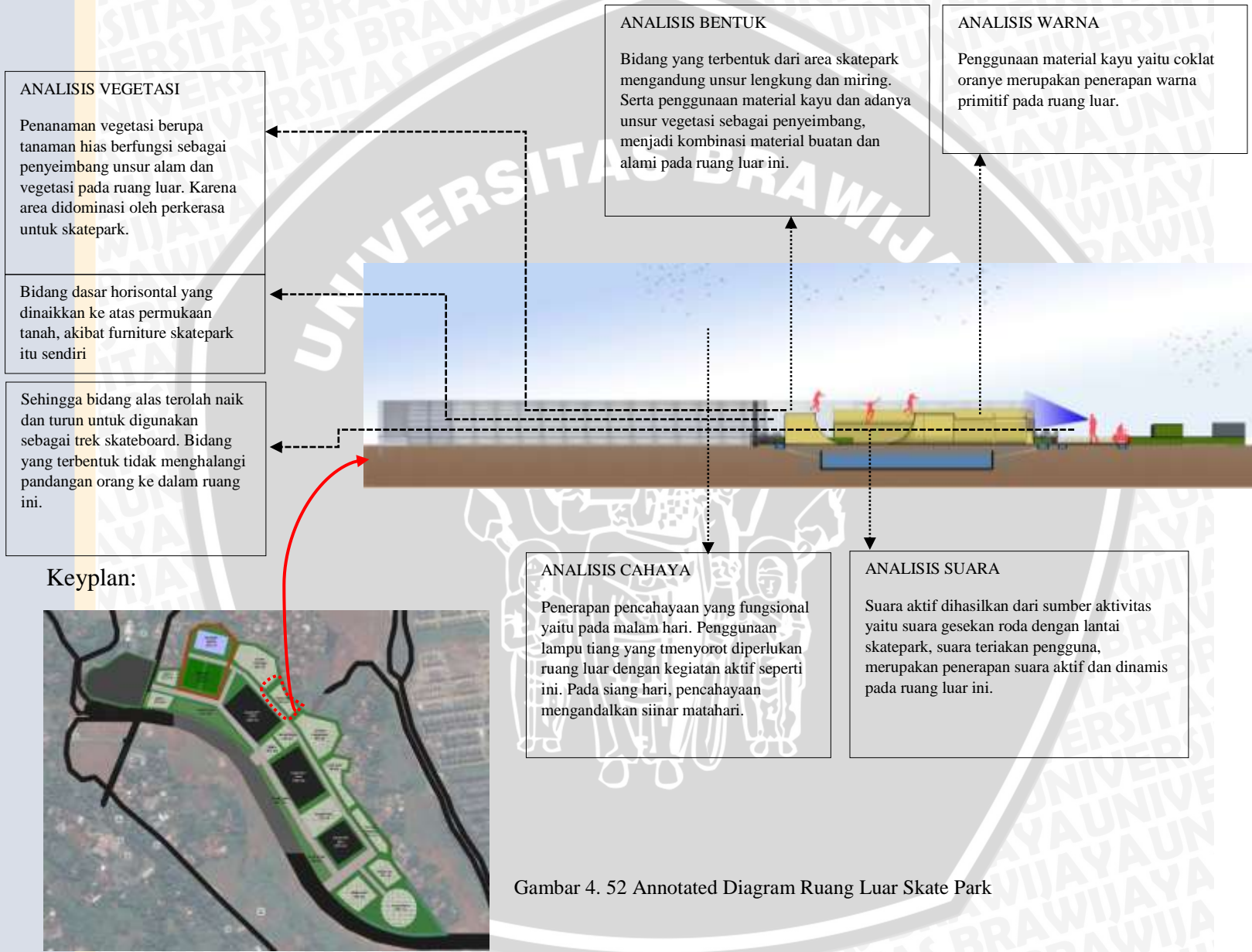
Suara gesekan roda sepeda, prosotan, suara musik dengan irama cepat dan teriakan dari anak-anak merupakan kriteria suara yang ingin dicapai pada ruang luar ini.

2) Analisis Vegetasi

Dengan peletakkan beberapa vegetasi jenis pohon peneduh dengan tajuk rindang dan kompak dengan tingkat penanaman jarang di sisi yang bersinggungan dengan pedestrian ways dan vegetasi pohon peneduh pada area bermain sebagai bagian dari instalasi mainan. Dalam kesatuan dalam desain, peletakan vegetasi mempertimbangkan unsur keberagaman (*variety*).

4. Skate Park

Skate Park dengan luasan 295 m² dengan lebar 15 meter juga dikonsepskan sebagai ruang eksterior publik. Letaknya yang saling bersebelahan dengan taman olahraga, karena memiliki fungsi kegiatan yang serupa. Penggunaan furniture skate park sendiri sudah menghasilkan perbedaan ruang yang jelas dari ruang sekitar.



Gambar 4. 52 Annotated Diagram Ruang Luar Skate Park

1) Pengolahan Pelingkup Ruang

Beberapa cara pengolahan pelingkup ruang antara lain:

- a. Untuk mencapai rasio $D/H = 3$ dengan daya meruang sedang sebetulnya telah terbantu dengan furniture skate park itu sendiri. Integrasi ruang disini dengan pengolahan bidang lantai dilakukan di sekeliling Skate Park. Tujuannya sebagai pembeda ruang.
- b. Menggunakan vegetasi berupa pohon peneduh disekeliling skatepark dikombinasikan dengan tanaman perdu dan semak.

2) Analisis Vegetasi

- a. Peninggian elevasi sebagai lantai setinggi 0.50 meter dan ditanami tanaman hias menciptakan elemen dinding bagi ruang. Bidang ini mengelilingi ruang Skate Park untuk menciptakan dinding dan pembeda ruang yang jelas. Penanaman vegetasi pohon peneduh menjadi pembentuk ruang Taman Olahraga. Pada sisi yang berbatasan dengan pedestrian ways ditanami pohon sebagai pengarah jalan.
- b. Pengolahan bidang lainnya adalah pengolahan bidang lantai sebagai sirkulasi antara Taman Olahraga menuju Skate Park. Baik Skate Park maupun Taman Olahraga sama-sama menghadap langsung ke arah pedestrian ways.

Tanggapan :

1) Pengolahan Pelingkup Ruang

a) Bentuk

Pengolahan bidang terbentuk dari area skate park yang terbentuk dari bidang lengkung. Bidang yang terbentuk ini menghasilkan kesan aktif dan dinamis. Penggunaan material kayu, beton dan adanya unsur vegetasi merupakan kombinasi material buatan dan alami pada ruang luar ini.

b) Warna

Warna coklat didapat dari material kayu tempat landasam skateboard.

c) Cahaya

Kegiatan yang bersifat aktif pada ruang ini membutuhkan pencahayaan yang terang untuk keamanan dan kenyamanan. Penggunaan lampu sorot LED pada malam hari dapat digunakan. Sehingga kriteria cahaya yang menyorot pada ruang dapat dicapai.

d) Suara

Suara seperti gesekan roda skateboard merupakan kriteria suara aktif yang ingin dicapai pada ruang luar ini.

- 2) Penggunaan vegetasi dengan tingkat penanaman jarang berfungsi sebagai pembatas ruang luar dan peneduh. Dalam kesatuan dalam desain, peletakan vegetasi mempertimbangkan unsur keseimbangan (*balance*).

4.7.8.3 Analisis Ruang Luar dengan Kesan Ceria (Gaiety)

1. Plaza Kecil dan Plaza Besar

A. Plaza kecil

Plaza disini juga memiliki konsep ruang publik eksterior dengan luasan 223 m² di sisi kiri dan 273 m² di sisi kanan. Plaza ini dirancang untuk menciptakan kesan ruang publik eksterior. Plaza ditujukan untuk menciptakan daya meruang yang sangat rendah. Dijelaskan dengan ilustrasi sebagai berikut:

ANALISIS VEGETASI

Penanaman vegetasi kombinasi berupa perdu, semak dan pohon peneduh seperti Johar, tanjung, berfungsi sebagai barrier ruang luar dengan lingkungan sekitar yang letaknya berbatasan dengan jalan raya.

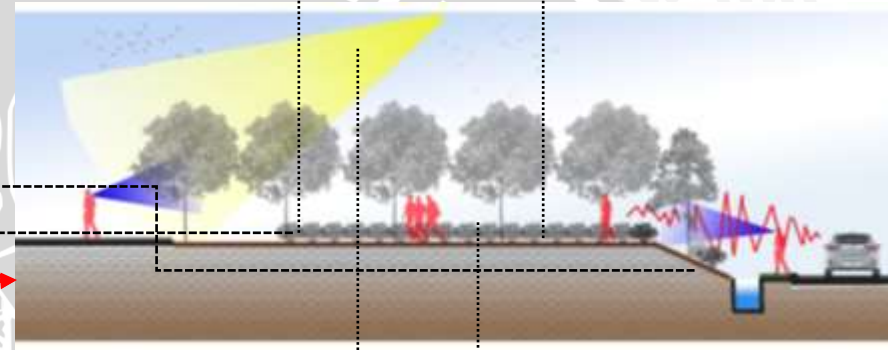
Sehingga pengolahan bidang dasar horisontal yang dinaikkan ke atas permukaan tanah, menciptakan pembatas dan pembentuk ruang luar ini dengan ruang sekitarnya.

ANALISIS BENTUK

Bentukan denah yang berbentuk lengkung dan memanjang di sepanjang sisi terluar tapak mengandung unsur bentukan yang mengalir.

ANALISIS WARNA

Penerapan warna yang beragam didapat melalui unsur vegetasi, yaitu rumput sebagai bidang alas. Warna lainnya dapat dihasilkan sesuai aktivitas yang dilakukan pada ruang luar ini.



ANALISIS CAHAYA

Penerapan pencahayaan yang fungsional yaitu pada malam hari. Penggunaan lampu tiang yang tmenyorot diperlukan ruang luar dengan kegiatan beragam. Pada siang hari, pencahayaan mengandalkan sinar matahari.

ANALISIS SUARA

Suara keras dihasilkan dari sumber beragam aktivitas yang dilakukan pada ruang luar ini, suara teriakan orang, suara musik. Suara seperti ini merupakan penerapan suara keras dan mendayu-dayu pada ruang luar ini.

Keyplan:



Gambar 4. 53 Annotated Diagram Ruang Luar Plaza

1) Pengolahan Pelingkup Ruang

Tujuannya untuk menghasilkan perbedaan ruang yang jelas namun tidak menghalangi pandangan orang dari jalan menuju ke dalam tapak. Plaza ini dirancang untuk menciptakan kesan ruang publik eksterior. Beberapa rekomendasi yaitu

- a. peninggian kontur di sepanjang tepi tapak akan ditanami vegetasi sebagai penyaring udara kotor yang mengurangi debu dari jalan raya dan kebisingan kendaraan yang masuk ke tapak.
- b. Hanya menggunakan vegetasi dengan variasi dari semak hingga pohon penangkap O₂ di sepanjang tepi tanpa harus meninggikan kontur.

2) Analisis Vegetasi

Untuk menciptakan rasio ruang dengan $D/H = 5$, dicapai dengan:

- a. Peletakkan beberapa vegetasi jenis pohon peneduh dengan tingkat penanaman rapat. Penanaman vegetasi pohon, dikombinasikan dengan tanaman perdu dijadikan pembatas ruang. Sementara sisi yang berbatasan dengan jalur pejalan kaki diberi vegetasi peneduh berupa pohon bermassa daun padat dan ditanam secara berbaris sehingga dapat meneduhi pejalan kaki dibawahnya, sekaligus berfungsi sebagai pengarah jalan. Sisi miring ini menjadi dinding transparan yang membuat pengguna masih dapat melihat ke ruang luar sekitar tanpa terhalangi namun ruang plaza tetap memiliki batas ruang semu.
- b. Penanaman vegetasi tepian jalan pada sisi kontur miring. Kontur miring menggantikan fungsi perdu dan semak.

Tanggapan :

1) Pengolahan Pelingkup Ruang

- a) Bentuk

Sehingga untuk memecahkan masalah dengan polusi

udara dan memberikan pandangan ke dalam tapak, dilakukan peninggian kontur. Bentuk ruang yang melengkung merupakan kriteria bentuk yang diinginkan pada ruang luar ini.

b) Warna

Elemen alam seperti rumput sebagai lantai ruang luar memberikan warna terang yang merupakan kriteria warna pada ruang luar ini.

c) Cahaya

Penggunaan pencahayaan yang terang dengan menggunakan lampu sorot pada malam hari berguna untuk memberikan penerangan pada kegiatan yang beragam pada ruang luar ini.

d) Suara

Berbagai aktivitas dan kegiatan dilakukan pada ruang ini. Mulai dari kegiatan bermain sampai dengan pentas pertunjukan yang tentu menghasilkan suara yang beragam. Pencapaian kriteria suara yang keras dicapai melalui kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada ruang ini.

2) Pengolahan Vegetasi

Penggunaan vegetasi beragam dari mulai pohon, perdu dan semak dengan tingkat penanaman rapat berfungsi sebagai pembatas ruang luar. Dalam kesatuan dalam desain, peletakan vegetasi mempertimbangkan unsur urutan (*sequence*).

2. Teater Seni

Teater seni disini juga memiliki konsepsi ruang publik eksterior dengan luasan 300 m² dengan lebar 12 meter. Jumlah teater seni sebanyak 2 buah yang dipisahkan oleh pedestrian ways. Teater seni ditujukan untuk menciptakan daya meruang yang sedang. Untuk menciptakan

ruang yang dibatasi oleh tribun namun pengunjung dari luar masih dapat melihat ke dalam teater, dijelaskan dengan ilustrasi sebagai berikut:



ANALISIS VEGETASI

Penanaman vegetasi berupa semak dan perdu berfungsi sebagai pembatas ransaran pada ruang luar. Penanaman pohon dengan tajuk ringan seperti ketapang kencana, perdu seperti kuping gajah merupakan kesatuan desain *simplicity*.

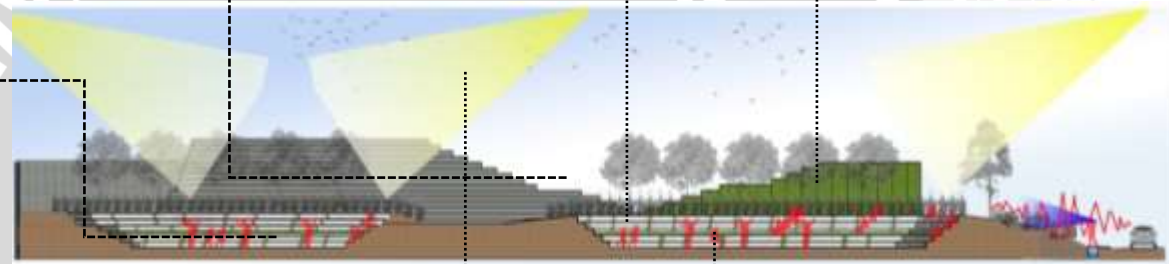
Pengolahan bidang hanya sebatas menciptakan tribun penonton, sementara area pentas tidak diberi pengolahan apapun. Sehingga kesan lapang tetap ada pada ruang luar ini.

ANALISIS BENTUK

Bidang yang terbentuk dari denah amphiteater mengandung unsur lengkung dan miring. Tidak adanya pembatas permanen dan solid, hanya dibatasi vegetasi, membuat kesan ruang yang lapang.

ANALISIS WARNA

Penerapan warna beragam didapat dari material seperti beton (abu-abu), tanaman rambat (hijau), abu-abu (struktur rangka atap) dan warna lainnya yang dihasilkan dari pengguna ruang seperti kostum dan ornamen,



Keyplan:



ANALISIS CAHAYA

Penerapan pencahayaan yang fungsional yaitu pada malam hari. Penggunaan lampu di beberapa titik yang menyorot dan ornementatif diperlukan ruang luar dengan kegiatan hiburan seperti ini. Pada siang hari, pencahayaan mengandalkan sinar matahari.

ANALISIS SUARA

Suara dihasilkan dari sumber beragam aktivitas yang dilakukan pada ruang luar ini, suara teriakan orang, suara musik. Suara seperti ini merupakan penerapan suara keras dan mendayu-dayu pada ruang luar ini.

Gambar 4. 54 Annotated Diagram Ruang Luar Teater Seni

1) Pengolahan Pelingkup Ruang

Teater seni ini dirancang untuk menciptakan kesan ruang publik eksterior. Beberapa cara pengolahan pelingkup ruang antara lain:

- a. Pengolahan bidang lantai perlu dilakukan mengingat ruang Teater Seni merupakan teater utama. Letaknya diujung tapak juga menjadi hal penting yang dapat digabungkan dengan fungsi lainnya seperti fungsi ekologi. Tujuannya untuk menghasilkan perbedaan ruang antara panggung dan tribun penonton.
- b. Mengolah elevasi lantai untuk tribun yang mengelilingi panggung, sehingga area tribun lebih tinggi dari tribun.

2) Analisis Vegetasi

Penataan dan perletakkan vegetasi dapat dicapai dengan beberapa cara:

- a. Untuk menciptakan rasio ruang dengan $D/H = 3$, dicapai dengan peletakkan satu vegetasi jenis pohon peneduh dengan tingkat penanaman jarang. Area penanaman vegetasi mengelilingi area teater. Penanaman vegetasi sebanyak 15 pohon ketapang kencana menjadi pohon peneduh dengan jarak penanaman 3-4 meter. Tanaman perdu juga ditanam mengelilingi belakang. Tanaman ini merupakan tanaman yang menghasilkan pembeda ruang.
- b. Peletakkan vegetasi tanaman perdu hanya di sudut tribun, sehingga menyisakan sisi tengah yang dapat dijadikan sirkulasi.

Tanggapan :

1) Pengolahan Pelingkup Ruang

a) Bentuk

Pengolahan bidang lantai perlu dilakukan mengingat ruang Teater Seni merupakan kebutuhan untuk tribun

penonton. Penurunan bidang menghasilkan trap yang dapat digunakan sebagai tempat duduk penonton. Tujuannya untuk menghasilkan perbedaan ruang antara panggung dan tribun penonton. Namun, tidak adanya pengolahan bidang yang menciptakan dinding memberikan kesan lapang dan minim pembatas.

b) Warna

Warna coklat dihasilkan dari tribun penonton yang menggunakan batu alam. Unsur alam seperti rumput juga menghasilkan warna hijau.

c) Cahaya

Penggunaan ruang pada malam hari dengan aktivitas seperti pentas seni dan pertunjukan membutuhkan pencahayaan yang terang. Penggunaan lampu dan lampu ornament menjadi kriteria cahaya yang ingin dicapai pada ruang luar ini.

d) Suara

Suara keras dan mendayu-dayu dihasilkan dari pertunjukan yang dilakukan pada ruang luar ini. Karakter suara ini memberikan kesan dinamis dan ekspresif pada ruang luar ini.

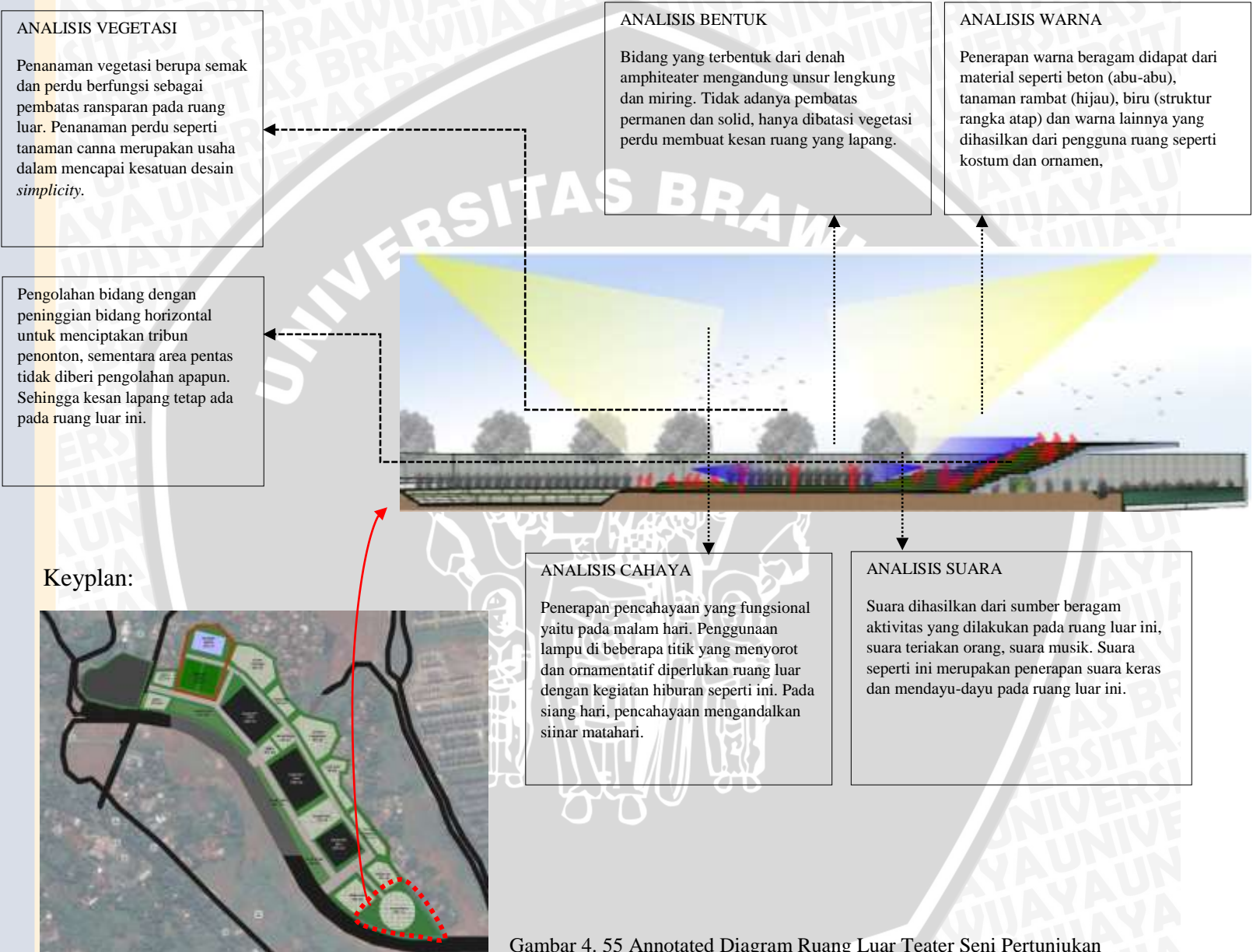
2) Analisis Vegetasi

Untuk menciptakan rasio ruang dengan $D/H = 3$, dicapai dengan peletakkan satu vegetasi jenis pohon peneduh dengan tingkat penanaman jarang seperti Ketapang Kencana. Area penanaman vegetasi perdu seperti tanaman canna dan kuping gajah mengelilingi area teater. Penanaman vegetasi peneduh dengan jarak tanam sedang. Dikombinasikan dengan tanaman perdu sedang dan tanaman perdu yang ditanam mengelilingi belakang. Tanaman ini merupakan tanaman yang menghasilkan pembeda ruang. Dalam kesatuan dalam desain, peletakan vegetasi mempertimbangkan unsur keberagaman (*variety*).

3. Teater Seni Pertunjukan

Teater Seni pertunjukkan merupakan teater ukuran besar yang memuat kegiatan pertunjukkan lebih banyak. Teater seni ditujukan untuk menciptakan daya meruang yang sedang. Tujuannya untuk menciptakan teater yang dapat difungsikan sebagai fungsi ekologis tapak, yaitu menyediakan tempat penyerapan air hujan.





Gambar 4. 55 Annotated Diagram Ruang Luar Teater Seni Pertunjukan

1) Pengolahan Pelingkup Ruang

Teater seni ini dirancang untuk menciptakan kesan ruang publik eksterior. Beberapa cara pengolahan pelingkup ruang antara lain:

- a. Pengolahan bidang lantai perlu dilakukan mengingat ruang Teater Seni merupakan teater utama. Letaknya diujung tapak juga menjadi hal penting yang dapat digabungkan dengan fungsi lainnya seperti fungsi ekologi. Tujuannya untuk menghasilkan perbedaan ruang antara panggung dan tribun penonton. Dibuat lebih megah dengan pengolahan bidang lebih banyak dan besar. Letaknya di ujung tapak dan dikelilingi oleh ruang dengan fungsi ekologis tapak yaitu Rain garden.
- b. Mengolah elevasi lantai untuk tribun yang mengelilingi panggung, sehingga area tribun lebih rendah dari tribun. Di bawah permukaan area panggung, difungsikan sebagai area resapan yang besar untuk air hujan dengan membuat sumur resapan di bawah tanah.

2) Analisis Vegetasi

Penataan dan perletakkan vegetasi dapat dicapai dengan beberapa cara:

- a. Pembuatan rain garden sendiri tujuannya adalah menciptakan sebuah penanaman natural yang mudah dirawat (tidak memerlukan pupuk) dan dapat menyambut kupu-kupu, lebah, dan makhluk lainnya. Selain itu juga *wetland* dilengkapi dengan filter yang terdiri dari batu-batuan sebagai media filtrasi bagi air limbah. Tanaman yang digunakan yang mampu tahan terhadap genangan air. Penanaman pohon peneduh dibeberapa titik di area tribun untuk memberikan bayang-bayang saat siang hari.

- b. Peletakkan vegetasi tanaman perdu hanya di sudut tribun, sehingga menyisakan sisi tengah yang dapat dijadikan sirkulasi.

Tanggapan :

1) Pengolahan Pelingkup Ruang

a) Bentuk

Pengolahan bidang lantai perlu dilakukan mengingat ruang Teater Seni merupakan teater utama. Tujuannya untuk menghasilkan perbedaan ruang antara panggung dan tribun penonton. Kesan yang didapat adalah lapang dengan tidak adanya pengolahan dinding. Dinding hanya dibatasi oleh vegetasi perdu. Bentuk denah yang tidak simetris atau melengkung, merupakan kriteria bentuk yang ingin dicapai pada ruang luar ini.

b) Warna

Warna terang seperti hijau didapat dari elemen alam yaitu rumput dan vegetasi. Sementara warna lainnya seperti coklat muda didapat dari warna tribun penonton.

c) Cahaya

Penggunaan cahaya terang dibutuhkan untuk kegiatan yang bersifat menghibur seperti pentas seni dan pertunjukan. Penggunaan lampu sorot LED pada malam hari merupakan kriteria yang ingin dicapai pada ruang luar ini.

d) Suara

Suara keras dan mendayu-dayu dihasilkan dari pertunjukan seni yang merupakan kegiatan yang dilakukan pada ruang luar ini. Suara bersumber dari alat music, vokal, teriakan dan tepuk tangan penonton. Sehingga menambah kesan ekspresif dari ruang luar ini.

2) Analisis Vegetasi

Untuk menciptakan rasio ruang dengan $D/H = 3$, dicapai dengan peletakkan satu vegetasi jenis pohon peneduh seperti Ketapang

Kencana. Untuk area *rain garden* tanaman yang digunakan yang mampu tahan terhadap genangan air, seperti paku-pakuan dan canna. Penanaman pohon peneduh dibeberapa titik di area tribun untuk memberikan bayang-bayang saat siang hari. Dalam kesatuan dalam desain, peletakan vegetasi mempertimbangkan unsur keberagaman (*variety*).

4. Plaza Seni & Komunitas

Plaza Seni & Komunitas merupakan jenis yang digunakan untuk seluruh pengguna, yang mewadahi kegiatan pertunjukan seni maupun komunitas.



ANALISIS VEGETASI

Penanaman vegetasi berupa tanaman hias seperti bromelia, tanaman gajah berfungsi sebagai pembatas ranspan pada ruang luar. Penanaman perdu seperti tanaman canna merupakan usaha dalam mencapai kesatuan desain *simplicity*.

ANALISIS BENTUK

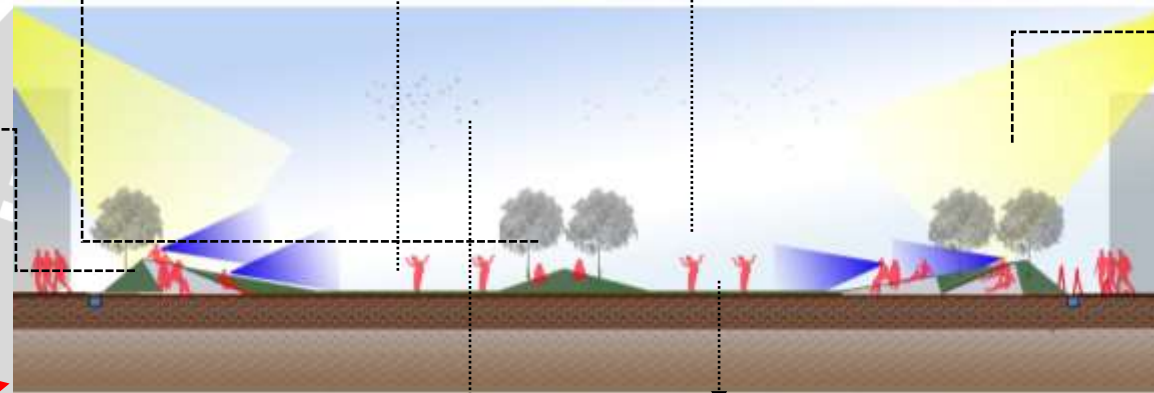
Bidang yang terbentuk antara lain tempat duduk yang mengombinasikan unsur lengkung dan miring. Tidak adanya pembatas permanen dan solid, hanya dibatasi vegetasi perdu membuat kesan ruang yang lapang.

ANALISIS WARNA

Penerapan warna beragam didapat dari material seperti beton (abu-abu), tanaman hias (hijau, merah), struktur rangka atap (abu-abu) dan warna lainnya yang dihasilkan dari pengguna ruang seperti kostum dan ornamen,

Pengolahan naungan atap diperlukan untuk peneduh silau matahari pada siang hari. Namun, tidak membatasi pandangan orang dari luar menuju ruang luar ini.

Pengolahan bidang dengan peninggian bidang horizontal untuk menciptakan tribun penonton, sementara area pentas tidak diberi pengolahan apapun. Sehingga kesan lapang tetap ada pada ruang luar ini.



ANALISIS CAHAYA

Penerapan pencahayaan yang fungsional yaitu pada malam hari. Penggunaan lampu di beberapa titik yang menyorot dan ornementatif diperlukan ruang luar dengan kegiatan hiburan seperti ini. Pada siang hari, pencahayaan mengandalkan sinar matahari.

ANALISIS SUARA

Suara dihasilkan dari sumber beragam aktivitas yang dilakukan pada ruang luar ini, suara teriakan orang, suara alat musik. Suara seperti ini merupakan penerapan suara keras dan mendayu-dayu pada ruang luar ini.

Keyplan:



Gambar 4. 56 Annotated Diagram Ruang Luar Plaza Seni Komunitas

1) Pengolahan Pelingkup Ruang

Beberapa cara pengolahan pelingkup ruang untuk dapat digunakan untuk aktivitas yang beragam antara lain:

- a. Untuk menciptakan rasio ruang dengan $D/H = 3$ dengan daya meruang sedang. Integrasi ruang disini dengan pengolahan bidang lantai dilakukan dengan pengolahan level lantai sebagai area tanam dan area duduk yang dapat juga digunakan untuk tribun saat pertunjukkan berlangsung.
- b. Peninggian seluruh lantai plaza setinggi 1 meter. Tujuannya untuk menghasilkan perbedaan ruang yang jelas namun tidak menghalangi pandangan orang dari jalan menuju ke dalam tapak.

2) Analisis Vegetasi

Penataan dan perletakkan vegetasi dapat dicapai dengan beberapa cara:

- a. Dengan peletakkan beberapa vegetasi jenis pohon peneduh dengan tingkat penanaman jarang di sisi yang bersinggungan dengan pedestrian ways.
- b. Penanaman tanaman hias mengelilingi ruang dijadikan pembatas ruang.

Tanggapan :

1) Pengolahan Pelingkup Ruang

a) Bentuk

Sehingga untuk memecahkan masalah dengan fungsi ruang yang mampu memwadhahi berbagai kegiatan, dilakukan peninggian kontur untuk tempat duduk dikombinasikan dengan vegetasi. Pada tempat duduk penonton akan dihasilkan bentukan yang variatif, yakni dengan penambahan unsur rumput dan vegetasi tanaman hias. Sehingga bentukan seperti ini memberikan kesan dinamis pada ruang luar.

b) Warna

Warna terang seperti merah, hijau dan kuning dihasilkan dari unsur vegetasi yang dipakai pada ruang luar ini.

Warna lain seperti abu-abu didapat dari kanopi ruang luar. Sehingga kombinasi warna ini memberikan warna yang beragam pada ruang luar ini.

c) Cahaya

Pencahayaan yang terang diperlukan pada ruang luar ini. Kebutuhan cahaya yang menyorot dan berkelap-kelip dicapai melalui penggunaan lampu LED dan lampu ornamen pada ruang luar ini.

d) Suara

Suara keras dan mendayu-dayu dihasilkan dari aktivitas seni dan pertunjukan pada ruang luar ini. Suara bersumber dari alat musik, suara vokal. Kesan dinamis dan ekspresif juga tercipta melalui sumber-sumber suara yang dihasilkan ini.

- 2) Penggunaan vegetasi tanaman perdu seperti kuping gajah dan beragam warna tanaman bromelia dengan tingkat penanaman jarang namun ditanam dengan pola berulang berfungsi sebagai pembatas area duduk dan area hijau pada tempat duduk penonton. Sehingga dengan adanya area hijau memberikan variasi pada desain pada tribun penonton. Dalam kesatuan dalam desain, peletakan vegetasi mempertimbangkan unsur urutan (*sequence*) dan keberagaman (*variety*).

5. Taman Olahraga

Taman olahraga dengan luasan 945 m² dengan lebar 25 meter, merupakan ruang gerak yang dikonsepsikan sebagai ruang eksterior publik namun dengan letak yang lebih ke dalam dari akses masuk. Letaknya yang saling bersebelahan dikarenakan karakter ruang yang membutuhkan area terbuka dibatasi dengan dinding rendah.

ANALISIS VEGETASI

Penanaman vegetasi berupa pohon peneduh dengan tajuk rindang dan kompak seperti Kiara payung, flamboyan berfungsi sebagai pereduksi silau matahari. Penanaman vegetasi merupakan usaha dalam mencapai kesatuan desain *simplicity*.

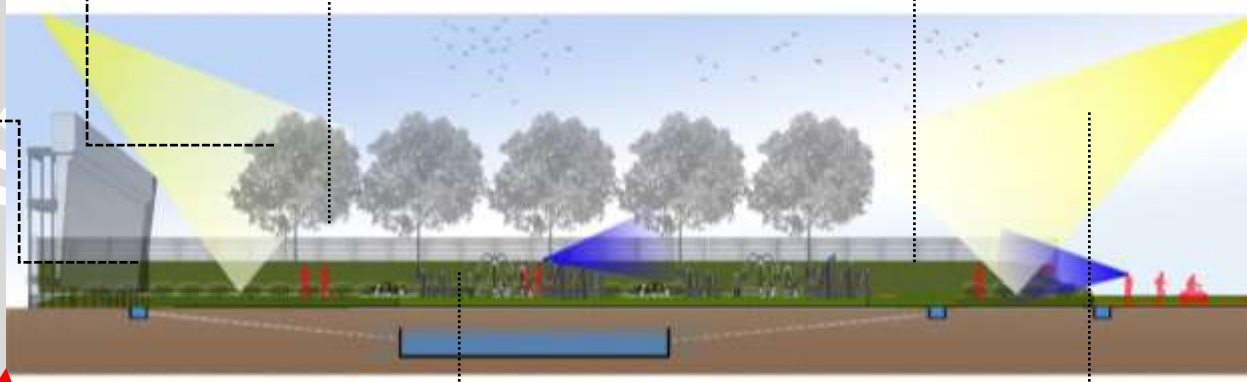
ANALISIS WARNA

Penerapan warna beragam didapat dari material seperti beton (abu-abu), tanaman hias (hijau, merah), struktur rangka atap (abu-abu) dan warna lainnya yang dihasilkan dari pengguna ruang seperti kostum dan ornamen,

ANALISIS BENTUK

Bidang yang terbentuk antara lain tempat duduk yang mengombinasikan unsur lengkung dan miring. Tidak adanya pembatas permanen dan solid, hanya dibatasi vegetasi perdu membuat kesan ruang yang lapang.

Pengolahan bidang dengan peninggian bidang horizontal untuk menciptakan batas area olahraga dengan sirkulasi. Tidak ada pengolahan yang menyebabkan perubahan yang signifikan. Sehingga kesan lapang tetap ada pada ruang luar ini.



Keyplan:



ANALISIS SUARA

Suara dihasilkan dari sumber beragam aktivitas yang dilakukan pada ruang luar ini, suara teriakan orang, suara musik saat *aerobic*, suara alat olahraga. Suara seperti ini merupakan penerapan suara keras pada ruang luar ini.

ANALISIS CAHAYA

Penerapan pencahayaan yang fungsional yaitu pada malam hari. Penggunaan lampu di beberapa titik yang menyorot diperlukan ruang luar dengan kegiatan aktif seperti ini. Pada siang hari, pencahayaan mengandalkan sinar matahari.

Gambar 4. 57 Annotated Diagram Ruang Luar Taman Olahraga

1) Pengolahan Pelingkup Ruang

- a. Untuk mencapai rasio $D/H = 3$ dengan daya meruang sedang. Integrasi ruang terjadi cukup banyak disini. Pengolahan bidang lantai dapat dilakukan di sekeliling Taman Olahraga. Dinding rendah menciptakan kesan ruang yang rendah namun tetap menghasilkan hubungan yang kontinyu antar kedua ruang ini.
- b. Pengolahan bidang lainnya adalah pengolahan bidang lantai sebagai sirkulasi antara Taman Olahraga menuju Skate Park. Baik Skate Park maupun Taman Olahraga sama-sama menghadap langsung ke arah pedestrian ways.

2) Analisis Vegetasi

- a. Peninggian elevasi lantai menciptakan elemen pembatas bagi ruang. Bidang ini mengelilingi ruang Taman Olahraga untuk menciptakan dinding dan pembeda ruang yang jelas. Penanaman vegetasi yang semuanya pohon peneduh menjadi pembentuk ruang Taman Olahraga. Pada sisi yang berbatasan dengan pedestrian ways ditanami pohon sebagai pengarah jalan. Tanaman hias ditanam diantara setiap pohon peneduh.
- b. Pengolahan area hijau sebagai area aktif dan area non hijau untuk sirkulasi. Sehingga tercipta zona hijau sebagai area aktif untuk kegiatan berolahraga.

Tanggapan :

1) Pengolahan Pelingkup Ruang

a) Bentuk

Pengolahan bidang lantai yang diolah untuk menjadi dinding pembatas ruang semu taman olahraga. pengolahan bidang ruang yang digunakan adalah peninggian level ruang disekeliling ruang, sehingga menghasilkan bidang miring dan lengkung pada ruang luar.

b) Warna

Warna terang dihasilkan dari warna *furniture* olahraga. Elemen alami seperti rumput dan vegetasi menghasilkan warna hijau.

c) Cahaya

Penggunaan cahaya terang dan menyorot digunakan pada ruang luar untuk mendukung aktivitas pengguna.

d) Suara

Suara aktif dihasilkan dari kegiatan olahraga di dalam ruang yaitu senam dan *aerobic* yang menggunakan musik. Penggunaan music ini merupakan pencapaian kriteria suara pada ruang luar ini.

- 2) Penggunaan vegetasi berupa pohon peneduh dan tanaman rambat pada beberapa instalasi olahraga berfungsi sebagai peneduh dan variasi pada area olahraga yang sudah banyak terdapat instalasi olahraga. Dalam kesatuan dalam desain, peletakan vegetasi mempertimbangkan unsur keberagaman (*variety*).

6. Urban Farming

Urban farming area disini juga memiliki konsepsi ruang publik eksterior dengan luasan 231 m² dengan lebar 13 meter. Urban farming ini dirancang untuk menciptakan kesan ruang publik eksterior. Urban farming ditujukan untuk menciptakan daya meruang yang sangat rendah. Dijelaskan dengan ilustrasi sebagai berikut:

ANALISIS VEGETASI

Penanaman vegetasi berupa tanaman produksi seperti cabai, kol, bayam berfungsi sebagai tanaman produksi urban farming. Penanaman vegetasi merupakan usaha dalam mencapai kesatuan desain *sequence* dan *simplicity*.

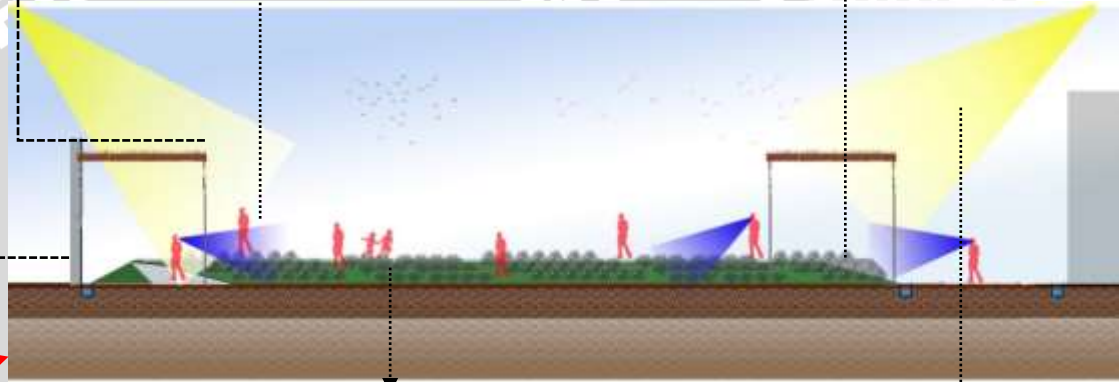
ANALISIS WARNA

Penerapan warna beragam didapat dari material seperti beton (abu-abu), tanaman produksi (hijau, merah), struktur rangka atap (abu-abu) dan warna lainnya yang dihasilkan dari pengguna ruang.

ANALISIS BENTUK

Bidang yang terbentuk antara lain elevasi sirkulasi dan bentukan denah yang miring. Tidak adanya pembatas permanen dan solid, hanya dibatasi kolom kanopi perdu membuat kesan ruang yang lapang.

Pengolahan bidang dengan penurunan bidang horizontal untuk menciptakan batas area tanam dengan sirkulasi. Tidak ada pengolahan yang menyebabkan perubahan yang signifikan. Sehingga kesan lapang tetap ada pada ruang luar ini.



Keyplan:



ANALISIS SUARA

Suara dihasilkan dari sumber beragam aktivitas yang dilakukan pada ruang luar ini, suara teriakan orang, suara musik dengan lantunan mendayu. Suara seperti ini merupakan penerapan suara halus & mendayu pada ruang luar ini.

ANALISIS CAHAYA

Penerapan pencahayaan yang fungsional yaitu pada malam hari. Penggunaan lampu di beberapa titik yang menyorot diperlukan ruang luar dengan kegiatan aktif seperti ini. Pada siang hari, pencahayaan mengandalkan sinar matahari.

Gambar 4. 58 Annotated Diagram Ruang Luar Urban Farming

1) Pengolahan Pelingkup Ruang

Urban Farming ini dirancang untuk menciptakan kesan ruang publik eksterior. Beberapa cara pengolahan pelingkup ruang antara lain:

- a. Untuk mencapai rasio $D/H = 4$ dengan daya meruang kecil, area tanam ditinggikan dari permukaan tanah, dengan permukaan landai. Tujuannya untuk menghasilkan perbedaan ruang yang jelas namun tidak mengganggu aktivitas menanam. Sirkulasi dibuat mengelilingi area tanam dengan elevasi yang semakin tinggi kemudian kembali ke titik semula.
- b. Menggunakan ruang yang dibentuk melalui dinding vertical garden. Area tanam terletak di dalam ruang tersebut.

2) Analisis Vegetasi

Penataan dan perletakkan vegetasi dapat dicapai dengan beberapa cara:

- a. Peletakkan beberapa vegetasi jenis pohon peneduh dengan tingkat penanaman jarang. Tanaman perkebunan ditanam di area tanam Urban Farming. Sementara pohon diletakkan disekeliling area tanam dengan jarak penanaman jarang.
- b. Peletakkan vegetasi tanaman rambat di sekeliling vertical garden untuk menciptakan pembatas ruang semu.

Tanggapan :

1) Pengolahan Pelingkup Ruang

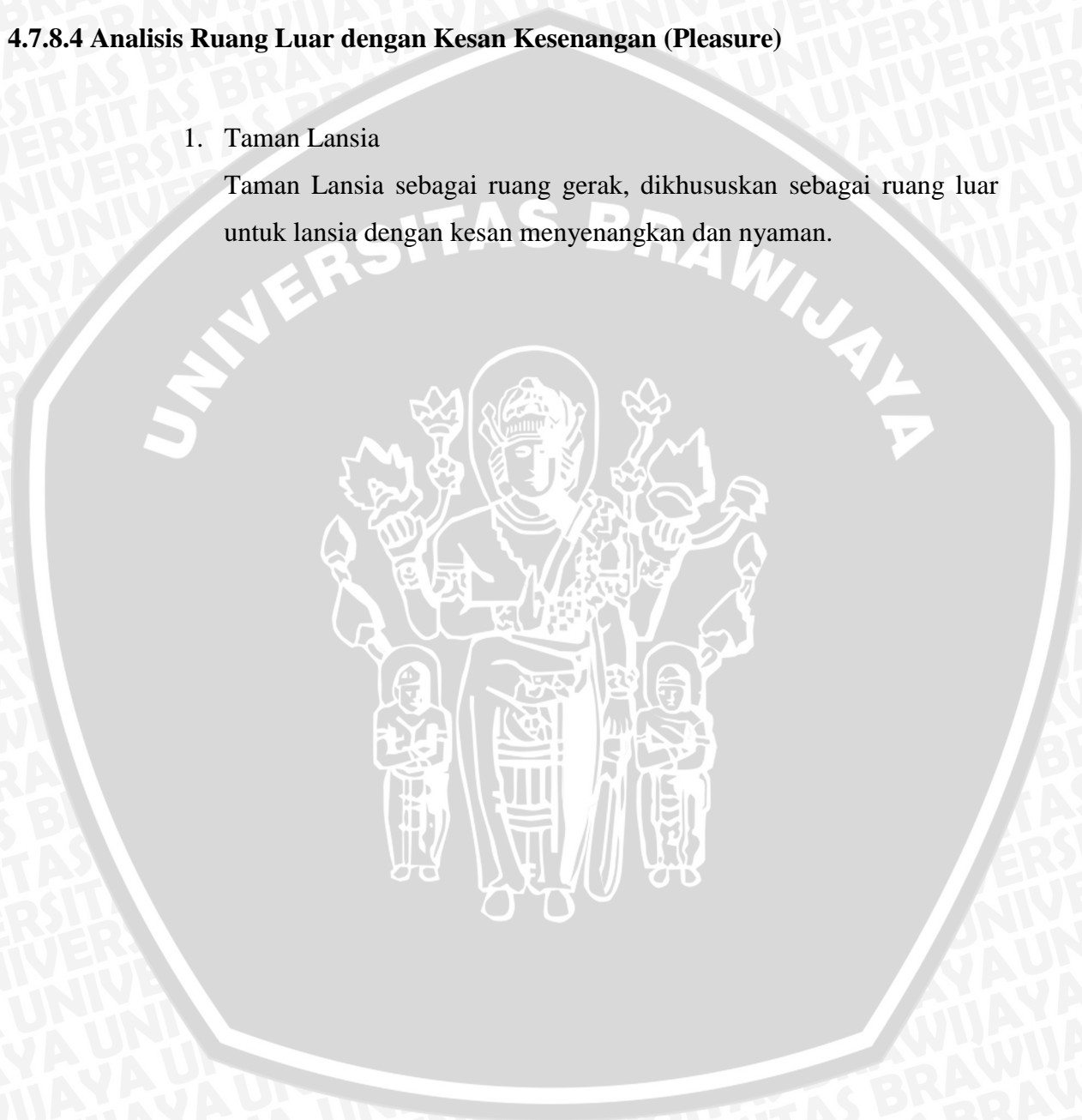
Untuk mencapai dua area yaitu area tanam dan sirkulasi, area sirkulasi ditinggikan secara bertahap dari permukaan tanah. Sirkulasi dibuat mengelilingi area tanam dengan elevasi yang semakin tinggi kemudian kembali ke titik semula. Teknik pengolahan bidang ruang yang digunakan adalah peninggian level disekeliling ruang.

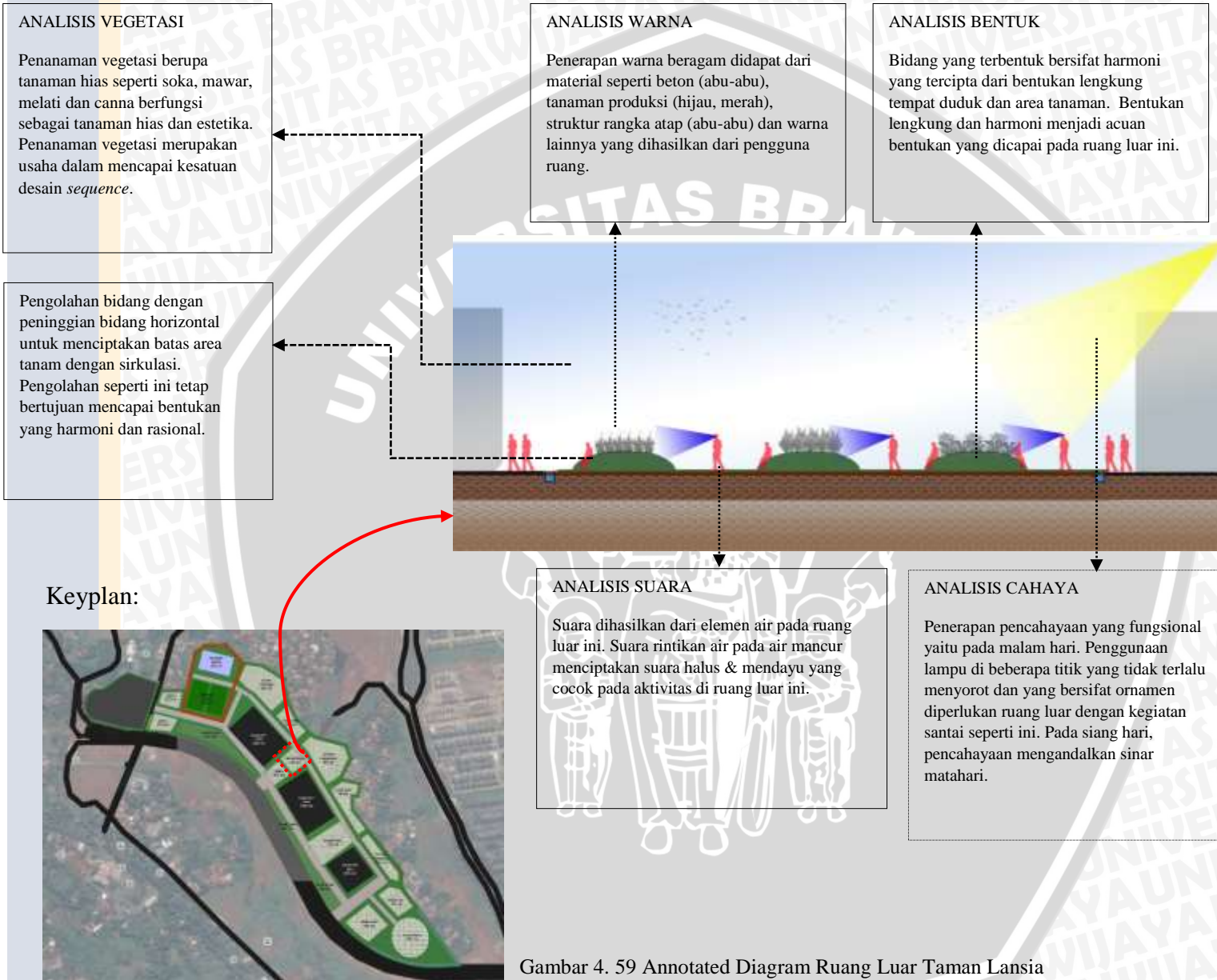
- 2) Peletakkan beberapa vegetasi jenis tanaman perkebunan ditanam di area tanam Urban Farming. Dalam kesatuan dalam desain, peletakan vegetasi mempertimbangkan unsur variasi (*variety*).

4.7.8.4 Analisis Ruang Luar dengan Kesan Kesenangan (Pleasure)

1. Taman Lansia

Taman Lansia sebagai ruang gerak, dikhususkan sebagai ruang luar untuk lansia dengan kesan menyenangkan dan nyaman.





Gambar 4. 59 Annotated Diagram Ruang Luar Taman Lansia

1) Pengolahan Pelingkup Ruang

Taman Lansia ini dirancang untuk menciptakan kesan ruang yang nyaman bagi lansia. Beberapa cara pengolahan pelingkup ruang antara lain:

- a. Untuk menciptakan rasio ruang dengan $D/H = 4$ dan menciptakan pengolahan bidang yang aman dan sirkulasi tidak diolah. Area tanam ditinggikan setinggi 1 meter dan dikelilingi tempat duduk.
- b. Pengolahan dinding untuk dijadikan area tanam vertical garden tanpa mengolah lantai sirkulasi.

1) Analisis Vegetasi

Penataan dan perletakkan vegetasi dapat dicapai dengan beberapa cara:

- a. Dengan peletakkan beberapa vegetasi jenis pohon peneduh dengan tingkat penanaman jarang di sisi yang bersinggungan dengan pedestrian ways dan vegetasi tanaman hias beraroma pada area tanam.
- b. Penanaman tanaman hias pada dinding vertical garden.

Tanggapan :

1) Pengolahan Pelingkup Ruang

a) Bentuk

Untuk menciptakan pembatas ruang yang sekaligus sebagai area tanam tanaman dan menciptakan pengolahan bidang yang aman bagi pengguna lansia, lantai tidak diolah sehingga tidak menciptakan elevasi yang dapat membahayakan lansia. Area tanam ditinggikan dan dikelilingi tempat duduk dengan tinggi standar tempat duduk yaitu 50cm. Untuk kenyamanan pada saat siang hari, digunakan kanopi. Tingginya juga disesuaikan untuk mendapatkan kesan yang nyaman, yaitu sekitar 2.50m. Penggunaan alat-alat seperti *handrail* dirasa perlu sebagai bentuk dari keamanan. Teknik pengolahan bidang ruang yang dilakukan adalah bidang dasar horisontal yang diangkat ke atas

permukaan tanah.

b) Warna

Penggunaan warna seperti merah, kuning, ungu didapat dari vegetasi tanaman hias yang digunakan pada ruang. Selain itu, untuk mendapatkan warna beragam, furniture seperti tempat duduk dan kolom kanopi juga menggunakan warna terang sebagai bentuk pencapaian kriteria warna pada ruang luar ini.

c) Cahaya

Pengguna ruang yaitu lansia membutuhkan pencahayaan yang cukup pada malam hari. Cahaya yang halus dan tidak menyorot diperlukan pada ruang luar ini. Sehingga penggunaan cahaya lampu LED yang halus dan lembut namun tidak terlalu menyorot digunakan pada ruang luar ini.

d) Suara

Suara mendayu dan lembut didapat dari elemen air. Tetesan atau rintik air dirasa cocok untuk ruang luar ini sebagai penambah unsur kenyamanan. Sehingga penggunaan suara disesuaikan dengan aktivitas yang cenderung santai pada ruang luar ini.

- 2) Dengan peletakkan beberapa jenis vegetasi tanaman hias beraroma pada area tanam, seperti soka, mawar, melati merupakan pendukung dari bentuk harmoni yang sudah dihasilkan dari bentukan tempat duduk dan area tanam yang berbentuk lengkung. Dalam kesatuan dalam desain, peletakkan vegetasi mempertimbangkan unsur urutan (*sequence*).

2. Plaza Komunitas

Plaza ini dirancang untuk pendukung dari taman lansia. Plaza ditujukan untuk menciptakan kesan ruang sosial bagi lansia.

ANALISIS VEGETASI

Penanaman vegetasi berupa tanaman hias seperti soka, mawar, melati dan canna berfungsi sebagai tanaman hias dan estetika. Penanaman vegetasi merupakan usaha dalam mencapai kesatuan desain *sequence*.

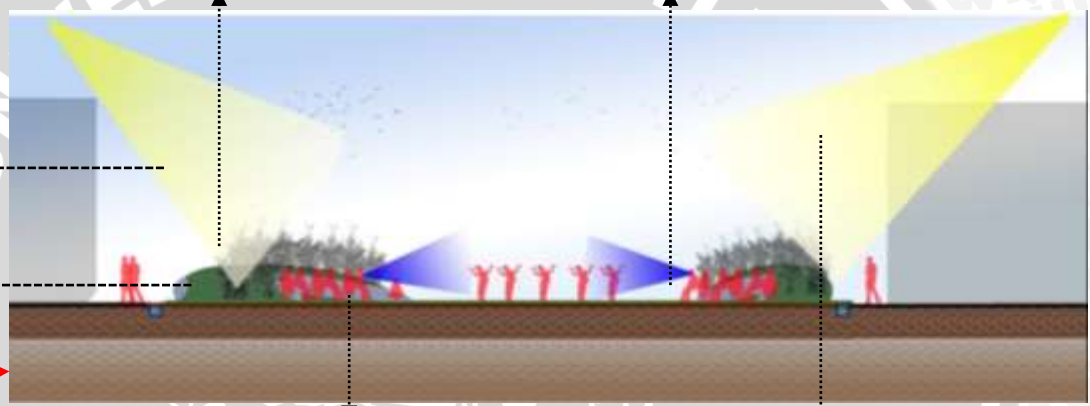
Pengolahan bidang dengan peninggian bidang horizontal untuk menciptakan batas area tanam dengan sirkulasi. Pengolahan seperti ini tetap bertujuan mencapai bentuk yang harmoni dan rasional.

ANALISIS WARNA

Penerapan warna beragam didapat dari material seperti beton (abu-abu), tanaman produksi (hijau, merah), struktur rangka atap (abu-abu) dan warna lainnya yang dihasilkan dari pengguna ruang.

ANALISIS BENTUK

Bidang yang terbentuk bersifat harmoni yang tercipta dari bentuk lengkung yang tercipta dari bentuk lengkung tempat duduk dan area tanaman. Bentuk lengkung dan harmoni menjadi acuan bentuk yang dicapai pada ruang luar ini.



ANALISIS SUARA

Suara dihasilkan dari sumber beragam aktivitas yang dilakukan pada ruang luar ini, suarayang dihasilkan fungsional, berasal dari aktivitas yang dilakukan pada ruang luar ini.

ANALISIS CAHAYA

Penerapan pencahayaan yang fungsional yaitu pada malam hari. Penggunaan lampu di beberapa titik yang tidak terlalu menyorot dan yang bersifat ornamen diperlukan ruang luar dengan kegiatan santai seperti ini. Pada siang hari, pencahayaan mengandalkan sinar matahari.

Keyplan:



Gambar 4. 60 Annotated Diagram Ruang Luar Plaza Komunitas

2) Pengolahan Pelingkup Ruang

Plaza ini dirancang untuk menciptakan kesan ruang publik eksterior. Beberapa cara pengolahan pelingkup ruang antara lain:

- a. Untuk menciptakan rasio ruang dengan $D/H = 4$, lantai ditinggikan dari permukaan tanah, sebagai tempat duduk. Peninggian lantai ini akan menghasilkan pembatas ruang yang jelas.
- b. Peninggian seluruh lantai plaza setinggi 1 meter. Tujuannya untuk menghasilkan perbedaan ruang yang jelas namun tidak menghalangi pandangan orang dari jalan menuju ke dalam tapak.

3) Analisis Vegetasi

Penataan dan perletakkan vegetasi dapat dicapai dengan beberapa cara:

- c. Dengan peletakkan beberapa vegetasi jenis pohon peneduh dengan tingkat penanaman jarang di sisi yang bersinggungan dengan pedestrian ways.
- d. Penanaman tanaman hias mengelilingi ruang dijadikan pembatas ruang.

Tanggapan :

1) Pengolahan Pelingkup Ruang

a) Bentuk

Untuk memecahkan masalah dengan fungsi ruang yang mampu mewadahi berbagai kegiatan sosial yang ramah bagi lansia, dilakukan peninggian kontur untuk tempat duduk yang sesuai standar dan dikombinasikan dengan vegetasi. Teknik pengolahan bidang ruang yang digunakan adalah bidang dasar horisontal yang diangkat ke atas permukaan tanah. Area sirkulasi dibuat tidak memiliki

elevasi dengan alasan keamanan bagi lansia.

b) Warna

Warna yang beragam didapat dari vegetasi tanaman yang digunakan pada ruang luar ini.

c) Cahaya

Cahaya yang terang namun tidak terlalu menyorot dibutuhkan pada ruang luar ini. Mengingat pengguna dari ruang luar tidak membutuhkan cahaya yang tajam/menyorot.

d) Suara

Suara dapat dihasilkan melalui aktivitas yang dilakukan pada ruang luar ini. Sehingga kesan suara bersifat fungsional sesuai aktivitas dari ruang luar ini.

- 2) Penggunaan vegetasi tanaman hias seperti mawar, melati, kamboja dan soka yang ditanam di atas tempat duduk penonton menjadi unsur estetika dan harmoni pada ruang luar ini. Sehingga akses pengguna tidak terganggu saat keluar dan masuk ruang plaza. Dalam kesatuan dalam desain, peletakan vegetasi mempertimbangkan unsur urutan (*sequence*).

4.8 Konsep Ruang Luar

4.8.1 Konsep Sirkulasi dan Parkir (*Circulation and Parking*)

Keyplan :



Keterangan :

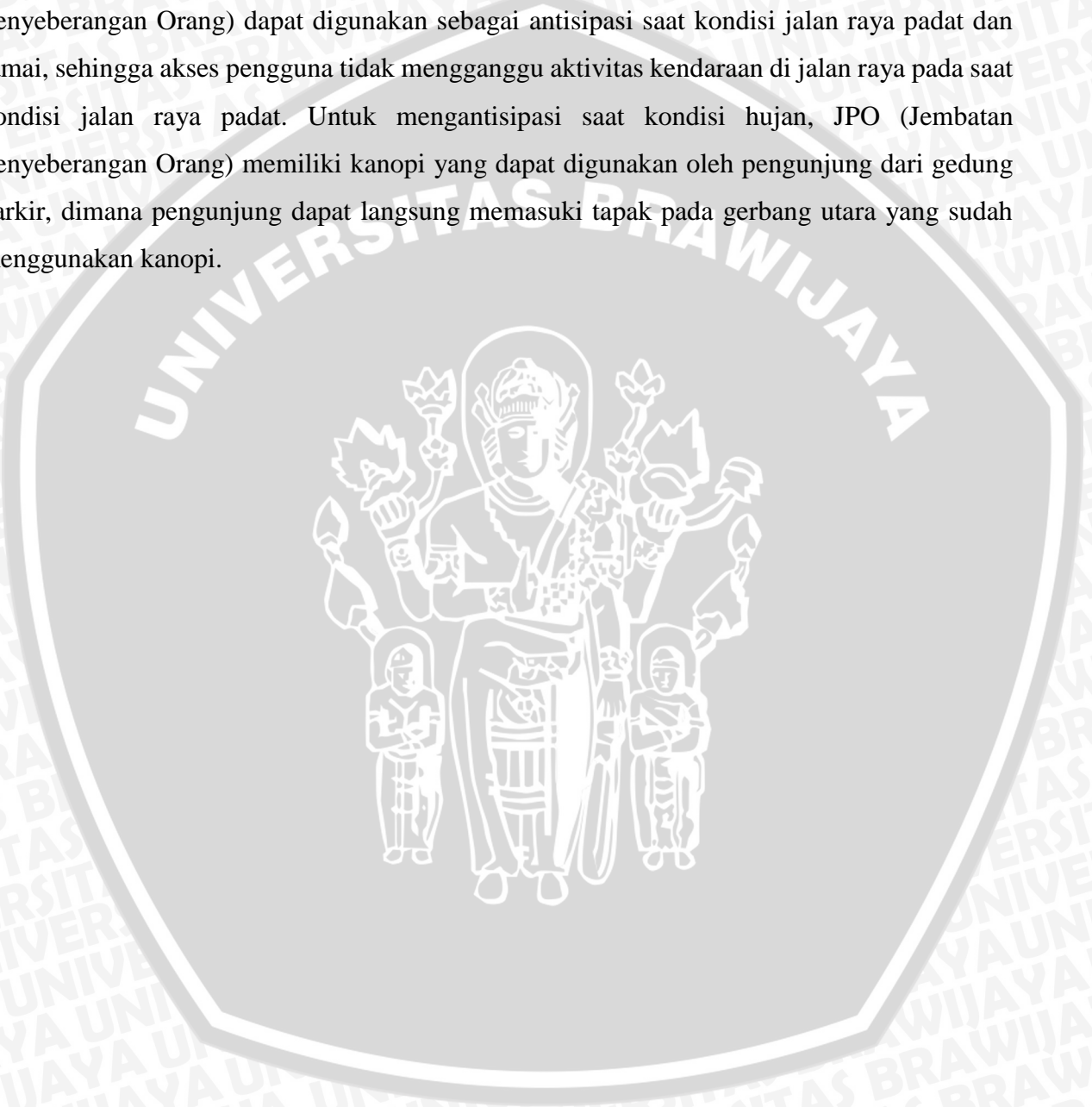
Merah : Sirkulasi masuk
pengunjung (pejalan kaki)



Gambar 4.61 Pola sirkulasi pejalan kaki dan area parkir pada tapak

Pada analisis sirkulasi dan parkir, dihasilkan sintesa berupa pembuatan gedung parkir. Melihat konsep tapak *Community Center* yang memiliki konsep bebas kendaraan, maka perletakkan gedung parkir diletakkan di seberang tapak *Community Center*. Antara gedung parkir dan tapak *Community Center* pada **Gambar 4.61** dibatasi oleh jalan raya yang memiliki 2 jalur dengan lebar 7 meter. Gedung parkir akan menampung kebutuhan parkir kendaraan roda 4 (empat) dan bus untuk pengunjung dan pengelola. Sirkulasi untuk menghubungkan gedung parkir dan tapak dicapai menggunakan *zebra cross*, mengingat letak tapak dan gedung parkir yang berada pada sisi ujung perempatan jalan yang terdapat lampu merah. Zebra cross disini langsung menghubungkan antara gedung parkir dan tapak. Letaknya berada langsung di depan sisi tengah gedung parkir, yang mengarahkan pengunjung dari gedung parkir menuju gerbang timur tapak *Community Center*. Gerbang utara ini terletak pada sisi utara tapak, yang

merupakan zona olahraga dan terdapat fasilitas umum yaitu mushala. Dengan letaknya yang berada di seberang tapak, maka diperlukan JPO (Jembatan Penyeberangan Orang) sebagai sirkulasi penghubung manusia (pengguna) dari gedung parkir menuju seberang jalan kemudian pengunjung diarahkan masuk menuju gerbang timur tapak *Community Center*. JPO (Jembatan Penyeberangan Orang) dapat digunakan sebagaiantisipasi saat kondisi jalan raya padat dan ramai, sehingga akses pengguna tidak mengganggu aktivitas kendaraan di jalan raya pada saat kondisi jalan raya padat. Untuk mengantisipasi saat kondisi hujan, JPO (Jembatan Penyeberangan Orang) memiliki kanopi yang dapat digunakan oleh pengunjung dari gedung parkir, dimana pengunjung dapat langsung memasuki tapak pada gerbang utara yang sudah menggunakan kanopi.



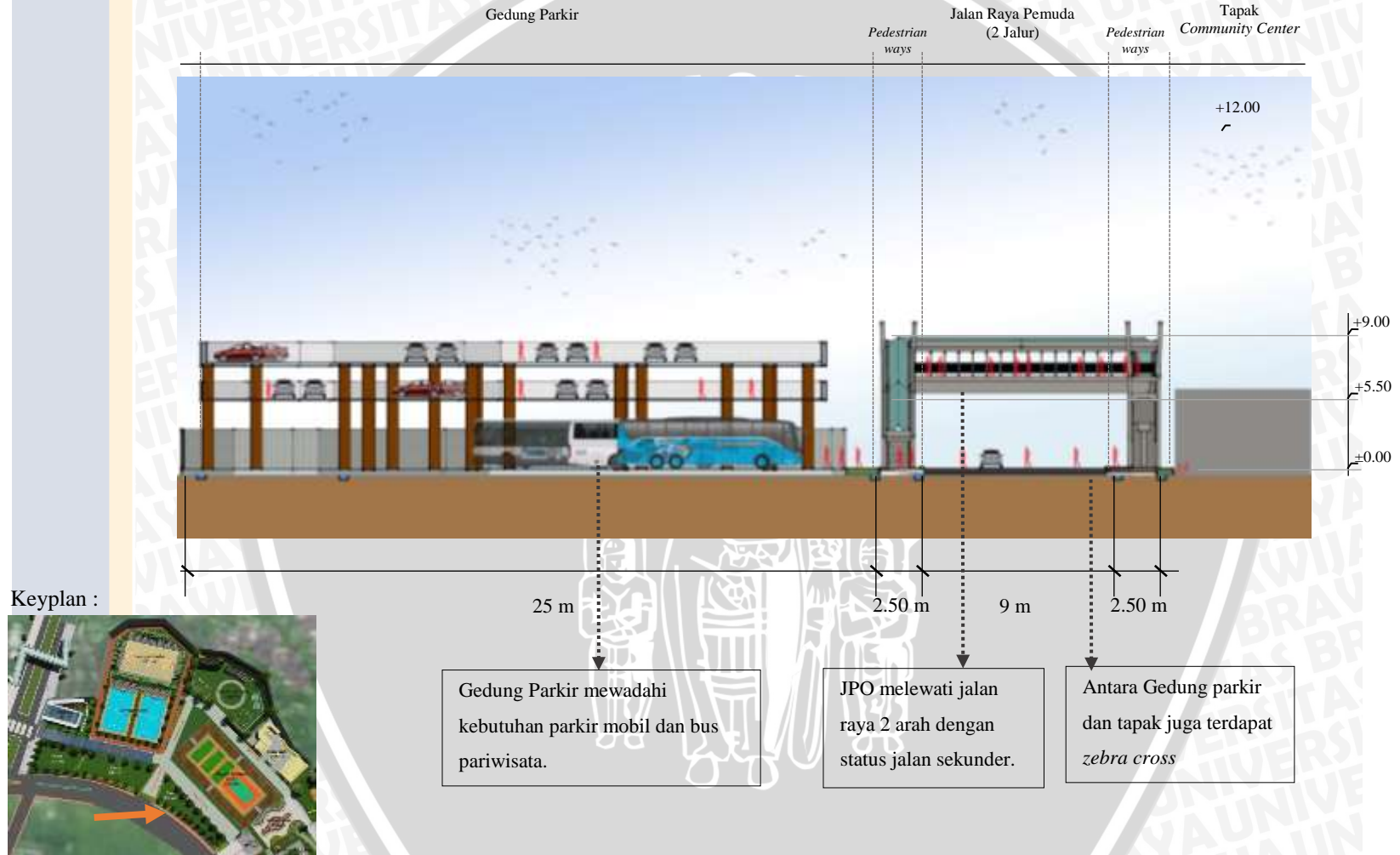
Pengunjung dari gedung parkir menuju tapak, ataupun sebaliknya berjalan melalui JPO (Jembatan Penyeberangan Orang)



Pengunjung dari gedung parkir, ataupun sebaliknya menuju tapak berjalan melalui *zebra cross*.



Gambar 4.6 2 Penggunaan sirkulasi *zebra cross* dan Jembatan Penyeberangan Orang (JPO)



Gambar 4.6 3 Potongan Gedung Parkir dan Jembatan Penyeberangan Orang (JPO)

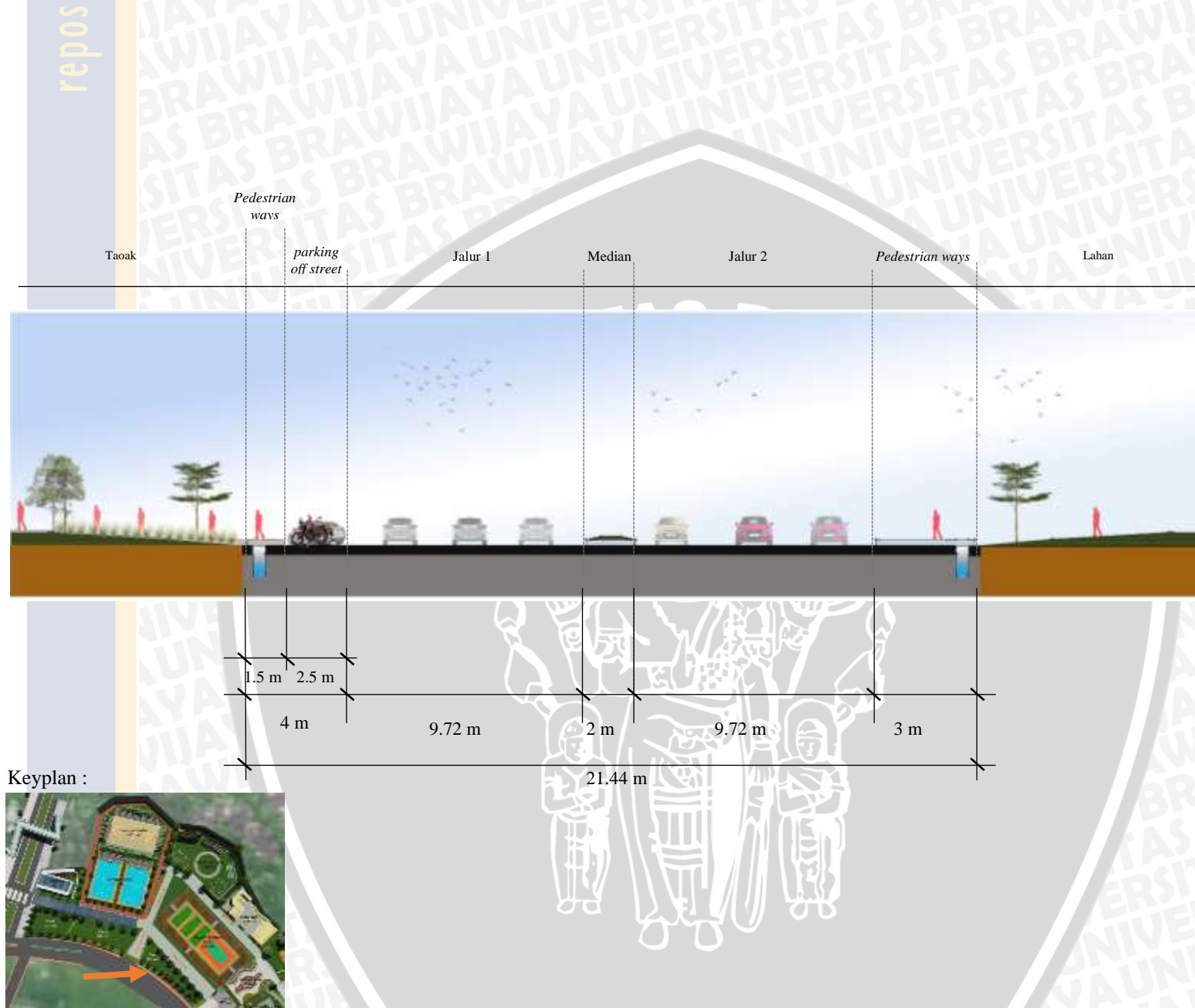


Gambar 4.6 4 Titik Area *Parking off Street* pada Tapak

Pada **Gambar 4.64** menghasilkan konsep parking off street yang dapat digunakan untuk kendaraan roda 4 khususnya mobil dan sepeda motor. Perubahan pada pedestrian ways yang semula selebar 3 m dilebarkan selebar 4 m dengan menambah 1 m ke dalam tapak. Perubahan lebar pedestrian ways ini memberikan ruang parkir untuk sepeda motor dan mobil. Sehingga lebar 2.5 m merupakan lebar minimum yang dapat digunakan untuk mobil parkir dengan posisi parallel dan parkir sepeda motor dengan posisi 90 derajat. Sementara penambahan lebar 1 m ke dalam tapak memberikan ruang gerak pejalan kaki selebar 1.5m, yang semula 3m dan terpotong selebar 2.5m untuk area parkir motor dan mobil. Sehingga dengan pengurangan pedestrian ways untuk mobil dan sepeda motor, masih dapat menyisakan ruang gerak pejalan kaki untuk berjalan dari area parkir menuju tapak, maupun sebagai

sirkulasi umum pejalan kaki bukan pengguna tapak.





Keyplan :



Gambar 4.6 5 Konsep penggunaan Jalan Raya sebagai area *parking off the street*

Gerbang tapak yang memudahkan pengunjung pencapaian masuk ke dalam tapak.

Kanopi area parkir sepeda motor yang digunakan pada setiap titik parking on the street



Keyplan :



Pengunjung pengendara motor dari parking on the street menuju area tapak yang dituju.

Gambar 4.6 6 *Parking on street* di setiap area dekat gerbang masuk

4.8.2 Jalur Pejalan Kaki (*Pedestrian Ways*)

Keyplan :



Keterangan :

Oranye : Area luar kios UKM



Gambar 4.6 7 Pola Sirkulasi Pengunjung dari Gerbang Utara Tapak

Jalur pejalan kaki (*pedestrian ways*) menjadi sangat penting sebagai sirkulasi antara: gedung parkir dengan tapak, lingkungan luar menuju gerbang tapak dan sirkulasi di dalam tapak. Terdapat 4 (empat) gerbang masuk pada tapak Community Center, yaitu gerbang utara, gerbang 1, gerbang 2, gerbang 3, dan gerbang 4. Gerbang utara, merupakan gerbang yang berbatasan langsung dengan are parkir, sehingga diperlukan perlakuan khusus, seperti desain yang harus antisipatif terhadap kondisi jalan raya dan cuaca hujan. pada **Gambar 4.67** telah dijelaskan pada konsep sirkulasi dan parkir, bahwa gerbang utara tapak dicapai melalui *zebra cross* dan JPO (Jembatan Penyeberangan Orang). Penerapan pada desain jalur pejalan kaki (*pedestrian ways*) pada **Gambar 4.68** yaitu dilengkapi dengan kanopi yang dipasang dari titik gerbang masuk sampai dengan bangunan terdekat, yaitu gedung GOR, yang berada pada zona olahraga.

Namun karena bersilangan dengan jalur pemadam kebakaran, pada **Gambar 4.69**, perletakkan kanopi tidak langsung menerus sampai gerbang masuk, namun terpotong akibat adanya jalur pedestrian yang menghubungkan gerbang 1. Gerbang 1 juga digunakan sebagai

jalur evakuasi yang akan dilalui mobil pemadam kebakaran. Menurut standar, jalur pemadam kebakaran harus steril, sehingga mengharuskan memutus jalur kanopi.



Keyplan :



Kanopi pedestrian ways sebagai naungan saat hujan.

Pengunjung dari luar tapak maupun gedung parkir masuk menuju ke dalam tapak.

Gambar 4.6 8 Penggunaan kanopi dari gerbang utara menuju Bangunan GGR

Kanopi pedestrian ways yang terputus untuk ruang sirkulasi mobil pemadam kebakaran

Kanopi halaman GOR, lanjutan dari kanopi yang terputus.



Keyplan :



Gambar 4.6 9 Pedestrian ways dengan kanopi

4.8.3 Aktivitas Pendukung (Activity Support)

1. Fasilitas UKM (Usaha Kecil Menengah)

Aktivitas pendukung merupakan aktivitas pendukung yang mendukung kegiatan ekonomi dengan mewadahi kios-kios UKM. Letaknya berada pada zona komunitas, yaitu pada lantai dasar bangunan komunitas. Pada **Gambar 4.70**, lantai dasar bangunan komunitas dikondisikan sebagai ruang serbaguna, namun di salah satu sisi teras digunakan sebagai tempat makan. Kios-kios merupakan bangunan semi permanen dan dapat dibongkar-pasang **Gambar 4.71**.

Keyplan :



Keterangan :

Oranye : Area luar kios UKM

Gambar 4.70 Pola perluasan area kios UKM

Pada **Gambar 4.72**, jika pada acara tertentu yang membutuhkan stan kios dalam jumlah banyak, maka perletakkan dapat diluaskan ke luar bangunan sampai dengan halaman samping bangunan komunitas. Perluasan area kios UKM ke area luar bangunan hanya pada kondisi tertentu saja, yaitu pada saat kebutuhan area untuk stan

kios lebih dan pada saat kondisi cuaca cerah/tidak hujan. Pemasangan stan dapat juga diikuti dengan tenda terop yang dipasang untuk mengantisipasi cuaca hujan.



Kios UKM yang menjual makanan dan cinderamata. Kios bersifat semi permanen.

Kondisi eksisting kios UKM pada kondisi normal.

Keyplan :



Gambar 4.7 1 UKM berupa kios makanan & cinderamata di lantai dasar bangunan komunitas



Gambar 4.72 Konsep Tata Letak Kios UKM saat membutuhkan perluasan

Gambar 4.72 menunjukkan hubungan ruang dalam lantai dasar bangunan komunitas dengan ruang luar yang dijadikan tempat perluasan stan kios UKM. Perluasan dengan menggunakan ruang luar akan membuat sirkulasi manusia tidak terganggu, karena akses masuk ke menuju lantai dasar bangunan komunitas dapat dicapai melalui 4 pintu yang terdapat di setiap sisi bangunan komunitas. Salah satu sisi teras tetap dipertahankan sebagai area makan & minum bagi pengunjung.

2. Mushala

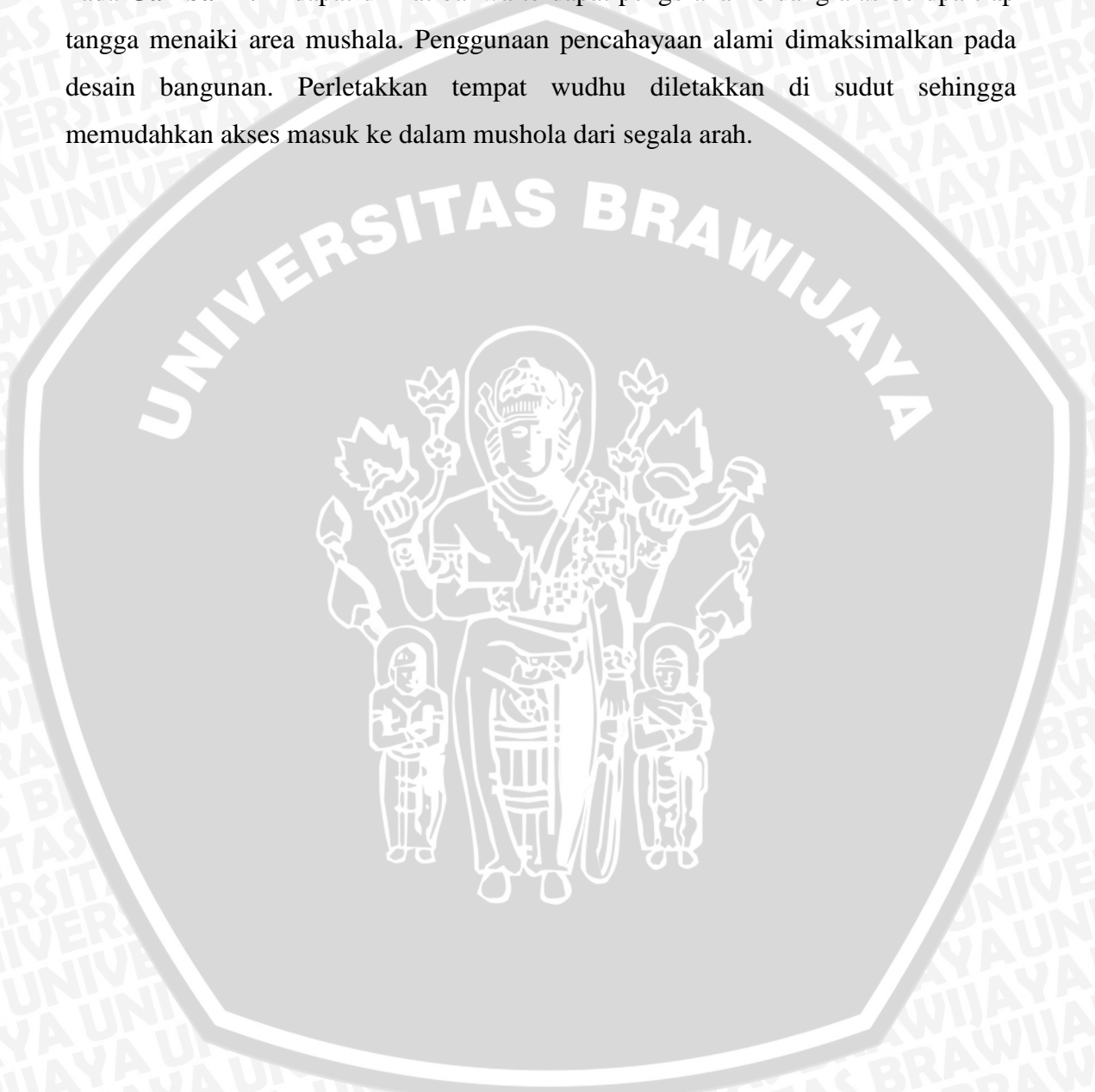


Gambar 4.7 3 Alur pencapaian menuju mushala

Sementara fasilitas umum lain yang penting dan intensitas penggunaannya cukup sering adalah mushala. Berdasarkan analisis, dihasilkan sintesis bahwa zona olahraga merupakan area yang cukup idel karena berdekatan dengan gedung parkir. **Gambar 4.73** menunjukkan, dalam penempatan letaknya, sisi terdepan yang terletak dekat dengan gerbang utara dan gerbang 1 tapak cukup memudahkan pengguna untuk

mencapai mushala. Pengguna dari luar tapak maupun dari gedung parkir, dapat langsung menuju mushala melalui gerbang utara, sedangkan pengguna lainnya dari dalam tapak dapat menuju mushala melalui sirkulasi utama yaitu pedestrian ways.

Pada **Gambar 4.74** dapat dilihat bahwa terdapat pengolahan bidang alas berupa trap tangga menaiki area mushala. Penggunaan pencahayaan alami dimaksimalkan pada desain bangunan. Perletakkan tempat wudhu diletakkan di sudut sehingga memudahkan akses masuk ke dalam mushola dari segala arah.



Penggunaan trap untuk masuk ke area mushala.

Letak mushala yang berada di dekat gerbang utara tapak.

Kondisi eksisting kios UKM pada kondisi normal.



Gambar 4.7 4 Mushala pada zona olahraga

4.8.4 Konsep Hubungan Bangunan Dengan Ruang Luar

4.8.4.1 Tata Letak Bangunan GOR



Gambar 4.7.5 Konsep Layout Zona Olahraga

Pada tahapan ini, akan digambarkan lebih jelas susunan dari konsep perletakan bangunan pada zona olahraga. Penetapan area yang dimaksud adalah dengan menentukan hubungan dengan ruang luar lainnya, hubungan dengan ruang dalam yang memiliki aktivitas sejenis, termasuk penggunaan vegetasi di dalamnya.

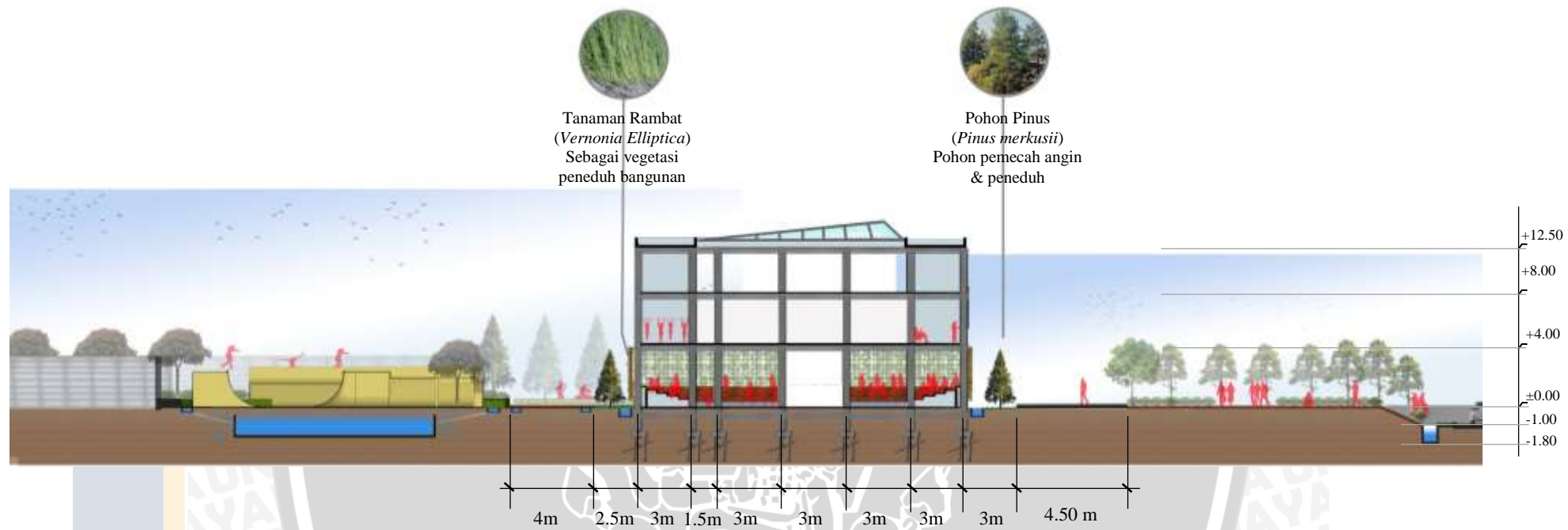
Massa bangunan merupakan GOR yang terdiri dari ruang-ruang olahraga antara lain lapangan voli, lapangan bulutangkis dan ruang pemanasan, gym, dan kantor pengelola.



Keyplan:



Gambar 4.7 6 Konsep Bangunan GOR



Keyplan:



Gambar 4.7 7 Konsep Massa Olahraga

4.8.4.2 Tata Letak Bangunan Komunitas



Gambar 4.7 8 Konsep Layout Zona Komunitas

Pada tahapan ini, akan digambarkan lebih jelas susunan dari konsep perletakkan bangunan pada zona komunitas. Penetapan area yang dimaksud adalah dengan menentukan hubungan dengan ruang luar lainnya, hubungan dengan ruang dalam yang memiliki aktivitas sejenis, termasuk penggunaan vegetasi di dalamnya.

Massa bangunan terdiri dari program ruang antara lain pusat kegiatan kepemudaan, pusat kegiatan lansia, perpustakaan dan ruang penunjang komunitas lainnya. Ruang-ruang

ini harus terhubung dengan ruang luar, yaitu taman lansia dan *Children Playground*. Ruang lansia harus memiliki hubungan langsung dengan taman lansia, dicapai dengan penggunaan dinding yang tidak massif pada ruangan lansia, sementara taman lansia tidak menggunakan dinding yang tinggi melainkan menggunakan vegetasi sebagai dindingnya.





Keyplan:



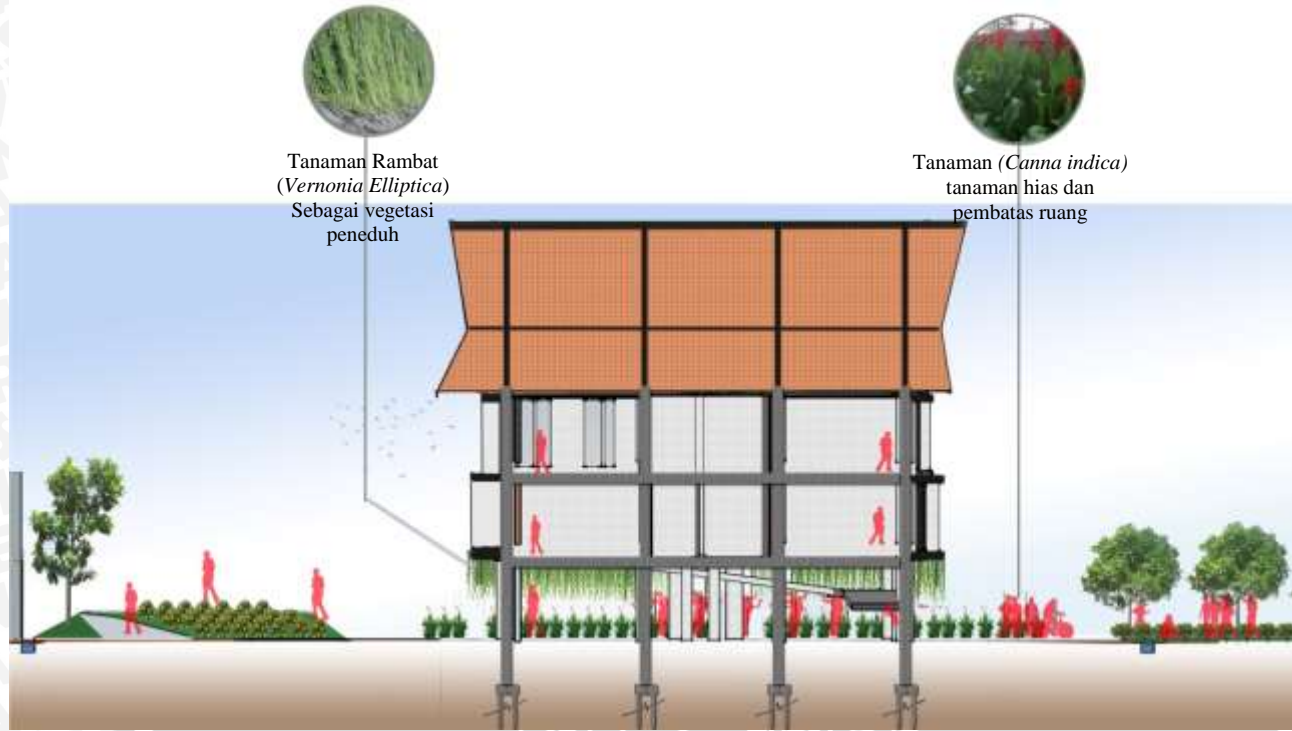
Gambar 4.7 9 Konsep Massa Komunitas

4.8.4.3 Tata Letak Bangunan Seni



Gambar 4.80 Konsep Layout Zona Seni

Pada tahapan ini, akan digambarkan lebih jelas susunan dari konsep perletakkan bangunan pada zona seni. Penetapan area yang dimaksud adalah dengan menentukan hubungan dengan ruang luar lainnya, hubungan dengan ruang dalam yang memiliki aktivitas sejenis, termasuk penggunaan vegetasi di dalamnya.



Keyplan



Gambar 4.81 Konsep Teater Seni Indoor yang

4.8.5 Konsep *Spatial Impact* Ruang Luar Community Center



Gambar 4.82 Layout Konsep *Spatial Impact* Ruang luar

4.8.4.1 Konsep Ruang Luar dengan Kesan Ketenangan (*Relaxation*)



Gambar 4.83 Letak Ruang Luar dengan Kesan Ketenangan (*Relaxation*)

1. Water Park

Water Park merupakan jenis yang digunakan untuk seluruh pengguna, yang berfungsi sebagai penciptaan suasana area. Elemen air pada Water Park merupakan pelengkap elemen alami pada keseluruhan tapak. Hal ini dicapai melalui rancangan yang menyatu dan terkesan tanpa batas seperti pada **Gambar 4.83**..

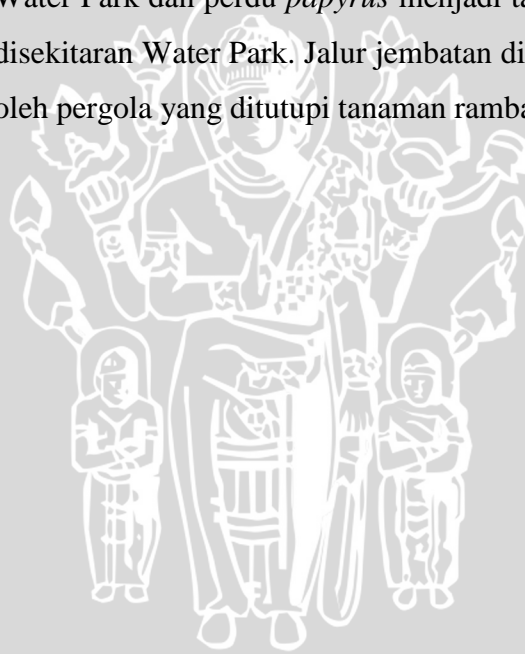
A. Pengolahan Pelingkup Ruang

Adapun penerapan prinsip desain pada ruang luar dengan kesan ketenangan (*relaxation*), yaitu: 1) Bentuk, didapat dengan mencapai rasio $D/H = 4$ dengan daya meruang lemah, pengolahan bidang lantai dilakukan dengan perbedaan meninggikan setinggi 150cm dengan kontur miring. Kontur miring ini dijadikan tempat duduk dan piknik menikmati kolam yang berada di tengah area dengan air mancur. Dinding ini

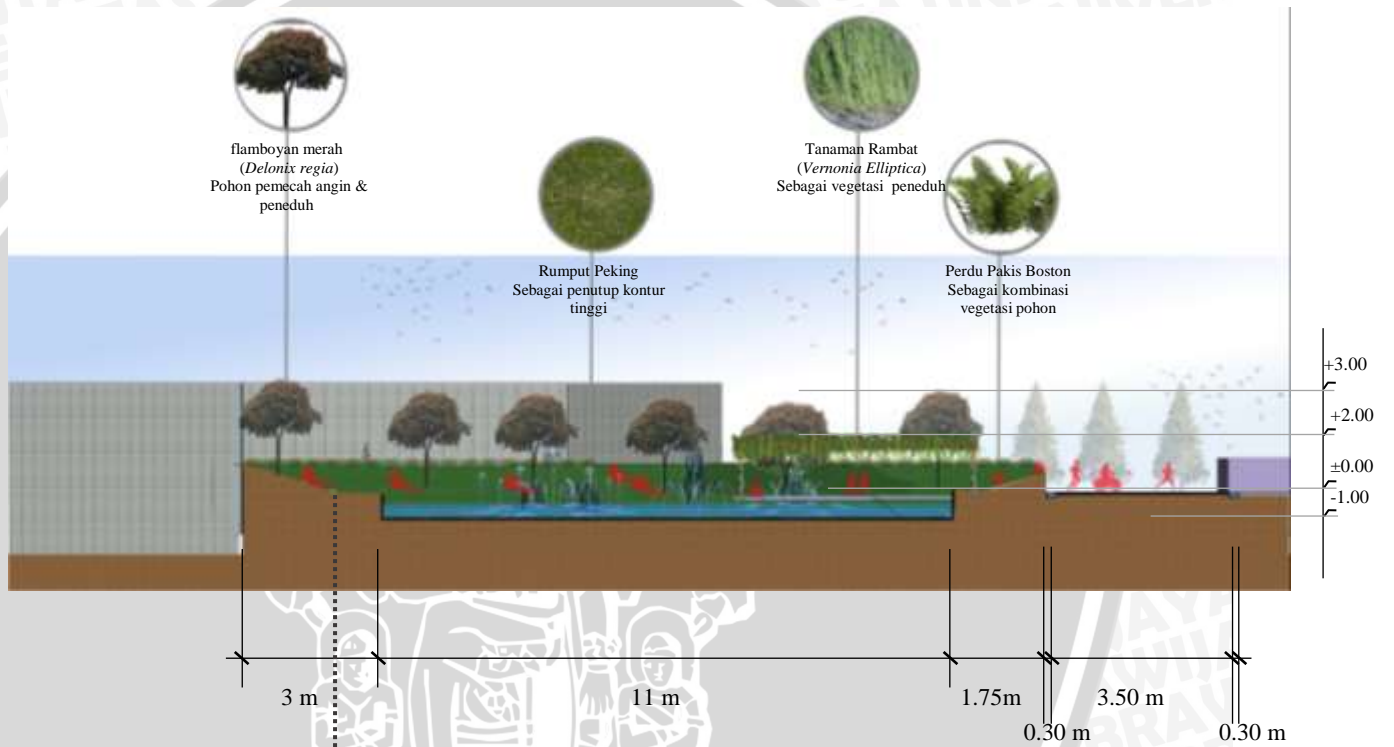
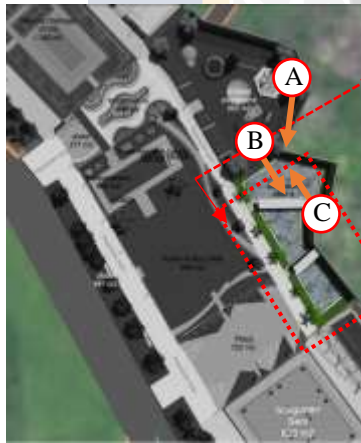
menjadi pembeda ruang yang cukup jelas namun tidak membatasi pandangan orang dari ruang lainnya ke arah Water Park begitupun sebaliknya; 2) Warna, material beton ekspos untuk kanopi memberikan kesan warna tenang; 3) Cahaya, seperti pada **Gambar 4.84** didapat dari penggunaan; 4) Suara, suara menenangkan dihasilkan dari fitur air mancur yang berada di tengah kolam.

B. Analisis Vegetasi

seperti pada **Gambar 4.85** untuk menciptakan kesan kesederhanaan (*simplicity*), penanaman pohon flamboyant merah sebagai pohon peneduh dan estetika mengelilingi area Water Park dan perdu *papyrus* menjadi tanaman hias ditanami disekitaran Water Park. Jalur jembatan di Water Park dinaungi oleh pergola yang ditutupi tanaman rambat *Veronica elleptica*.



Keyplan :



PRINSIP BENTUK
 Lantai landai menciptakan rasio ruang D/H = 4 dengan daya meruang lemah.

Gambar 4.84 Konsep Water Park

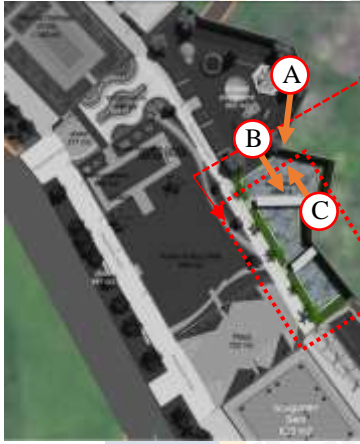
A

PRINSIP BENTUK
Area duduk yang mengacu
skala manusia memberikan
kesan nyaman (*fitness*).

PRINSIP SUARA
Suara tenang dari fitur air mancur
pada tengah kolam.



Keyplan :



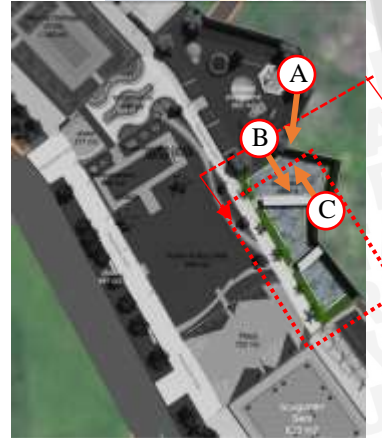
Gambar 4.85 Penerapan prinsip desain bentuk dan suara pada ruang luar Water Park

PRINSIP WARNA
Warna tenang (*calm*) didapat dari warna beton diinding dan kanopi.

B



Keyplan :

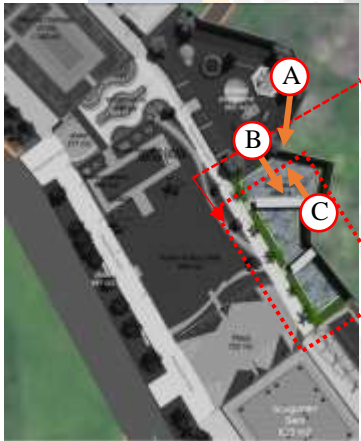


Gambar 4.86 Penerapan prinsip desain warna pada ruang luar Water Park

A

PRINSIP CAHAYA
Penggunaan lampu dengan pencahayaan halus pada area duduk dan kanopi.

Keyplan :



Gambar 4.87 Suasana dan Pencahayaan Water Park Malam Hari

4.8.5.2 Konsep Ruang Luar dengan Kesan Keragaman (*Dynamic Action*)



Gambar 4.88| Letak Ruang Luar dengan Kesan Keragaman (*Dynamic Action*)

1. Lapangan basket dan lapangan futsal

Lapangan basket dan lapangan futsal sebagai ruang gerak, dikonsepsikan sebagai ruang ekterior dengan daya meruang yang cukup tinggi. Integrasi ruang terjadi cukup banyak disini, yaitu antara lapangan futsal, lapangan basket dan jogging track. Selain itu, area hijau juga menjadi bagian penting di area ini. Konsepnya adalah menciptakan kombinasi area hijau yang juga digunakan sebagai pelingkup ruang. Area hijau ini juga tidak boleh mengganggu aktivitas olahraga di lapangan basket dan lapangan futsal, maupun aktivitas lari di jogging track.

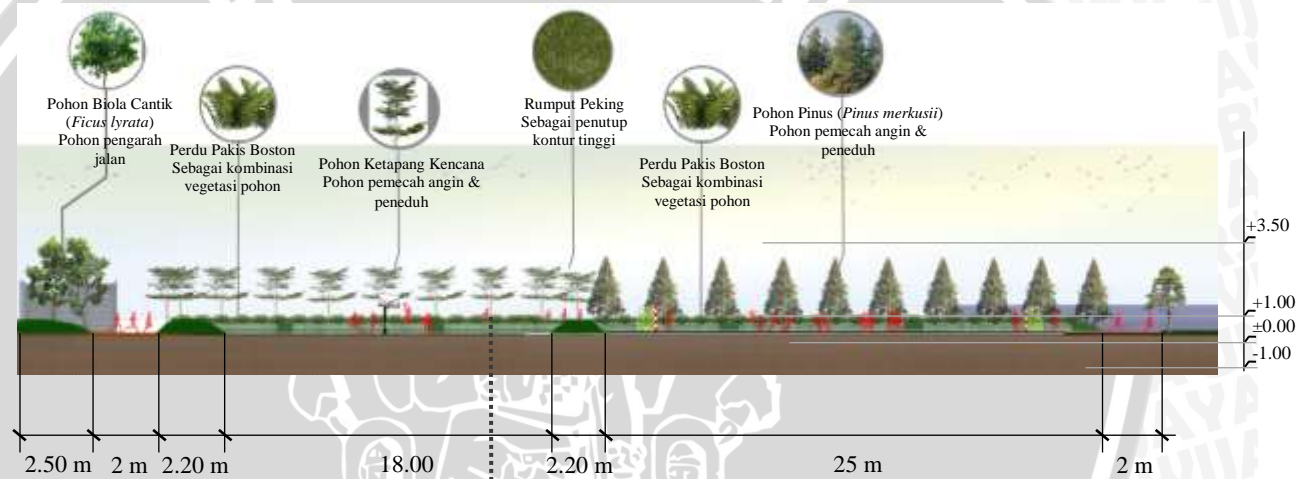
A. Pengolahan Pelingkup Ruang

Seperti pada **Gambar 4.89** adapun penerapan prinsip desain pada ruang luar dengan kesan keragaman (*dynamic action*), yaitu: 1) Bentuk, pengolahan bidang lantai menjadi tribun dengan fungsi sebagai area hijau digunakan sebagai bentuk integrasi. Tribun diberi perkerasan berupa batu andesit untuk alas tribun, sementara tribun berada di lantai yang ditinggikan setinggi 1.00 meter ini. Menggunakan rumput sebagai penutupnya. Tribun ini juga menjadi pembeda dan pembentuk daya ruang yang cukup kuat, namun batas pandang orang tidak terhalangi; 2) Warna, warna primitive yang kuat didapat dari warna coklat dan oranye dari warna lapangan, kanopi dan besi pagar lapangan; 3) Cahaya, seperti pada **Gambar 4.24** didapat dari penggunaan lampu sorot LED pada malam hari; 4) Suara, dihasilkan dari aktivitas pengguna lapangan seperti pemain yang bermain dan teriakan penonton.

B. Analisis Vegetasi

Seperti pada **Gambar 4.89** Untuk menciptakan kesan keberagaman (*variety*) dan keseimbangan (*balance*), penanaman vegetasi sebanyak 20 pohon, yang semuanya buah pohon biola cantik (*Ficus lyrata*) dengan tajuk yang lebar namun tidak terlalu tinggi mengingat berbatasan langsung dengan tembok setinggi 2,5 m – 3m menjadi pengarah jalan/jogging track. Sementara di sisi dalam jogging track, di antara jogging track dan lapangan futsal maupun basket, ditanami pohon Ketapang Kencana, dengan tinggi pohon yang lebih tinggi namun tidak terlalu rindang sebagai pemecah angin yang mengarah ke dalam lapangan basket dan pohon pinus (*Pinus merkusii*) sebagai pemecah angin sekaligus pemberi daya ruang bagi lapangan futsal.

Keyplan :



PRINSIP BENTUK
 Tribun penonton setinggi 1.50 m
 menciptakan rasio ruang D/H = 4
 dengan daya meruang lemah.

Gambar 4.89 Konsep Lapangan Futsal dan Basket

PRINSIP BENTUK
Kombinasi antara material alam seperti rumput, batu & tanaman dengan material buatan seperti beton lapangan.

B



PRINSIP SUARA
Suara aktif bersumber dari aktivitas bermain basket & suara penonton.

Keyplan :



PRINSIP WARNA
Warna primitif yaitu coklat didapat dari warna lapangan.

Gambar 4.90 Penerapan prinsip desain pada ruang luar Lapangan Basket

B

PRINSIP CAHAYA
Penggunaan lampu TL pada area duduk dan kanopi.

PRINSIP CAHAYA
Penggunaan lampu sorot floodlight ke arah lapangan.



Keyplan :



Gambar 4.9 1 Suasana dan Pencahayaan Lapangan Basket Malam Hari

2. Lapangan Futsal

Lapangan futsal sebagai ruang gerak, dikonsepsikan sebagai ruang ekterior dengan daya meruang yang cukup tinggi mengingat aktivitasnya. Dengan luasan 796 m² dengan lebar 13 meter.

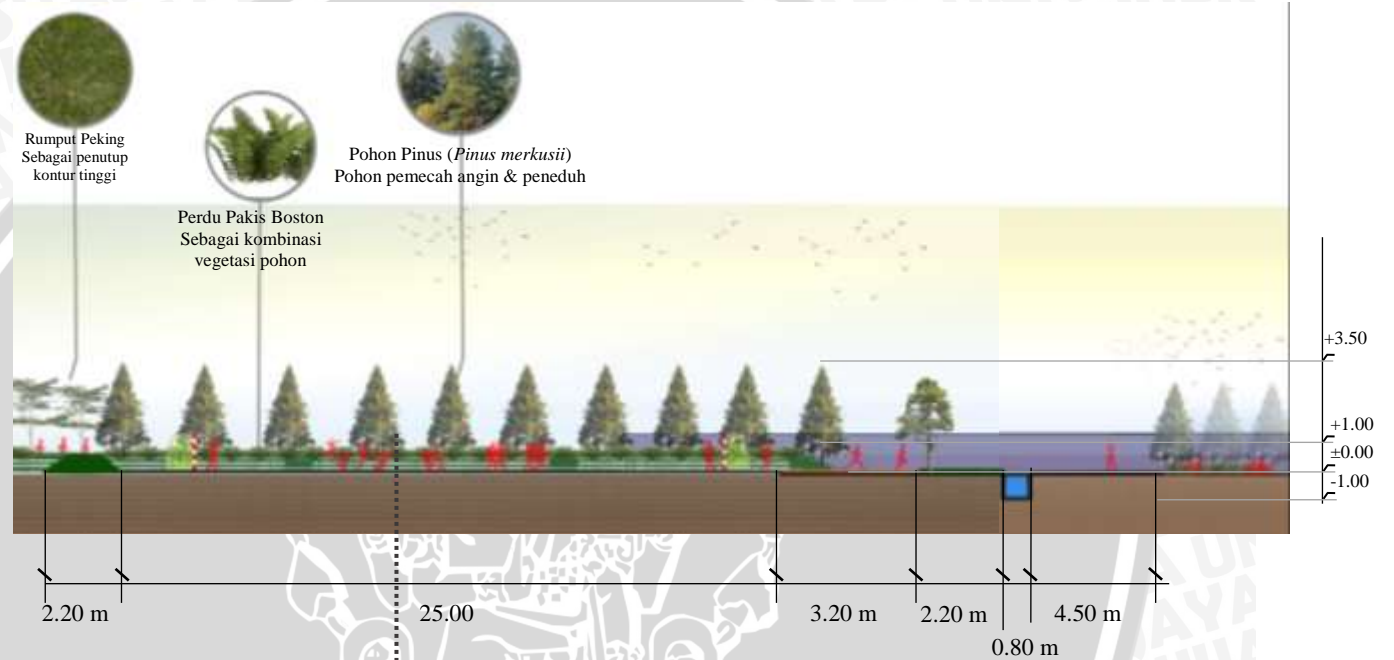
A. Pengolahan Pelingkup Ruang

Seperti pada **Gambar 4.92** Adapun penerapan prinsip desain pada ruang luar dengan kesan keragaman (*dynamic action*), yaitu: 1) Bentuk, untuk mencapai rasio D/H = 2 dengan daya meruang yang kuat. Pengolahan bidang lantai dilakukan di sisi panjang di kanan dan kiri lapangan futsal. Peninggian elevasi untuk tribun setinggi 1.00 meter. Bidang lantai tribun yang ditinggikan ditanami rumput. Area penanaman vegetasi mengelilingi tribun futsal dengan lebar 3 meter; 2) Warna, warna primitive yang kuat didapat dari warna coklat dan oranye dari warna lapangan, kanopi dan besi pagar lapangan; 3) Cahaya, seperti pada **Gambar 4.26** didapat dari penggunaan lampu sorot LED pada malam hari; 4) Suara, dihasilkan dari aktivitas pengguna lapangan seperti pemain yang bermain dan teriakan penonton.

B. Analisis Vegetasi

Seperti pada **Gambar 4.93** untuk menciptakan kesan keberagaman (*veriety*) dan keseimbangan (*balance*), penanaman vegetasi sebanyak 20 pohon, yang semuanya buah pohon pinus (*Pinus merkusii*) dengan tinggi 2,5 m – 3m menjadi pengarah jalan karena di sisi ini sirkulasi cukup panjang. Tanaman pakis boston dijadikan pembatas ruang pengganti dinding 60cm bagi tribun penonton. Peninggian bidang lantai disekeliling futsal memberikan pembatas ruang yang jelas sekaligus fungsional. Antara lapangan futsal dengan sirkulasi pedestrian ways, terdapat area hijau dengan vegetasi berupa pohon sengon (*Albizia falcataria*). Sementara jogging track, mengelilingi lapangan futsal dengan elevasi yang sama dengan lapangan futsal.

Keyplan :



PRINSIP BENTUK
 Tribun penonton setinggi 1.50 m
 menciptakan rasio ruang D/H = 4
 dengan daya meruang lemah.

Gambar 4.9 2 Konsep Lapangan Futsal

PRINSIP BENTUK
Kombinasi antara material alam seperti rumput & pohon disejajarkan dengan material buatan seperti beton lapangan.

B



PRINSIP SUARA
Suara aktif bersumber dari aktivitas bermain basket & suara penonton.

Keyplan :



PRINSIP WARNA
Warna primitif yaitu coklat didapat dari warna lapangan.

Gambar 4.9 3 Penerapan prinsip desain pada ruang luar lapangan futsal

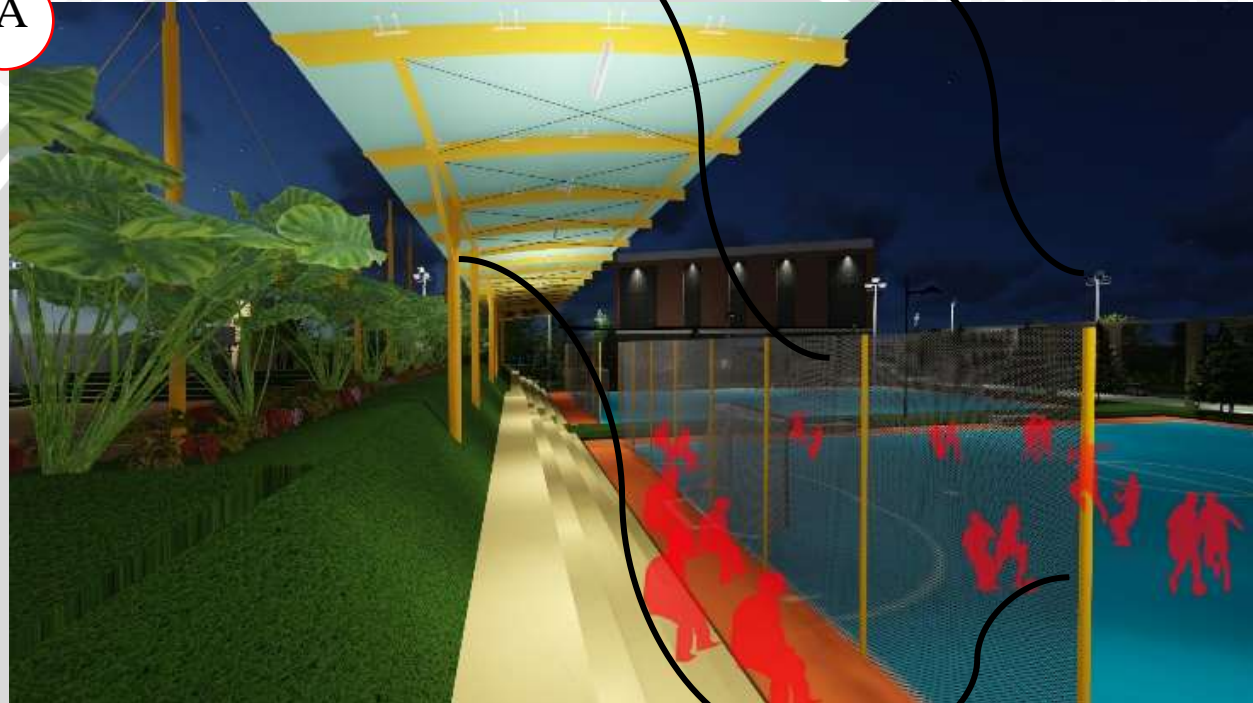
Keyplan :



A

PRINSIP BENTUK
 Unsur vertikal yang kuat diciptakan dari pagar pembatas

PRINSIP CAHAYA
 Penggunaan lampu sorot floodlight ke arah lapangan.



PRINSIP WARNA
 Warna primitif yaitu kuning-oranye didapat dari warna pagar, material batu tribun dan kanopi.

Gambar 4.9 4 Suasana dan Pencahayaan Lapangan Futsal Malam Hari

3. Area Bermain Anak (*Children Playground*)

Children Playground diletakkan pada sisi yang berbatasan dengan dinding pembatas tapak. Tujuan perancangan adalah menciptakan ruang yang aman dan dapat diawasi oleh orangtua anak dari dalam bangunan maupun area sekitar ruang bermain.

A. Pengolahan Pelingkup Ruang

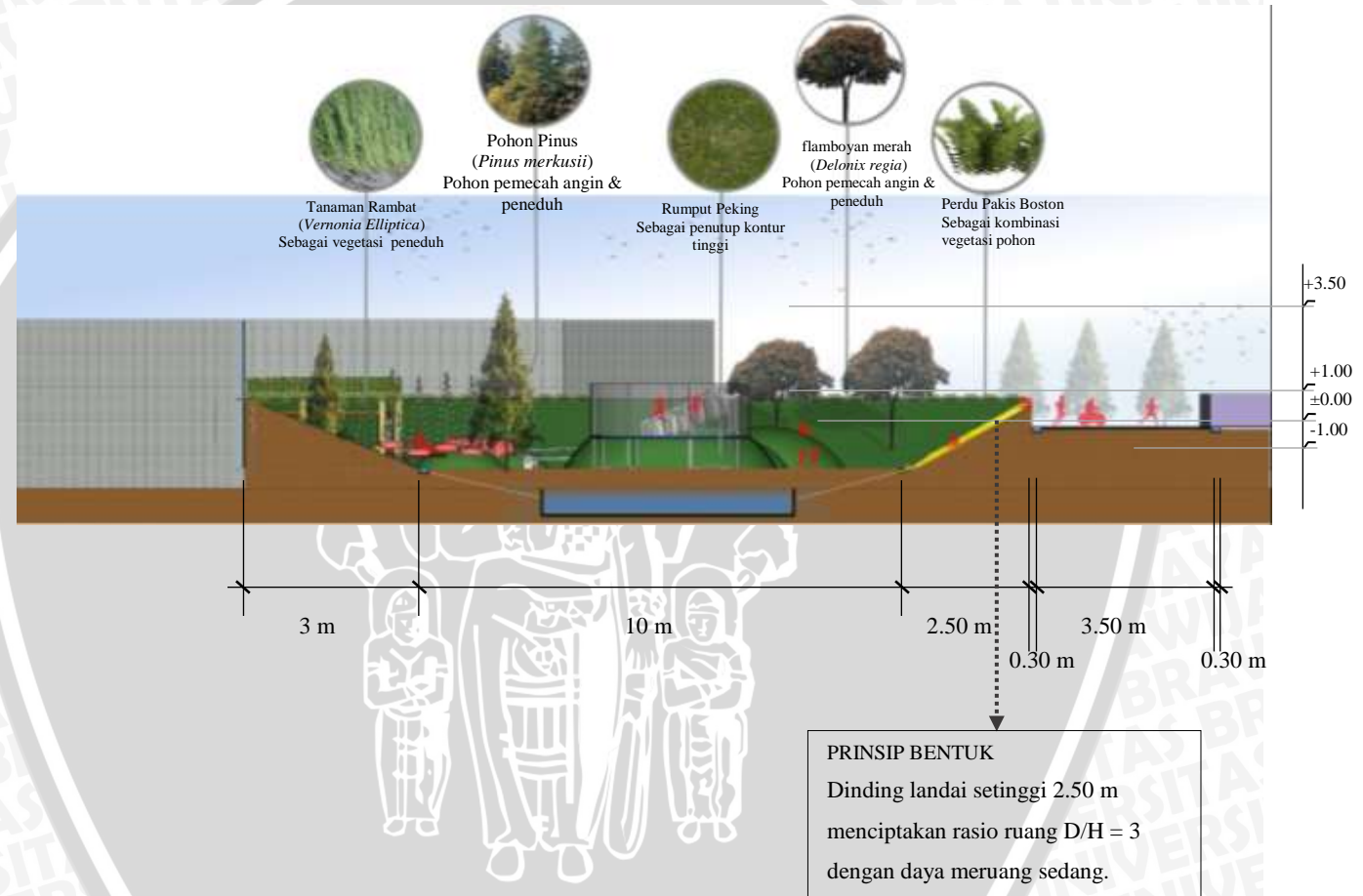
Seperti pada **Gambar 4.95** Adapun penerapan prinsip desain pada ruang luar dengan kesan keragaman (*dynamic action*), yaitu: 1) Bentuk, dicapai dengan rasio D/H = 3 dengan daya meruang sedang dicapai melalui pengolahan dinding. Integrasi ruang disini dengan pengolahan bidang lantai dilakukan di sekeliling Area Bermain Anak. Peninggian elevasi sebagai lantai setinggi 2.50 meter untuk menciptakan dinding dengan kemiringan landai yang mengelilingi Area Bermain Anak. Dinding landai ini juga digunakan sebagai bagian dari instalasi mainan. Penambahan seluncuran dan batu untuk wall climbing diletakkan di dinding landai ini. Kesan meruang yang kuat juga diciptakan dengan adanya dinding landai sebagai pembatas tapak yang menjadi latar dari Area Bermain Anak; 2) Warna, warna primitive yang kuat didapat dari warna coklat dari warna pasir, merah dari instalasi mainan dan kuning dari prosotan/seluncuran; 3) Cahaya, seperti pada **Gambar 4.96** didapat dari penggunaan lampu sorot LED pada malam hari; 4) Suara, dihasilkan dari aktivitas pengguna ruang luar seperti aktivitas anak-anak yang bermain dan teriakan anak-anak.

B. Analisis Vegetasi

Seperti pada **Gambar 4.95** untuk menciptakan kesan keberagaman (*variety*) dan keseimbangan (*balance*), dinding landai setinggi 2.50 meter di tutupi rumput peking dan ditanami pohon flamboyan merah (*Delonix regia*) dengan tinggi 2,5 m – 3m di beberapa titik sebagai pohon peneduh dan perdu pakis boston. Pada sisi dalam Area Bermain Anak ditanami pohon

pinus (*Pinus merkusii*) dengan tinggi 2,5 m – 3m sebagai bagian dari instalasi mainan gantungan ban. Pengolahan bidang lainnya adalah pengolahan bidang lantai sebagai instalasi mainan berupa gunung rumput yang dapat didaki oleh anak-anak.





Keyplan :



Gambar 4.9 5 Konsep *Children Playground*

PRINSIP BENTUK
 Unsur lengkung dan kontras diciptakan dari perbedaan level lantai.

PRINSIP SUARA
 Suara aktif bersumber dari aktivitas anak bermain & suara instalasi mainan.

Keyplan :



A



PRINSIP WARNA
 Warna primitif yaitu coklat didapat dari warna pasir, kuning dari prosotan, dan merah dari instalasi mainan ban.

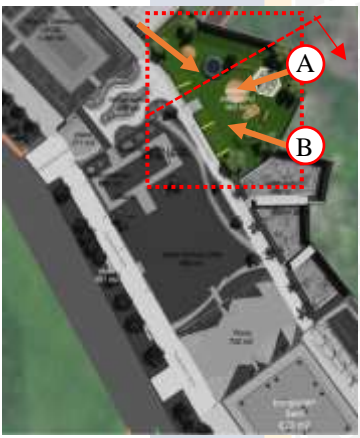
Gambar 4.9 6Penerapan prinsip desain pada ruang luar *Children Playground*

PRINSIP CAHAYA
Pencahayaan menyorot dicapai dengan penggunaan lampu sorot LED ke arah arena bermain.

A



Keyplan :



Gambar 4.9 7 Suasana dan Pencahayaan *Children Playgorund* Malam Hari

4. Taman Olahraga

Peletakan taman olahraga juga dikonsepsikan sebagai ruang eksterior publik namun dengan letak yang lebih ke dalam dari akses masuk. Letaknya yang saling bersebelahan dikarenakan karakter ruang yang membutuhkan area terbuka dibatasi dengan dinding rendah.

A. Pengolahan Pelingkup Ruang

Seperti pada **Gambar 4.97** Adapun penerapan prinsip desain pada ruang luar dengan kesan keragaman (*dynamic action*), yaitu: 1) Bentuk, dicapai dengan rasio D/H = 3 dengan daya meruang sedang. Pengolahan ruang terjadi cukup banyak disini. Pengolahan bidang lantai dilakukan di sekeliling Taman Olahraga. Penggunaan furniture olahraga menghasilkan kombinasi material buatan dengan unsur alam seperti bidang alas rumput. Pengolahan bidang lainnya adalah pengolahan bidang lantai sebagai sirkulasi antara Taman Olahraga; 2) Warna, warna primiritv didapat dari warna coklat dari bidang alas berupa batu andesit, biru dari furniture olahraga, coklat dari dinding panjat tebing; 3) Cahaya, seperti pada **Gambar 4.98** didapat dari penggunaan lampu sorot LED pada malam hari; 4) Suara, bersfiat aktif dihasilkan dari aktivitas pengguna taman olahraga seperti alat music olahraga dan suara pengguna ruang luar ini.

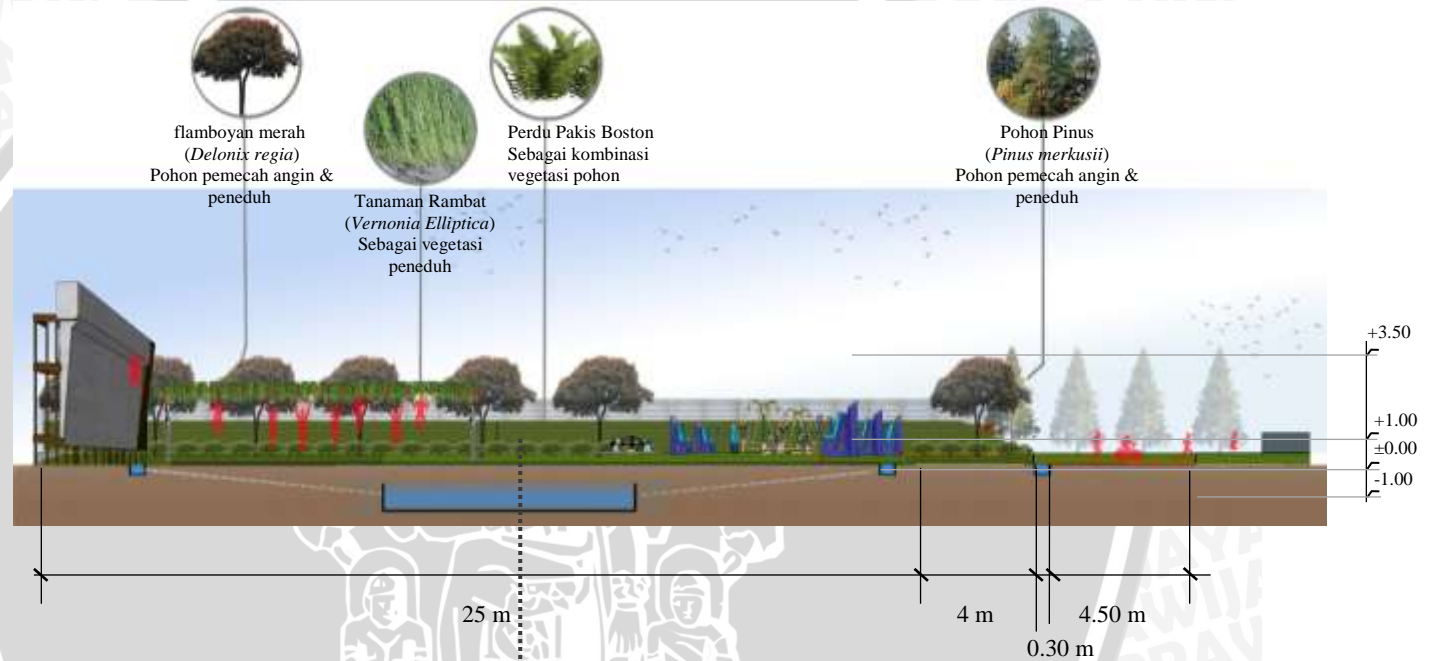
B. Analisis Vegetasi

Seperti pada **Gambar 4.97** untuk menciptakan kesan keberagaman (*variety*) dan keseimbangan (*balance*), peninggian elevasi sebagai lantai setinggi 0.50 – 1.00 meter dan ditanami pakis boston dan *papyrus* menciptakan elemen dinding bagi ruang. Bidang ini mengelilingi ruang Taman Olahraga untuk menciptakan dinding dan pembeda ruang yang jelas. Penanaman vegetasi sebanyak 15 pohon, yang semuanya pohon flamboyan merah (*Delonix regia*) dengan tinggi 2,5 m – 3m menjadi pembentuk ruang Taman Olahraga. Pada sisi yang berbatasan dengan pedestrian ways ditanami pohon pinus

(*Pinus merkusii*) dengan tinggi 2,5 m – 3m sebagai pengarah jalan. Tanaman pakis boston ditanam diantara setiap pohon flamboyan merah. Tanaman rambat janda merah (*Vernonia elliptica*) digunakan sebagai atap pergola gym outdoor di taman olahraga.



Keyplan :



PRINSIP BENTUK
 Dinding landai setinggi 1.50 m
 menciptakan rasio ruang D/H = 3
 dengan daya meruang sedang.

Gambar 4.9 8 Konsep Taman Olahraga

PRINSIP SUARA
 Suara aktif bersumber dari aktivitas orang berolahraga & suara alat gym.

PRINSIP BENTUK
 Furniture olahraga diletakkan diatas bidang alas rumput merupakan kombinasi antara material buatan dengan unsur alam.



Keyplan :



PRINSIP WARNA
 Warna primitif yaitu merah, coklat dan kuning didapat dari warna furniture olahraga.

Gambar 4.9 9 Penerapan prinsip desain pada ruang luar Taman Olahraga

PRINSIP CAHAYA
Pencapayaan menyorot dicapai dengan penggunaan lampu sorot LED ke arah arena olahraga.

B



Keyplan :



Gambar 4.101 Suasana dan Pencahayaan Taman Olahraga Malam Hari

1. Skate Park

Sementara itu, *Skate Park* juga dikonsepsikan sebagai ruang luar aktif dengan konsep ruang luar sebagai berikut:

A. Pengolahan Pelingkup Ruang

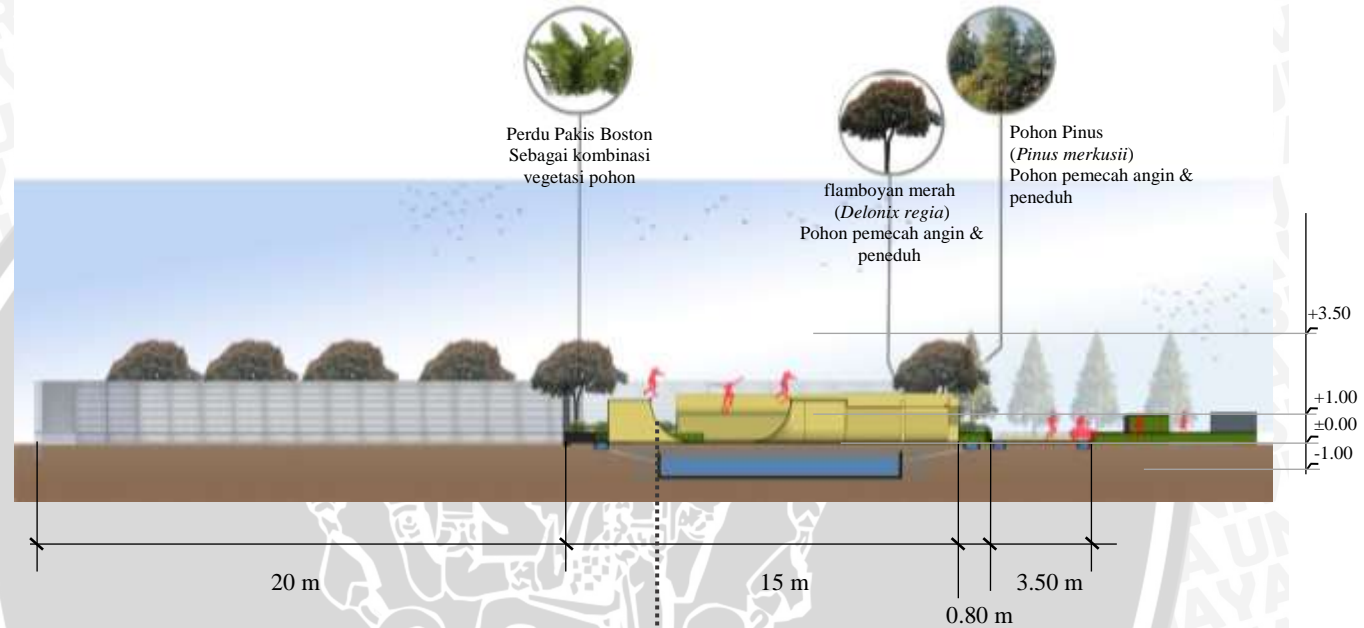
Seperti pada **Gambar 4.101** adapun penerapan prinsip desain pada ruang luar dengan kesan ceria (*gaiety*), yaitu: 1) Bentuk, dicapai dengan rasio D/H = 3 dengan daya meruang sedang sebetulnya telah terbantu dengan furniture *Skate Park* itu sendiri. Dominasi bidang lengkung dan miring terbentuk dari trek *skate park* it sendiri. Peninggian elevasi sebagai lantai setinggi 0.50 meter ditanami rumput peking; 2) Warna, warna beragam didapat dari warna hijau dari bidang alas berupa rumput dan coklat dari kayu trek skate park. Sehingga menghasilkan kombinasi material buatan dan unsur alam; 3) Cahaya, seperti pada **Gambar 4.102** didapat dari penggunaan lampu sorot LED dan lampu ornamen pada malam hari; 4) Suara, bersifat keras dan mendayu-dayu dihasilkan dari aktivitas pengguna teater seperti alat music dan pertunjukan di ruang luar ini.

B. Analisis Vegetasi

Seperti pada **Gambar 4.103** untuk menciptakan kesan urutan (*sequence*) dan keseimbangan (*balance*), peninggian elevasi sebagai lantai setinggi 0.50 meter dan ditanami pakis boston dan *papyrus* menciptakan elemen dinding bagi ruang. Bidang ini mengelilingi ruang *Skate Park* untuk menciptakan dinding dan pembeda ruang yang jelas. Penanaman vegetasi sebanyak 15 pohon, yang semuanya buah flamboyan merah (*Delonix regia*) dengan tinggi 2,5 m – 3m menjadi pembentuk ruang Taman Olahraga. Pada sisi yang berbatasan dengan pedestrian ways ditanami pohon pinus (*Pinus merkusii*) dengan tinggi 2,5 m – 3m sebagai pengarah jalan. Tanaman pakis boston ditanam diantara setiap pohon flamboyan merah. Pengolahan bidang lainnya adalah pengolahan bidang lantai sebagai sirkulasi antara Taman Olahraga menuju *Skate Park*.

Baik *Skate Park* maupun *Taman Olahraga* sama-sama menghadap langsung ke arah pedestrian ways.





Keyplan :



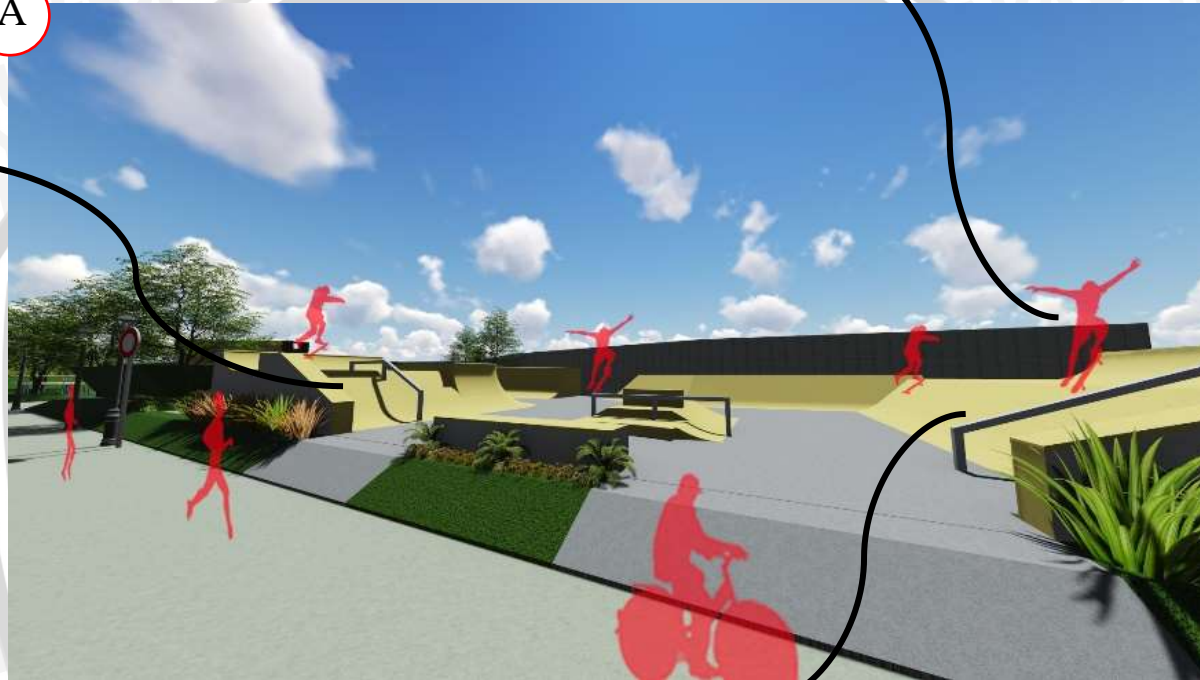
PRINSIP BENTUK
 Penurunan lantai setinggi 1.50 m
 menciptakan rasio ruang D/H = 3
 dengan daya meruang sedang.

Gambar 4.101 Konsep Skate Park

PRINSIP SUARA
 Suara aktif bersumber dari suara gesekan roda dengan trek *skateboard*.

A

PRINSIP BENTUK
 Tanpa adanya pengolahan dinding menciptakan bentukan yang luas dan lapang.



PRINSIP WARNA
 Warna primitif yaitu coklat didapat dari landasan/trek *skateboard*.

Keyplan :



Gambar 4.102 Penerapan prinsip desain pada ruang luar *skate park*

PRINSIP CAHAYA
Pencapaian menyorot dicapai dengan penggunaan lampu sorot LED ke arah arena *skatepark*.

B

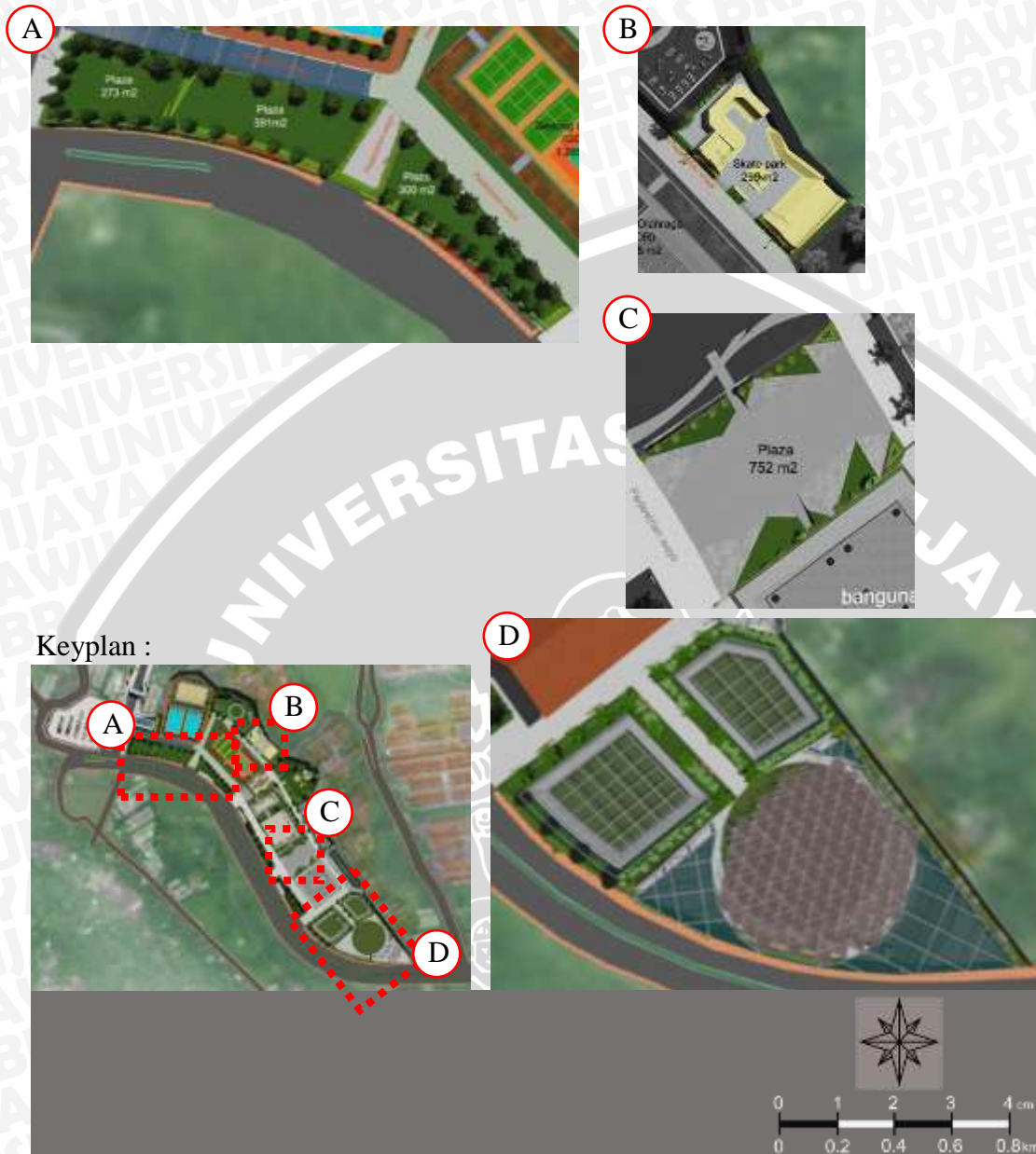


Keyplan :



Gambar 4.103 Suasana dan Pencahayaan *Skate Park* Malam Hari

4.8.5.3 Konsep Ruang Luar dengan Kesan Ceria (*Gaiety*)



Gambar 4.104 Letak Ruang Luar dengan Kesan Ceria (*Gaiety*)

2. Plaza

A. Pengolahan Pelingkup Ruang

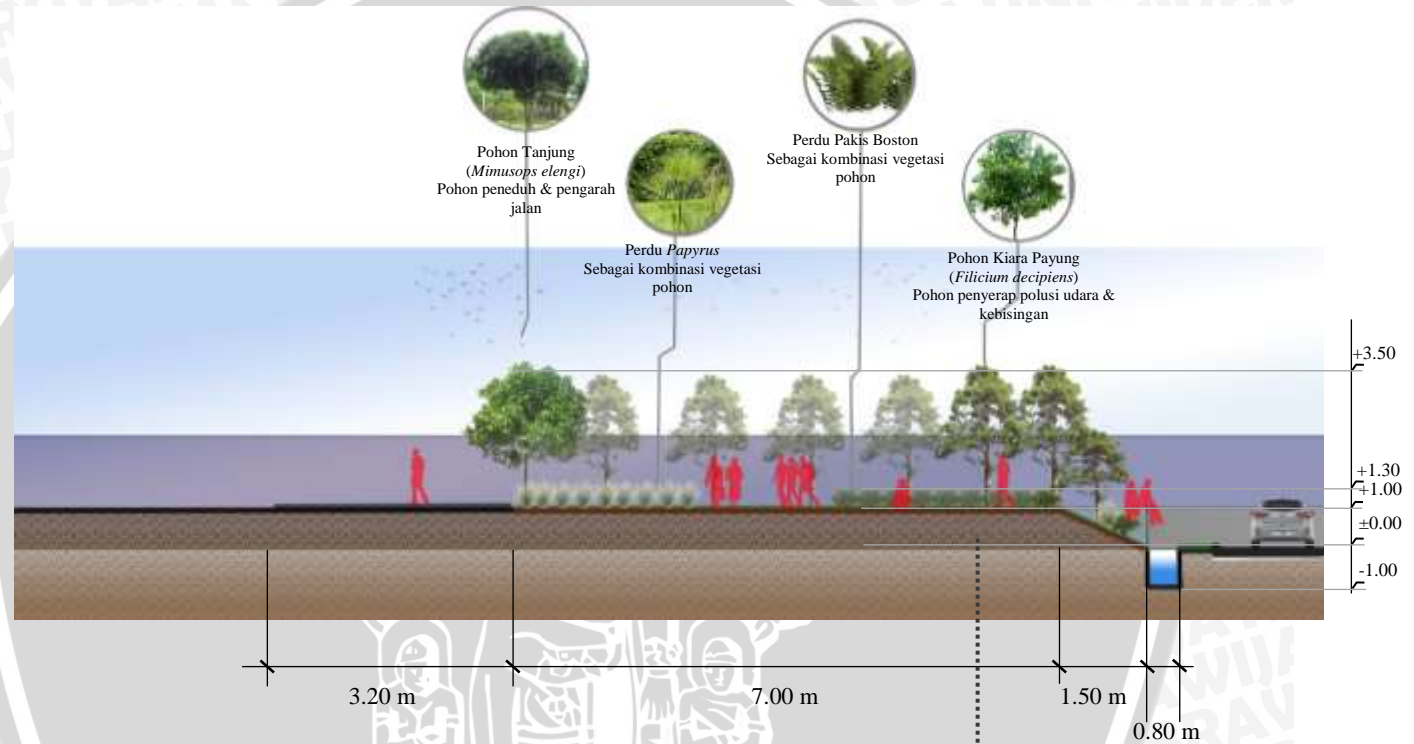
Seperti pada **Gambar 4.105** Adapun penerapan prinsip desain pada ruang luar dengan kesan ceria (*gaiety*), yaitu: 1) Bentuk, untuk menciptakan rasio ruang dengan $D/H = 5$, Area plaza ditinggikan 1.00 meter dari permukaan jalan raya, dengan sudut kemiringan landai. Tujuannya untuk menghasilkan

perbedaan ruang yang jelas namun tidak menghalangi pandangan orang dari jalan menuju ke dalam tapak. Plaza ini dirancang untuk menciptakan kesan ruang publik eksterior. Kontur tinggi dan landai akan ditanami vegetasi sebagai penyaring udara kotor yang mengurangi debu dari jalan raya dan kebisingan kendaraan yang masuk ke tapak; 2) Warna, warna beragam didapat dari warna hijau dari bidang alas berupa rumput; 3) Cahaya, seperti pada **Gambar 4.107** didapat dari penggunaan lampu sorot LED pada malam hari; 4) Suara, bersifat keras dan mendayu-dayu dihasilkan dari aktivitas pengguna ruang luar seperti alat music dan pertunjukan di ruang luar ini.

B. Analisis Vegetasi

Seperti pada **Gambar 4.106** Untuk menciptakan kesan urutan (*sequence*) dan keseimbangan (*balance*), dengan peletakkan beberapa vegetasi jenis pohon peneduh dengan tingkat penanaman jarang dilakukan. Penanaman vegetasi sebanyak 15 pohon, yang terdiri dari 10 pohon Kiara Payung (*Filicium decipiens*), dengan tinggi 2,5 m – 3m dikombinasikan dengan tanaman pakis boston dan *papyrus* sebagai perdu dijadikan pembatas ruang pengganti dinding 60cm. Sementara sisi yang berbatasan dengan jalur pejalan kaki diberi vegetasi peneduh berupa pohon Tanjung (*Mimusops elengi*). Pohon ini memiliki tinggi dari 2 meter, bermassa daun padat dan ditanam secara berbaris sehingga dapat meneduhi pejalan kaki dibawahnya, sekaligus berfungsi sebagai pengarah jalan. Bidang lantai seluruhnya ditanami rumput peking. Pada sisi miring, tidak diberi dinding penahan. Sisi miring ini menjadi dinding transparan yang membuat pengguna masih dapat melihat ke ruang luar sekitar tanpa terhalangi namun ruang plaza tetap memiliki batas ruang semu.

Keyplan :

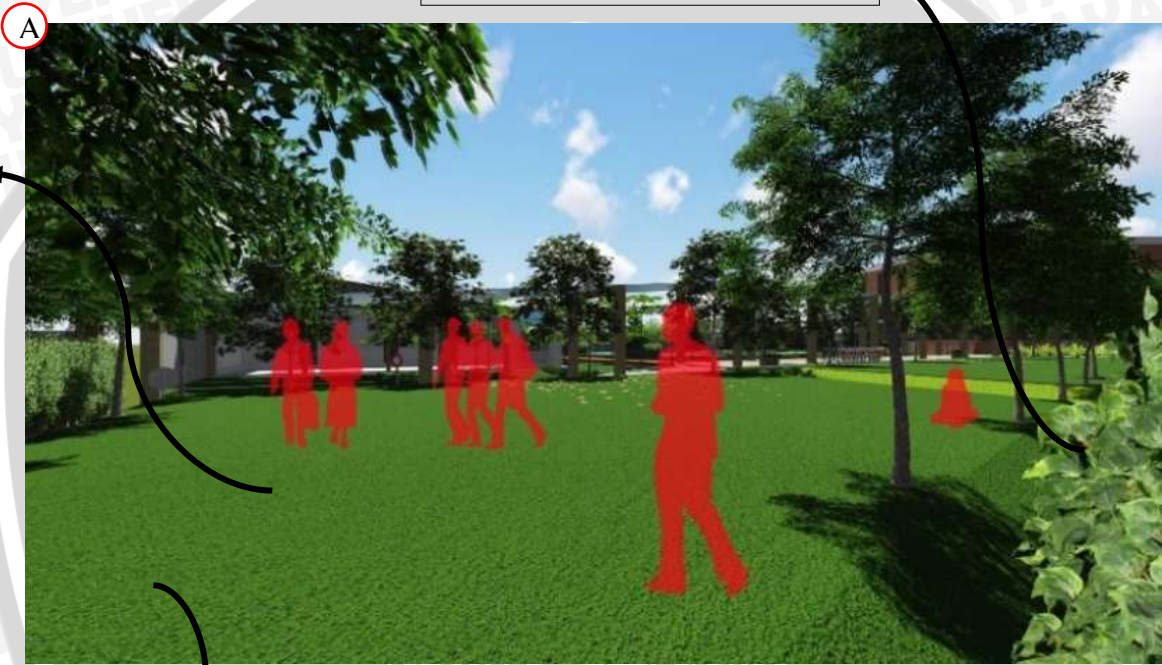


PRINSIP BENTUK
Dinding landai setinggi 1.50 m
menciptakan rasio ruang D/H = 5
dengan daya meruang lemah.

Gambar 4.105 Konsep Ruang Luar Plaza

PRINSIP SUARA
Suara beragam bersumber dari aktivitas pengguna pada ruang luar ini.

PRINSIP BENTUK
Tanpa adanya pengolahan dinding menciptakan bentukan yang luas dan lapang.



Keyplan :



PRINSIP WARNA
Warna beragam yaitu hijau didapat dari bidang alas rumput dan warna lainnya didapat dari pengguna dan aktivitas pada ruang luar ini.

Gambar 4.106 Penerapan prinsip desain pada ruang luar Plaza

PRINSIP CAHAYA
 Pencahayaan menyorot dicapai dengan penggunaan lampu sorot LED ke arah arena olahraga.

PRINSIP SUARA
 Suara beragam bersumber dari aktivitas pengguna pada ruang luar ini.

PRINSIP WARNA
 Warna beragam didapat dari pengguna dan aktivitas pada ruang luar ini.

C



Keyplan :



Gambar 4.107 Suasana dan Pencahayaan Plaza Malam Hari

3. Teater Seni

Teater seni disini juga memiliki konsepsi ruang publik eksterior dengan luasan 300 m² dengan lebar 12 meter. Jumlah teater seni sebanyak 2 buah yang dipisahkan oleh pedestrian ways. Teater seni ditujukan untuk menciptakan daya meruang yang sangat seang. Dijelaskan dengan ilustrasi sebagai berikut:

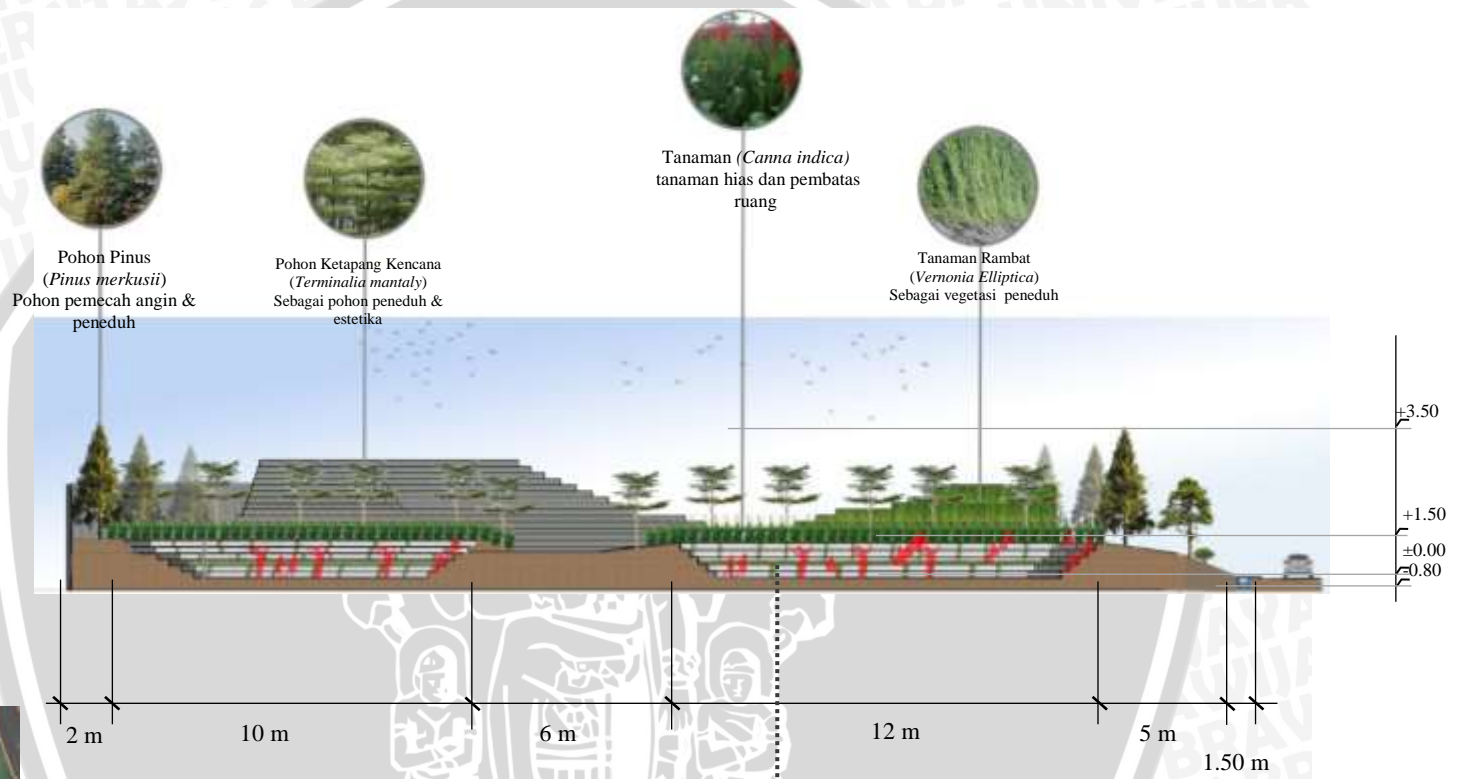
A. Pengolahan Pelingkup Ruang

Seperti pada **Gambar 4.108** Adapun penerapan prinsip desain pada ruang luar dengan kesan ceria (*gaiety*), yaitu: 1) Bentuk, untuk menciptakan rasio ruang dengan $D/H = 3$, elevasi ruang Teater Seni dihasilkan dari permukaan sirkulasi yang ditinggikan mengelilingi area tanam. Tujuannya untuk menghasilkan perbedaan ruang namun tidak mengganggu aktivitas menanam di area teater seni. Sementara area pentas diletakkan di bawah;

2) Warna, warna beragam didapat dari warna hijau dari bidang alas berupa rumput; 3) Cahaya, seperti pada **Gambar 4.110** didapat dari penggunaan lampu sorot LED dan lampu ornamen pada malam hari; 4) Suara, bersifat keras dan mendayu-dayu dihasilkan dari aktivitas pengguna teater seperti alat music dan pertunjukan di ruang luar ini.

B. Analisis Vegetasi

Seperti pada **Gambar 4.109** Untuk menciptakan kesan urutan (*sequence*) dan keseimbangan (*balance*), dicapai dengan peletakkan satu vegetasi jenis pohon peneduh dengan tingkat penanaman jarang. Area penanaman vegetasi mengelilingi area teater. Penanaman vegetasi sebanyak 15 pohon ketapang kencana menjadi pohon peneduh dengan jarak penanaman 3-4 meter. Tanaman perdu juga ditanam mengelilingi belakang tribun antara lain, canna, papyrus. Tanaman ini merupakan tanaman yang menghasilkan pembeda ruang



Keyplan :



PRINSIP BENTUK
Penurunan lantai setinggi 1.50 m
menciptakan rasio ruang D/H = 5
dengan daya meruang lemah.

Gambar 4.108 Konsep Teater Seni

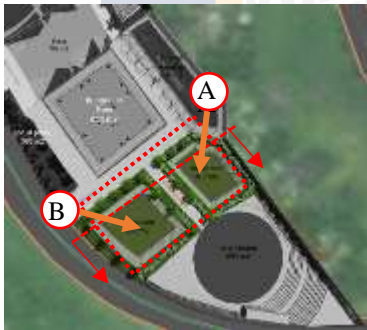
PRINSIP SUARA
Suara beragam bersumber dari aktivitas pengguna pada ruang luar ini.

A

PRINSIP BENTUK
Tanpa adanya pengolahan dinding menciptakan bentukan yang luas dan lapang.



Keyplan :



PRINSIP WARNA
Warna beragam yaitu hijau didapat dari bidang alas rumput dan warna lainnya didapat dari pengguna dan aktivitas pada ruang luar ini.

Gambar 4.10 9 Penerapan prinsip desain pada ruang luar Teater Seni

PRINSIP CAHAYA

Pencahayaan menyorot dan kelap-kalip dicapai dengan penggunaan lampu sorot LED dan lampu ornamen.

B



Keyplan :



Gambar 4.110 Suasana dan Pencahayaan Teater Seni Malam Har

4. Teater Seni Pertunjukan

Teater Seni pertunjukkan merupakan teater ukuran besar yang memuat kegiatan pertunjukkan lebih banyak. Dibuat lebih megah dengan pengolahan bidang lebih banyak dan besar. Letaknya di ujung tapak dan dikelilingi oleh ruang dengan fungsi ekologis tapak yaitu *Rain garden*.

Pembuatan *rain garden* sendiri tujuannya adalah menciptakan sebuah penanaman natural yang mudah dirawat (tidak memerlukan pupuk) dan dapat menyambut kupu-kupu, lebah, dan makhluk lainnya. Selain itu juga *wetland* dilengkapi dengan filter yang terdiri dari batu-batuan sebagai media filtrasi bagi air limbah. Tanaman yang digunakan antara lain papyrus, canna, cattail, dan kuping gajah.

A. Pengolahan Pelingkup Ruang

Seperti pada **Gambar 4.112** Adapun penerapan prinsip desain pada ruang luar dengan kesan ceria (*gaiety*), yaitu: 1) Bentuk, untuk menciptakan rasio ruang dengan $D/H = 3$ dicapai dengan mengelevasi ruang Teater Seni dihasilkan dari permukaan sirkulasi yang ditinggikan mengelilingi area tanam. Tujuannya untuk menghasilkan perbedaan ruang namun tidak mengganggu aktivitas menanam di area teater seni. Sementara area pentas diletakkan di bawah; 2) Warna, warna beragam didapat dari warna hijau dari bidang alas berupa rumput; 3) Cahaya, seperti pada **Gambar 4.114** didapat dari penggunaan lampu sorot LED dan lampu ornamen pada malam hari; 4) Suara, bersifat keras dan mendayu-dayu dihasilkan dari aktivitas pengguna teater seperti alat music dan pertunjukan di ruang luar ini.

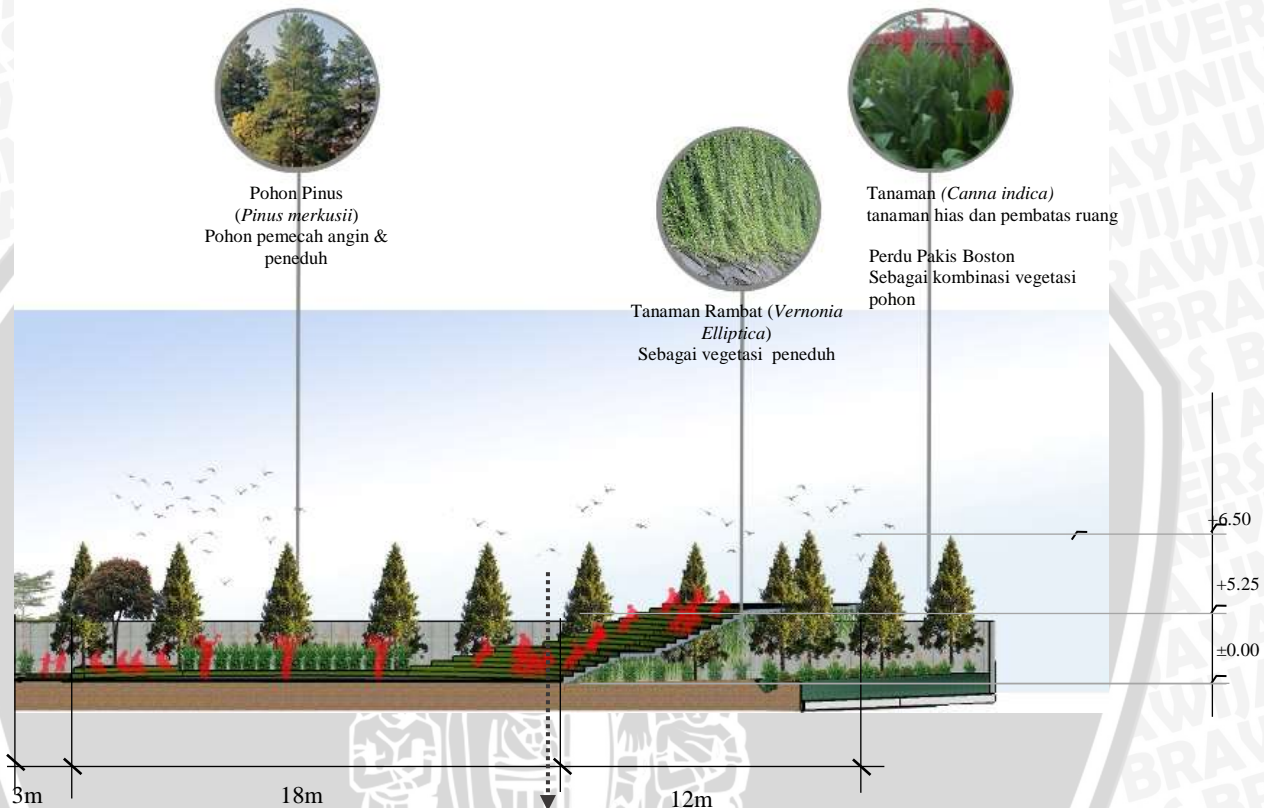
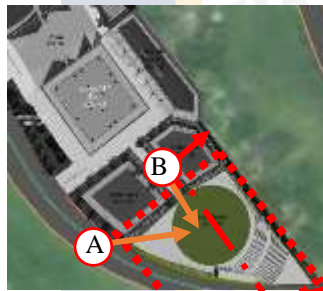
B. Analisis Vegetasi

Seperti pada **Gambar 4.113** Untuk menciptakan kesan urutan (*sequence*) dan keseimbangan (*balance*), dicapai dengan peletakkan satu vegetasi jenis pohon peneduh dengan tingkat penanaman jarang. Area penanaman vegetasi mengelilingi area teater. Penanaman vegetasi sebanyak 15 pohon ketapang kencana menjadi pohon peneduh dengan jarak penanaman 3-4 meter. Tanaman perdu juga ditanam mengelilingi belakang

tribun antara lain, canna, papyrus. Tanaman ini merupakan tanaman yang menghasilkan pembeda ruang.



Keyplan :



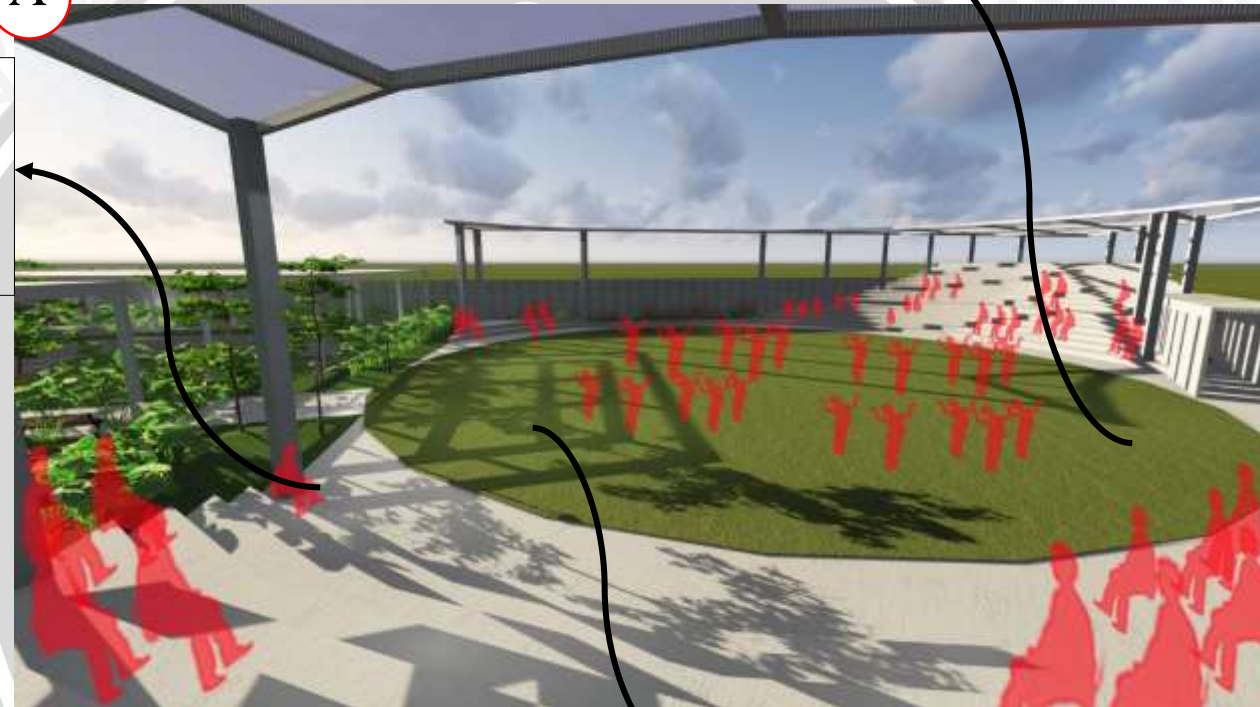
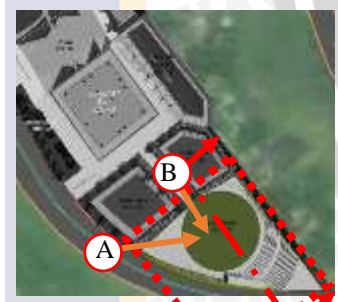
PRINSIP BENTUK
Penurunan lantai setinggi 1.50 m
menciptakan rasio ruang D/H = 5
dengan daya meruang lemah.

Gambar 4.112 Konsep Teater Seni Pertunjukan

PRINSIP BENTUK
 Tanpa adanya pengolahan dinding menciptakan bentukan yang luas dan lapang.

PRINSIP SUARA
 Suara beragam bersumber dari aktivitas pengguna pada ruang luar ini.

Keyplan :

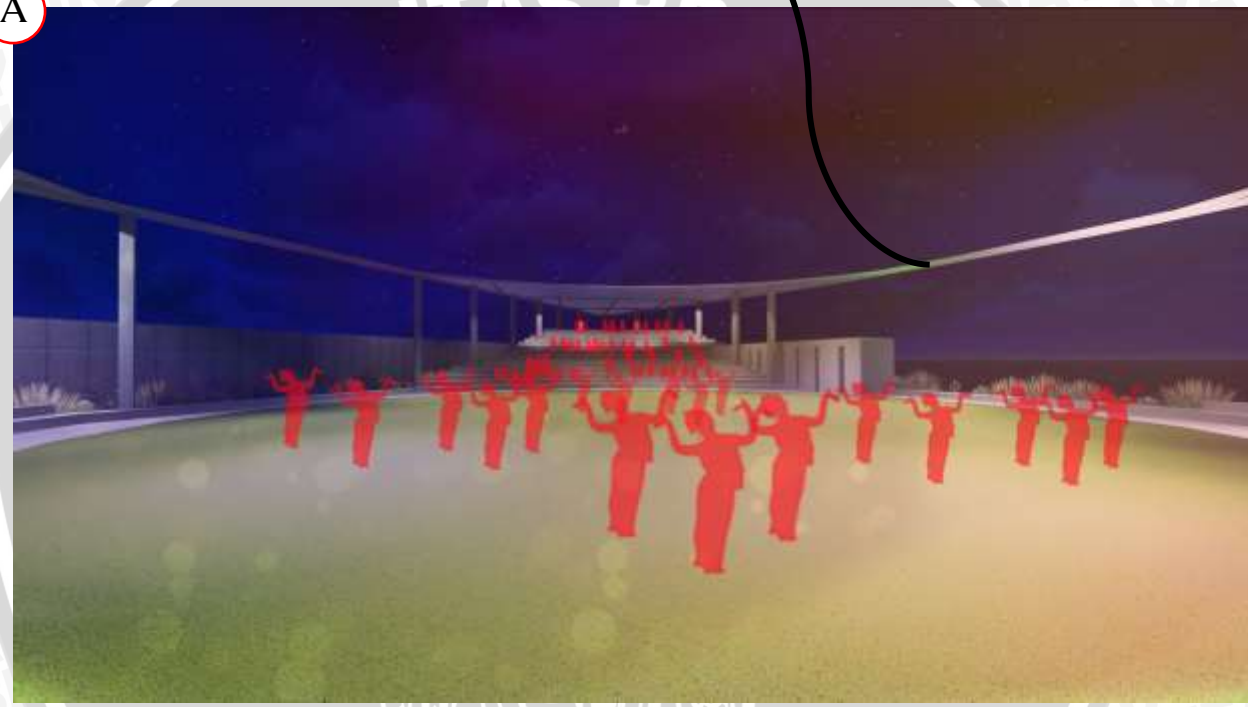


PRINSIP WARNA
 Warna beragam yaitu hijau didapat dari bidang alas rumput dan warna lainnya didapat dari pengguna dan aktivitas pada ruang luar ini.

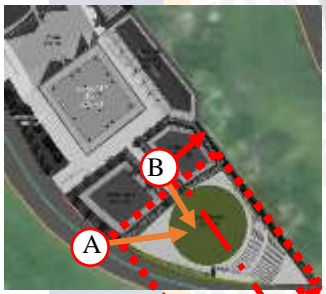
Gambar 4.112 Penerapan prinsip desain pada ruang luar teater seni pertunjukan

PRINSIP CAHAYA
Pencahayaannya menyorot dan kelap-kalip dicapai dengan penggunaan lampu sorot LED dan lampu ornamen.

A



Keyplan :



Gambar 4.113 Suasana dan Pencahayaan Teater Seni Pertunjukan Malam Hari

5. Plaza Seni & Komunitas

Plaza Seni & Komunitas merupakan jenis yang digunakan untuk seluruh pengguna, yang berfungsi sebagai titik kumpul pengunjung yang baru datang dan pertunjukan seni maupun komunitas.

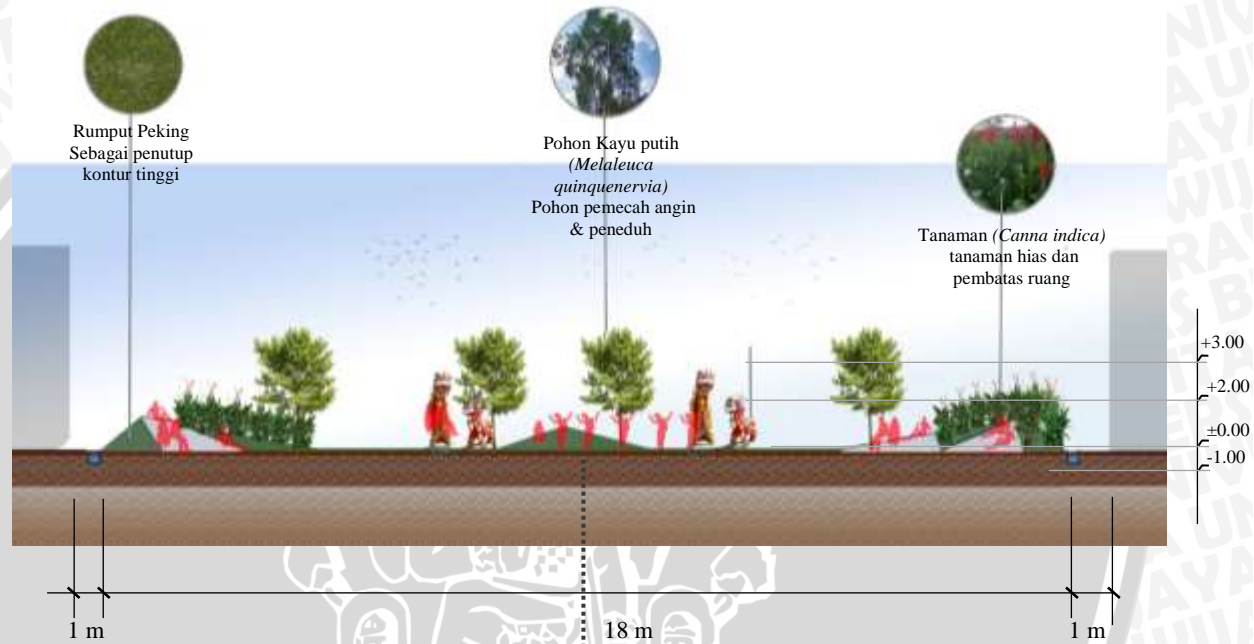
A. Pengolahan Pelingkup Ruang

Seperti pada **Gambar 4.114** adapun penerapan prinsip desain pada ruang luar dengan kesan ceria (*gaiety*), yaitu: 1) Bentuk, dicapai dengan rasio D/H = 3, dengan daya meruang sedang, pengolahan dinding sedikit banyak dilakukan. Kombinasi material disini dengan pengolahan bidang lantai dilakukan dengan pengolahan level lantai sebagai area tanam dan area duduk yang dapat juga digunakan untuk tribun saat pertunjukkan berlangsung. Dengan tidak adanya dinding, maka hubungan dengan ruang lainnya seperti massa komunitas dan teater indoor dicapai dengan lebih fleksibel. 2) Warna, warna beragam didapat dari warna hijau dari bidang alas berupa rumput; 3) Cahaya, seperti pada **Gambar 4.116** didapat dari penggunaan lampu sorot LED dan lampu ornamen pada malam hari; 4) Suara, bersifat keras dan mendayu-dayu dihasilkan dari aktivitas pengguna teater seperti alat music dan pertunjukan di ruang luar ini.

B. Analisis Vegetasi

Seperti pada **Gambar 4.115** untuk menciptakan kesan urutan (*sequence*) dan keseimbangan (*balance*), penanaman pohon Kayu Putih sebagai pohon peneduh di sisi yang tidak berbatasan dengan bangunan dan perdu *papyrus* menjadi tanaman hias ditanami di undukan bidang lantai.

Keyplan :



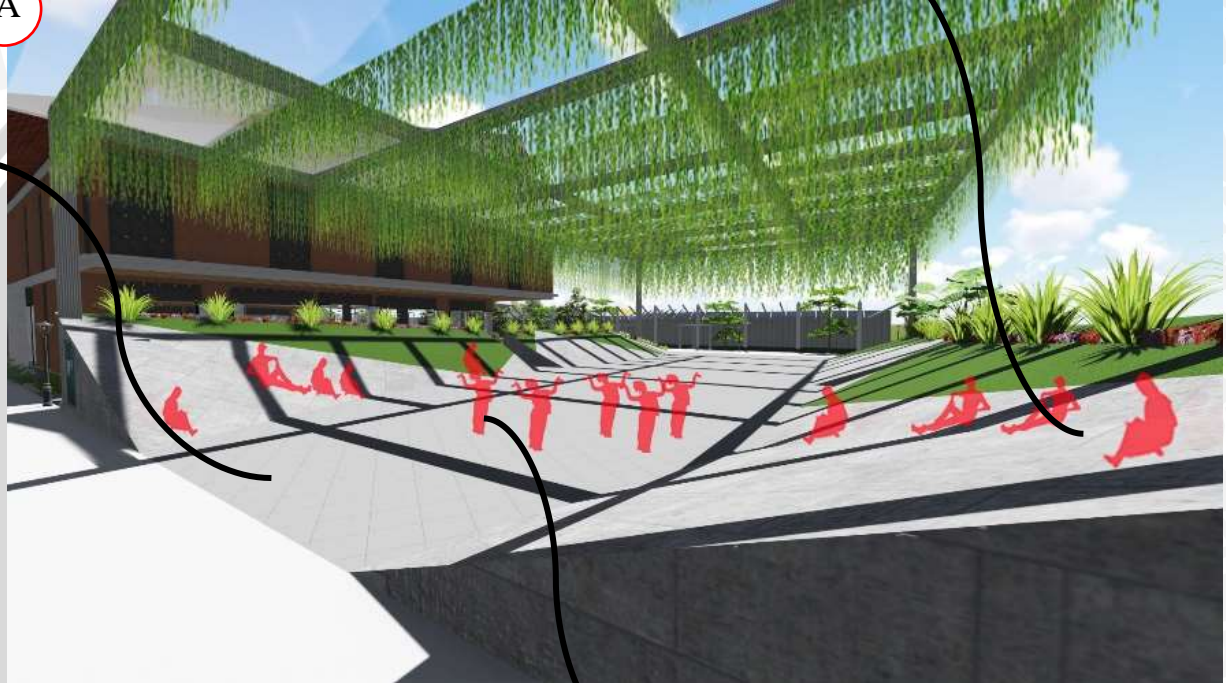
PRINSIP BENTUK
Penurunan lantai setinggi 1.50 m
menciptakan rasio ruang $D/H = 3$
dengan daya meruang sedang.

Gambar 4.114 Konsep Plaza Seni Komunitas

PRINSIP SUARA
 Suara beragam bersumber dari aktivitas pengguna pada ruang luar ini.

A

PRINSIP BENTUK
 Tanpa adanya pengolahan dinding menciptakan bentukan yang luas dan lapang.



PRINSIP WARNA
 Warna beragam yaitu hijau didapat dari bidang alas rumput dan warna lainnya didapat dari pengguna dan aktivitas pada ruang luar ini.

Keyplan :



Gambar 4.115 Penerapan prinsip desain pada ruang luar plaza komunitas



PRINSIP CAHAYA
Pencapaian menyorot dan kelap-kalip dicapai dengan penggunaan lampu sorot LED dan lampu ornamen.

A



Keyplan :



Gambar 4.116 Suasana dan Pencahayaan Plaza Seni & Komunitas Malam Hari

6. Urban Farming

Urban farming area disini juga memiliki konsepsi ruang publik eksterior dengan luasan 231 m² dengan lebar 13 meter. Urban farming ini dirancang untuk menciptakan kesan ruang publik eksterior. Urban farming ditujukan untuk menciptakan daya meruang yang sangat rendah. Dijelaskan dengan ilustrasi sebagai berikut:

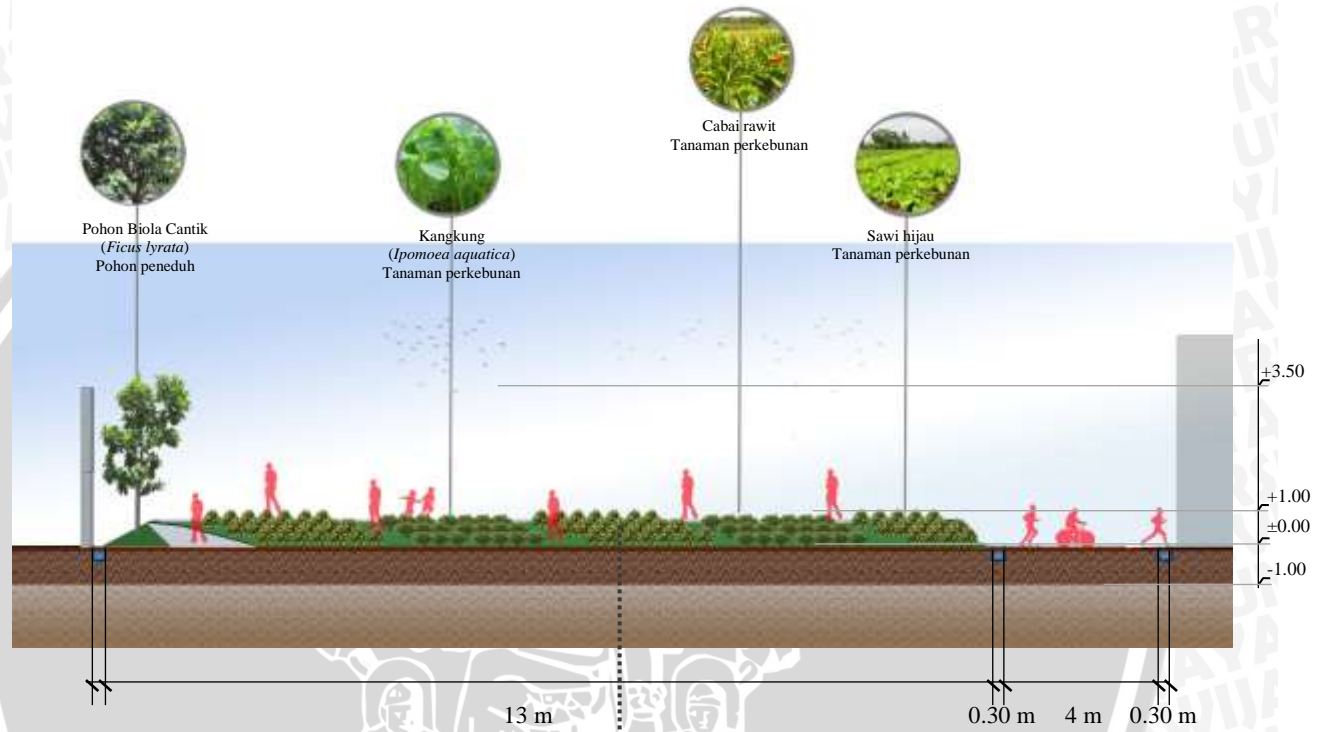
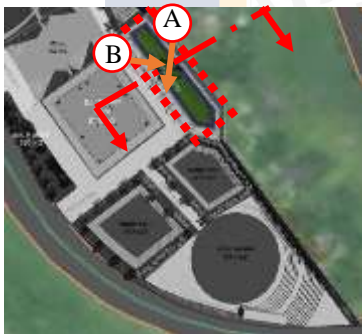
A. Pengolahan Pelingkup Ruang

Seperti pada **Gambar 4.117** Adapun penerapan prinsip desain pada ruang luar dengan kesan ceria (*gaiety*), yaitu: 1) Bentuk, untuk menciptakan rasio ruang dengan $D/H = 4$ dicapai dengan elevasi permukaan sirkulasi yang ditinggikan mengelilingi area tanam. Tujuannya untuk menghasilkan perbedaan ruang namun tidak mengganggu aktivitas menanam d area tanam. Sementara area tanam dibuat ber trap kebawah; 2) Warna, warna beragam didapat dari warna hijau dari bidang alas berupa rumput; 3) Cahaya, Seperti pada **Gambar 4.119** didapat dari penggunaan lampu sorot LED dan lampu ornamen pada malam hari; 4) Suara, bersfiat keras dihasilkan dari aktivitas pengguna teater seperti alat music dan pertunjukan di ruang luar ini.

B. Analisis Vegetasi

Seperti pada **Gambar 4.118** untuk menciptakan kesan urutan (*sequence*) dan keseimbangan (*balance*), dicapai dengan peletakkan satu vegetasi jenis pohon peneduh dengan tingkat penanaman jarang. Area penanaman vegetasi di sepanjang dsisi yang berbatasan dengan dinding. Penanaman vegetasi sebanyak 8 pohon biola cantikmenjadi pohon peneduh. Tanaman kebun yang ditanam di area tanam antara lain, sawi hijau, kangkung darat, cabai rawit dan bayam. Tanaman ini merupakan tanaman konsumsi yang cocok ditanam untuk urban farming.

Keyplan :



PRINSIP BENTUK
Penurunan lantai setinggi 1.50 m
menciptakan rasio ruang D/H = 4
dengan daya meruang lemah.

Gambar 4.117 Konsep Urban Farming

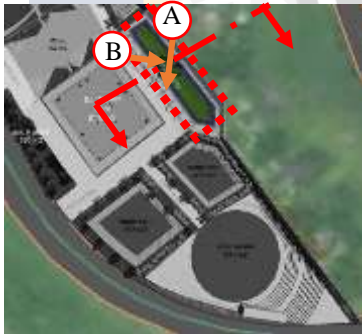
A

PRINSIP SUARA
Suara beragam bersumber dari aktivitas pengguna pada ruang luar ini.

PRINSIP BENTUK
Tanpa adanya pengolahan dinding menciptakan bentukan yang luas dan lapang.



Keyplan :



PRINSIP WARNA
Warna beragam yaitu hijau didapat dari bidang alas rumput dan warna lainnya didapat dari tanaman produksi pada ruang luar ini.

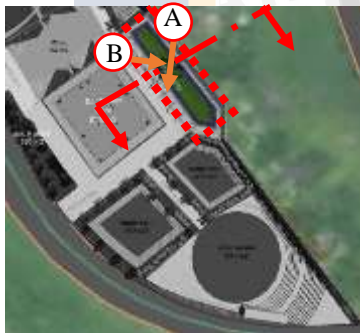
Gambar 4.118 Penerapan prinsip desain pada ruang luar *urban farming*

PRINSIP CAHAYA

Pencahayaannya menyorot dicapai dengan penggunaan lampu sorot LED ke arah area tanam.



Keyplan :



Gambar 4.119 Penerapan prinsip desain pada ruang luar *urban farming*

4.8.5.4 Konsep Ruang Luar dengan Kesan Kesenangan (*Pleasure*)

Keyplan :



Gambar 4.120 Letak Ruang Luar dengan Kesan KeSenangan (*Pleasure*)

1. Taman Lansia

Taman Lansia sebagai ruang gerak, dikonsepsikan sebagai ruang ekterior semi privat dengan daya meruang yang cukup tinggi.

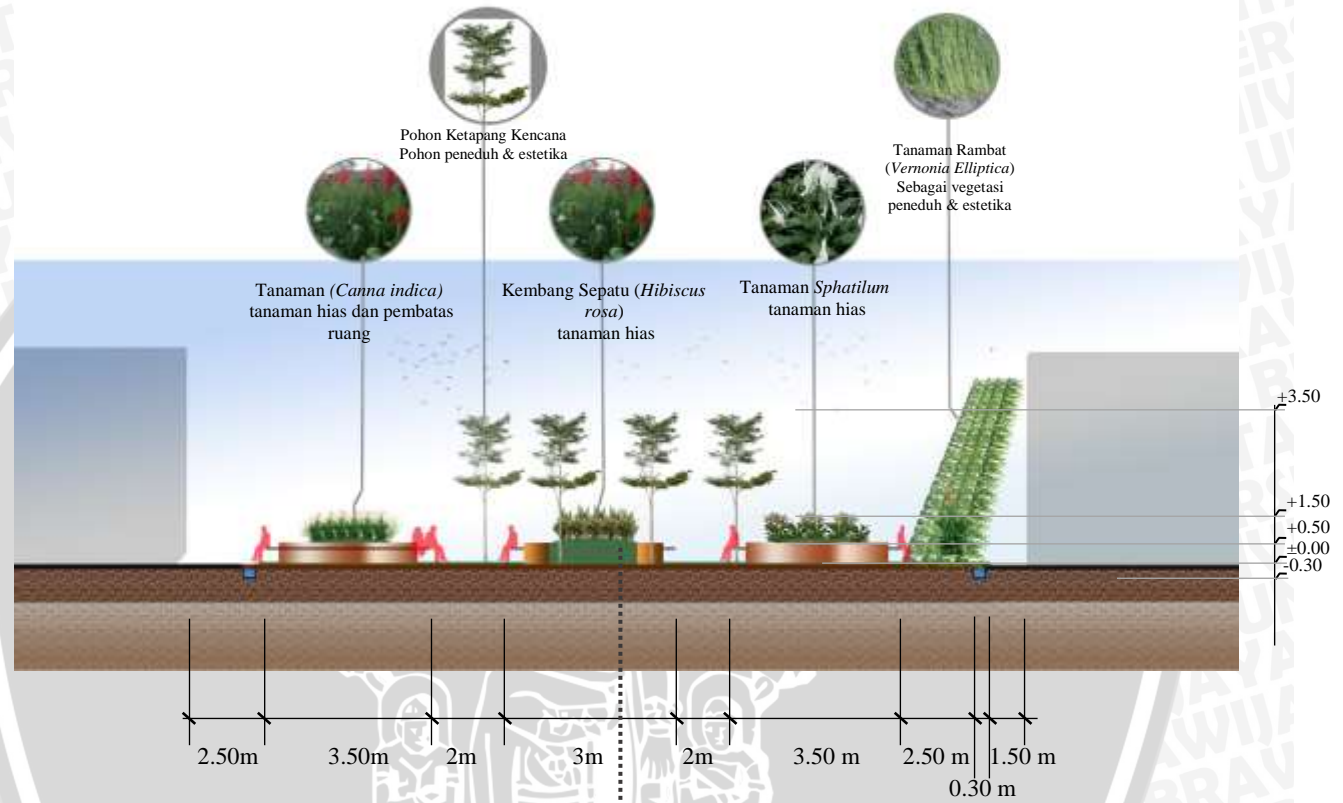
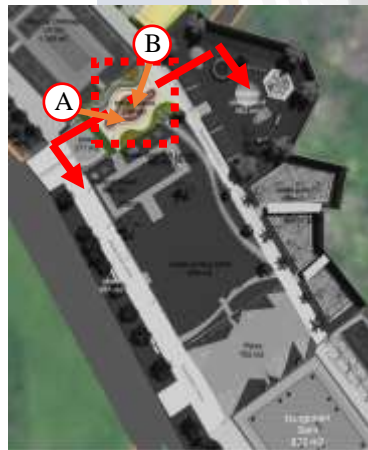
A. Pengolahan Pelingkup Ruang

Seperti pada **Gambar 4.120** adapun penerapan prinsip desain pada ruang luar dengan kesan kesenangan (*pleasure*), yaitu: 1) Bentuk, untuk menciptakan rasio ruang dengan $D/H = 3$, pada taman lansia tidak ada pengolahan bidang lantai untuk alasan keamanan dan keselamatan. Tujuan menyamakan semua level lantai adalah untuk menghasilkan ruang yang aman dan mudah dilalui pengguna yaitu lansia. Menggunakan matrial batu andesit untuk penutup lantai agar permukaan yang dihasilkan rata namun tidak licin. Taman-taman kecil setinggi 80cm dibuat dengan pembatas dan tempat duduk mengelilingi untuk menghasilkan hasil rancangan yang aman dan dapat diduduki

sewaktu-waktu oleh pengguna; 2) Warna, warna beragam didapat dari warna tanaman hias sebagai elemen estetika yang penting pada ruang luar; 3) Cahaya, Seperti pada **Gambar 4.122** didapat dari penggunaan lampu LED dengan cahayahalus dan lampu ornamen pada malam hari; 4) Suara, bersfiat halus dihasilkan dari elemen air yaitu air mancur di ruang luar ini.

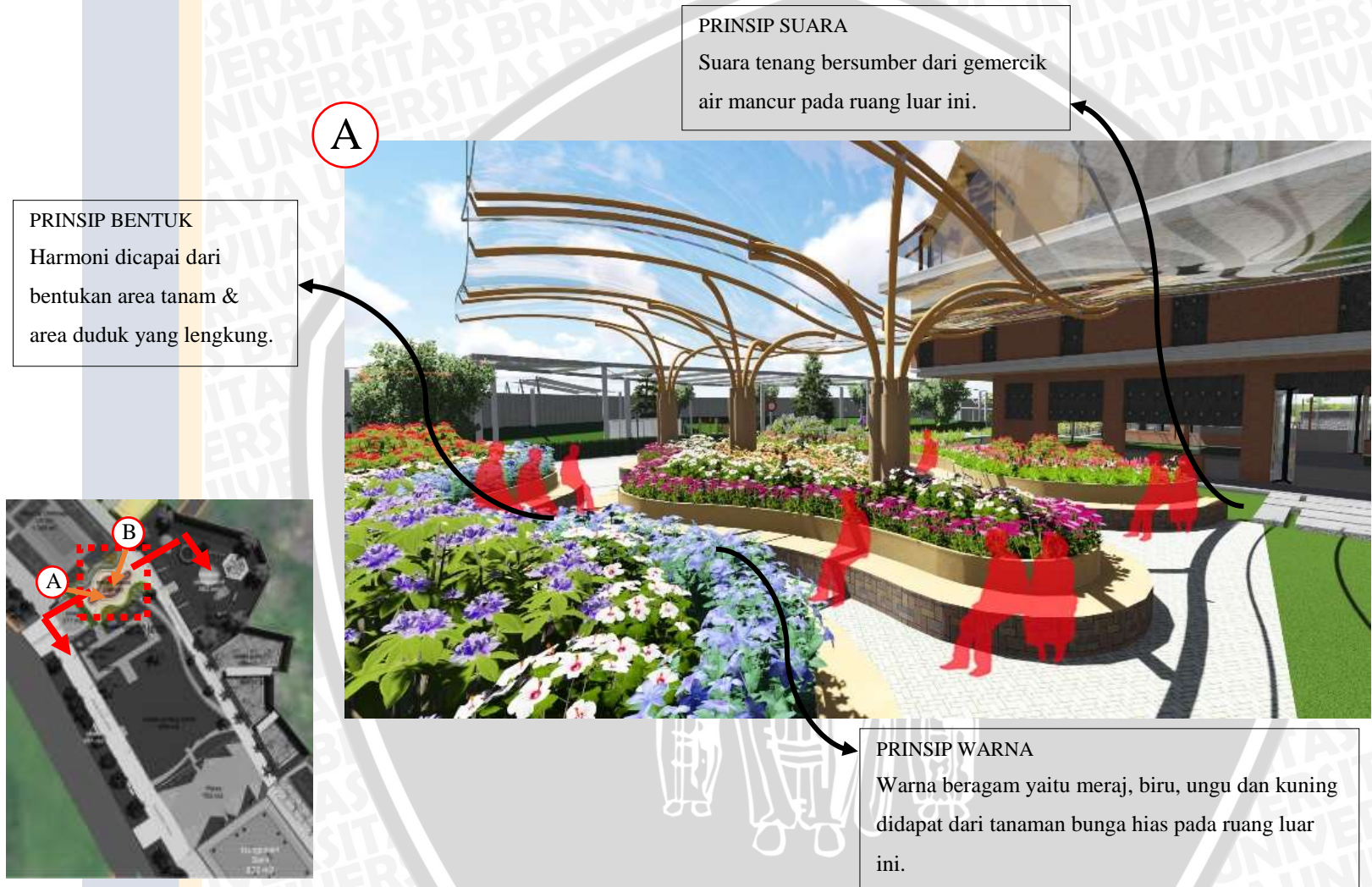
B. Analisis Vegetasi

Seperti pada **Gambar 4.121** untuk menciptakan kesan urutan (*sequence*), dicapai dengan peletakkan beberapa vegetasi jenis pohon peneduh dan pohon beraroma. Area penanaman vegetasi di sepanjang sisi yang tidak terdapat bangunan. Penanaman vegetasi sebanyak 8 pohon, yang terdiri dari 4 pohon kamboja jepang sebagai poon estetika dan 4 buah pohon ketapang kencana sebagai pohon peneduh dan estetika dengan tinggi 2,5 m – 3m. Kemudian tanaman bunga dan tanaman hias diletakkan di taman kecil untuk memberikan rasa nyaman dan dapat dinikmati oleh pengguna yaitu lansia. Tanaman pakis boston, tanaman canna (*Canna indica*), bunga tembelek dan tanaman *spathilum* dijadikan tanaman hias pengisi taman kecil. Bidang dinding yang berbatasan dengan bangunan ditutupi dengan tirai yang ditanami tanaman rambat *Veronica elleptica* sebagai tanaman peneduh dan pembatas ruang. Vegetasi ini menjadi pelingkup dinding transparan yang membuat pengguna masih dapat melihat ke ruang luar sekitar tanpa terhalangi namun taman lansia tetap memiliki batas ruang semu.



PRINSIP BENTUK
 Penurunan lantai setinggi 1.50 m
 menciptakan rasio ruang D/H = 3
 dengan daya meruang lemah.

Gambar 4.121 Konsep Taman Lansia



Gambar 4.122 Penerapan prinsip desain pada ruang luar taman lansia

PRINSIP CAHAYA
Pencahayaannya halus dicapai dengan penggunaan lampu LED pada malam hari.

B



Gambar 4.123 Suasana dan Pencahayaan Taman Lansia Malam Hari

7. Plaza Lansia

Plaza ini dirancang untuk menciptakan ruang publik yang ramah bagi lansia. Dengan peletakkan beberapa vegetasi tanaman hias sebagai elemen estetika. Plaza ditujukan untuk menciptakan kesan meruang yang sedang. Dijelaskan dengan ilustrasi sebagai berikut :

A. Pengolahan Pelingkup Ruang

Seperti pada **Gambar 4.124** Adapun penerapan prinsip desain pada ruang luar dengan kesan kesenangan (*pleasure*), yaitu: 1) Bentuk, untuk menciptakan rasio ruang dengan $D/H = 4$, area Plaza ditinggikan setinggi 1.00 meter dari permukaan jalan raya, dengan permukaan landai. Tujuannya untuk menghasilkan perbedaan ruang yang jelas namun tidak menghalangi pandangan orang dari jalan menuju ke dalam tapak. Plaza ini dirancang untuk menciptakan kesan ruang publik eksterior; 2) Warna, warna beragam didapat dari warna tanaman hias sebagai elemen estetika yang penting pada ruang luar; 3) Cahaya, seperti pada **Gambar 4.126** didapat dari penggunaan lampu LED dengan cahayahalus dan lampu ornamen pada malam hari; 4) Suara, bersfiat halus dihasilkan dari aktivitas pengguna yang bukan merupakan aktivitas yang aktif.

B. Analisis Vegetasi

Seperti pada **Gambar 4.125** Untuk menciptakan kesan urutan (*sequence*), dicapai dengan peletakkan beberapa vegetasi jenis pohon peneduh dengan tingkat penanaman jarang. Area penanaman vegetasi mengelilingi plaza dengan lebar 2 meter. Penanaman vegetasi sebanyak 35 pohon, yang terdiri dari 15 pohon sengon (*Albizia falcataria*), 20 buah pohon pinus (*Pinus merkusii*) dengan tinggi 2,5 m – 3m. Tanaman pakis boston dijadikan pembatas ruang pengganti dinding 60cm. Bidang lantai ditanami rumput. Vegetasi ini menjadi pelingkup dinding transparan yang membuat pengguna masih dapat melihat ke ruang luar sekitar tanpa terhalangi namun

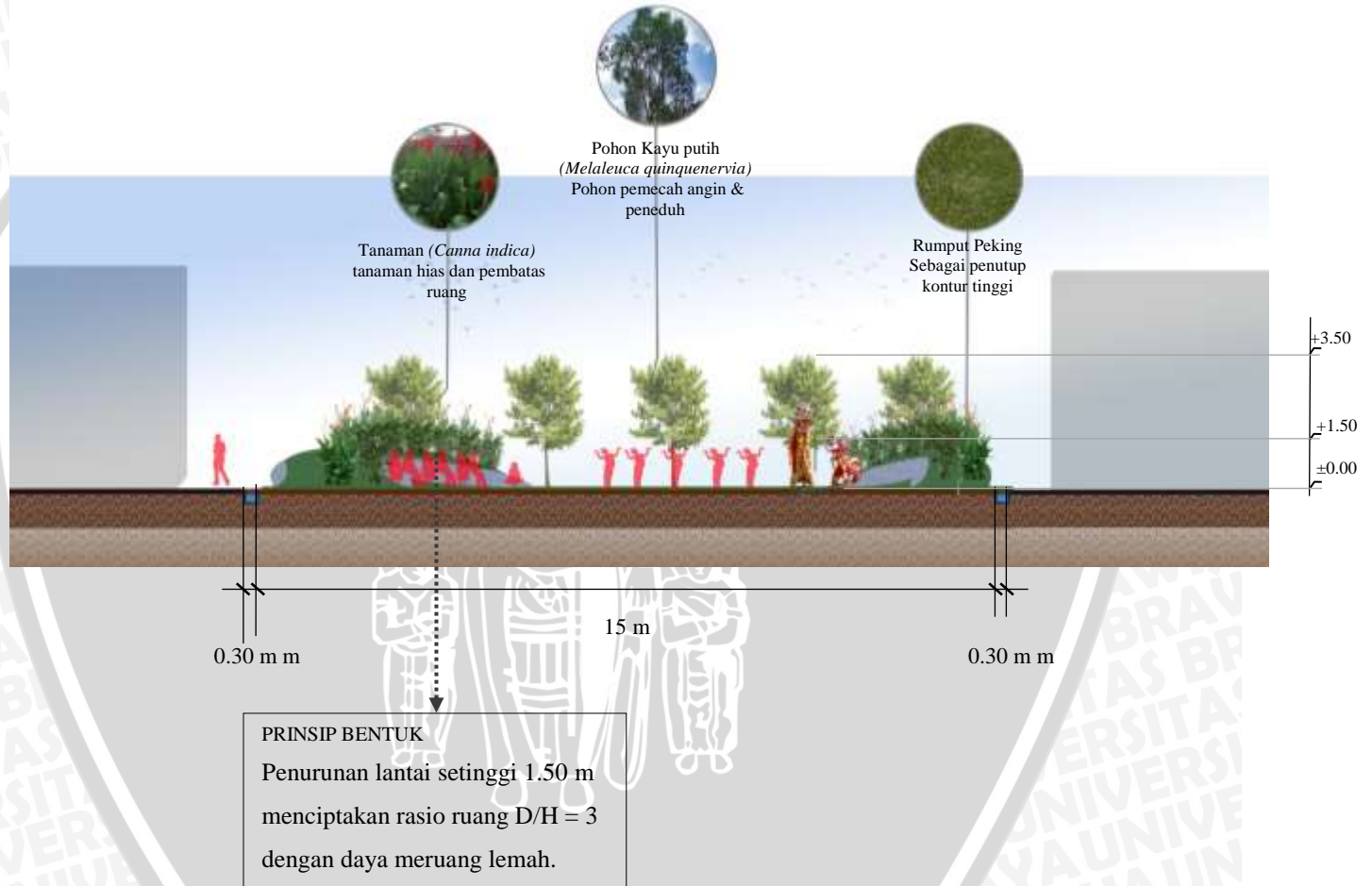
ruang plaza tetap memiliki batas ruang semu. Selain itu, deretan pohon pinus di sisi dalam plaza menjadi pengarah jalan karena di sisi ini sirkulasi cukup panjang.

Pengolahan bidang dilakukan pada peninggian sisi terluar plaza setinggi 1.00 meter dan dibuat kontur landai. Kontur tinggi dan landai ditanami rumput yang juga berfungsi sebagai barrier udara kotor yang mengurangi debu dari jalan raya masuk ke tapak

UNIVERSITAS BRAWIJAYA



Keyplan :



Gambar 4.124 Konsep Plaza Lansia

PRINSIP BENTUK
 Harmoni dicapai dari bentuk area tanam & area duduk yang lengkung.

Keyplan :



A



PRINSIP SUARA
 Suara tenang bersumber dari aktivitas pengguna pada ruang luar ini.

PRINSIP WARNA
 Warna beragam yaitu merah, biru, ungu dan kuning didapat dari tanaman bunga hias pada ruang luar ini.

Gambar 4.125 Penerapan prinsip desain pada ruang luar plaza lansia

PRINSIP CAHAYA
Pencahayaannya halus dicapai dengan penggunaan lampu LED yang tidak menyorot pada malam hari.

A



Keyplan :



Gambar 4.126 Suasana dan Pencahayaan Plaza Lansia Malam Hari

