

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tantangan yang signifikan dihadapi saat ini dalam konteks perkotaan adalah mengelola dampak negatif dari perkembangan kota. Awalnya, lahan yang luas terdiri dari ruang terbuka hijau, tetapi kebutuhan akan ruang bagi penduduk dan kegiatan mereka menyebabkan konversi lahan ini menjadi area bangunan. Di pusat kota, mayoritas permukaannya didominasi oleh jalan, bangunan, dan struktur lainnya yang sangat kompleks, berbeda jauh dengan karakteristik ruang terbuka hijau. Faktor-faktor ini diperparah oleh kurangnya penegakan hukum dan kesadaran masyarakat akan pentingnya penataan ruang kota, yang mengakibatkan permukiman kumuh dan kemacetan yang disebabkan oleh hambatan samping di beberapa jalan.

Ruang publik merupakan salah satu dari elemen perkotaan yang memiliki peranan penting, peran ruang publik perkotaan adalah sebagai pusat interaksi dan komunikasi bagi masyarakat baik formal maupun informal, individu maupun kelompok. Menurut (Darmawan, 2007) ruang publik adalah elemen perkotaan yang mempunyai ciri khas tersendiri dan mempunyai fungsi interaksi sosial bagi masyarakat, aktivitas ekonomi dan apresiasi budaya. Ruang Terbuka Hijau (RTH) perkotaan adalah bagian dari ruang-ruang terbuka (*open spaces*) suatu wilayah perkotaan yang diisi oleh berbagai vegetasi untuk mendorong manfaat ekologis, sosial-budaya dan arsitektural yang dapat memberikan manfaat ekonomi (*kesejahteraan*) bagi masyarakatnya. Salah satu contoh ruang terbuka hijau publik yang memiliki aktivitas cukup beragam adalah taman pusat kota (*downtown park*). Taman ini menurut (Dwiyanto, 2009) mempunyai karakteristik berada di kawasan pusat kota, berbentuk lapangan hijau dengan tumbuhan-tumbuhan peneduh yang mengelilinginya atau berupa hutan kota dengan pola tradisional atau dapat pula dengan desain pengembangan baru.

Kajian mengenai *place* mempunyai banyak konsep yang mengarah pada perasaan sekelompok orang atau individual terhadap suatu tempat. Suatu tempat disebut sebagai *place* karena terdiri dari beberapa unsur, yaitu lokasi, lokalitas, dan makna. Lokasi berarti menunjukkan dimana tempat itu berada. Lokalitas menunjukkan material dari bentuk fisik tempat tersebut. Hal ini bisa ditandai dengan bangunan, penanda, taman, jalan, atau apa-pun yang merupakan elemen fisik dari tempat tersebut (Bramwell, 2014). Sebuah ruang kota seharusnya tidak hanya hadir secara fisik saja akan tetapi dapat memberi nilai lebih atau makna lain bagi kota tersebut. Perkembangan pembangunan sebuah kota tidak terlepas dari kebutuhan warga kota terhadap

sarana ruang publik/public space (Liem & Lake, 2018). Oleh karena itu, konsep "*sense of place*" atau rasa tempat menjadi semakin penting. Setiap lokasi memiliki karakteristik uniknya sendiri, dan setiap individu merasakan hal yang berbeda ketika berada di tempat tertentu, baik itu ruang terbuka maupun tertutup. *Sense of place* dapat ditemukan di mana saja, termasuk pusat kota, ruang publik, perumahan, bahkan rumah tinggal. Tiap-tiap ruang memiliki kesan yang beragam, baik itu positif maupun negatif, yang dipengaruhi oleh aktivitas yang berlangsung di dalamnya. Pentingnya menjaga *sense of place* ini terletak pada keberlanjutan setiap desain atau perancangan, agar lingkungan tetap lestari dan mempertahankan identitasnya.

Taman Nostalgia di Kota Kupang dipilih sebagai kawasan penelitian karena peneliti memiliki minat dan pemahaman yang cukup tentang perkembangan wilayah tersebut, serta percaya bahwa penelitian tentang *sense of place* dapat menjadi dasar untuk pengembangan Taman Nostalgia di masa depan sesuai dengan pengalaman yang dirasakan oleh pengunjung. Hal ini bertujuan agar pengunjung tetap merasa nyaman beraktivitas di Taman Nostalgia dan membuatnya menjadi tempat yang lebih baik berdasarkan pengalaman *sense of place* mereka. *Sense of place* memiliki pengaruh langsung terhadap tingkat partisipasi masyarakat dalam pembangunan. Kehadiran *sense of place* sangat penting dalam suatu komunitas untuk mendukung keberlanjutan pembangunan. *Sense of place* merupakan keterikatan emosional dan fungsional antara masyarakat dan tempat, yang berhubungan dengan kesadaran masyarakat terhadap tingkat partisipasi dalam pembangunan. Jika *sense of place* hilang dalam pembangunan suatu tempat, maka keberlanjutan pengembangan tempat tersebut akan terancam. Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan di Taman Nostalgia kota Kupang, di peroleh hasil bahwa tingkatan *sence of place* di taman Nostalgia berada pada tingkatan atau posisi ke dua yaitu *belonging to a place*, yang mana pada tahap ini seseorang tidak hanya mengetahui keberadaan dan symbol lokasi, namum juga turut merasakan adanya kebersamaan dan yang terjadi di tempat tersebut menjadi penting.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi masalah

Dari pemaparan latar belakang diatas, yang menjadi pokok permasalahan pada penerapan *sence of place* Taman Nostalgia di Kota Kupang yang didasarkan pada kaidah dalam arsitektur yakni estetika, fungsi, dan elemen fisik pada Taman Nostalgia Kota Kupang sebagai berikut:

- ❖ Memperhatikan visual dari Taman Nostalgia Kota Kupang sehingga dapat sesuai dengan sifat dan fungsi Ruang Terbuka Hijau pada umumnya
- ❖ Lebih memperhatikan aktivitas utama pada Taman Nostalgia Kota Kupang yaitu berupa belajar, membaca, bersantai, berolahraga, bermain dan sekedar menikmati jajanan kaki lima sehingga dapat terkoordinasi dengan baik.
- ❖ Taman sebagai ruang terbuka hijau public maka perlunya menciptakan suasana ruang yang nyaman bagi para penggunanya.
- ❖ Menghadirkan elemen-elemen fisik yang turut meningkatkan dan membentuk *sence of place* pada Taman Nostalgia kota Kupang.
- ❖ Memperhatikan pembagian penzoningan pada Taman Nostalgia Kota Kupang, baik itu penzoningan tapak maupun bangunan.

1.2.1 Rumusan Masalah

Bagaimana menghadirkan Taman Nostalgia di Kota Kupang yang dapat memenuhi 3 aspek yakni fungsi, estetika dan penggunaan elemen fisik yang di mana di dalamnya mencakup segala aktivitas utama yaitu berupa belajar, membaca, bersantai, berolahraga, bermain, dan menikmati jajanan kaki lima sehingga dapat berfungsi dengan baik dan sesuai dengan standar yang berlaku sehingga terciptanya *sence of place* pada Taman Nostalgia serta bagaimana memperhatikan jalur sirkulasi pada Taman Nostalgia tersebut tersebut?

1.3 Tujuan dan Sasaran

1.3.1 Tujuan

Tujuan yang ingin di capai, yaitu untuk menghasilkan *sence of place* pada Taman Nostalgia di Kota Kupang yang memenuhi 3 aspek yakni fungsi, estetika, dan penggunaan elemen fisik. Juga untuk menciptakan suasana taman yang dapat memenuhi kebutuhan masyarakat akan ruang terbuka hijau public dan di lengkapi dengan fasilitas – fasilitas yang dapat menunjang aktivitas pengguna sesuai dengan standat – standar yang berlaku. Serta menciptakan jalur sirkulasi yang baik pada Taman Nostalgia Kota Kupang.

1.3.2 Sasaran

Sasaran yang ingin dicapai oleh peneliti adalah:

1. Terwujudnya Taman Nostalgia Kota Kupang sebagai salah satu ruang terbuka hijau public yang tetap memenuhi dan memperhatikan masalah – masalah

Arsitektur dan mampu memberikan kenyamanan bagi penggunanya serta mewadahi aktivitas masyarakat khususnya dalam bidang edukasi.

2. Terciptanya taman Nostalgia Kota Kupang dengan menerapkan konsep Arsitektur Hijau sebagai konsep Arsitekturnya.
3. Merencanakan fungsi fasilitas ruang terbuka hijau public dengan tampilan yang memiliki wujud makna dan karakter dari Arsitektur Hijau.

1.4 Ruang Lingkup

1.4.1 Ruang lingkup substansial

Ruang lingkup substansial, yaitu strategi yang di gunakan untuk melakukan survei dan perencanaan Taman Nostalgia Kota Kupang, yaitu:

- ❖ Pola sirkulasi, baik untuk kendaraan maupun untuk para pengunjung
- ❖ Bentuk dan tampilan bangunan yang mencirikan pendekatan arsitektur hijau
- ❖ Mengikuti standar-standar yang berlaku.

1.4.2 Ruang lingkup spasial

Ruang lingkup special yang berkaitan dengan lokasi Perencanaan Taman Kota Kupang yaitu berada di Kota Kupang Nusa Tenggara Timur.

1.5 Batasan dan Asumsi Dasar

Berdasarkan hasil rumusan masalah di atas, maka Batasan masalah yang di peroleh adalah sebagai berikut:

- ❖ Merencanakan dan merancang Taman Nostalgia Kota Kupang sebagai salah satu wadah aktivitas dan sarana belajar bagi masyarakat umum untuk melakukan berbagai aktivitas seperti belajar, membaca, berolahraga, bersantai dan bermain bagi anak – anak.
- ❖ Menempatkan sculpture sebagai elemen fisik utama sehingga terciptanya *sence of place* pada taman Nostalgia kota Kupang.
- ❖ Hasil dari proposal ini guna untuk memenuhi tugas dari mata kuliah Tugas Akhir

1.6 Metodologi

1.6.1 Metode Pengumpulan data

Proses penelitian ini dilakukan pada akhir bulan Juni dan bulan Juli 2023 yaitu pada lokasi Taman Nostalgia Kota Kupang. Metode penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif. Data dan hasil penelitian dikumpulkan melalui metode wawancara, survei dan pengamatan serta melakukan studi literatur berupa buku, jurnal dan prosiding untuk memperoleh referensi penelitian. Tahapan pengumpulan data dilakukan dengan observasi partisipatif untuk mendapatkan gambaran lokasi (dokumentasi) dan juga mengenali dan mengenali berbagai aktivitas pengunjung. Selain itu data juga diperoleh melalui penyebaran kuisisioner secara online.

Kuisisioner berisi pertanyaan terbuka dan tertutup mengenai pandangan masyarakat mengenai Taman Nostalgia yang didasarkan pada teori yang dikemukakan oleh Shamai (1991) (Bramwell, 2014). Menurut Shamai (1991), ada empat tingkat sense of place yang dapat diidentifikasi, mulai dari tingkat terendah yaitu kurangnya sense of place, di mana individu tidak memiliki rasa keterikatan atau kesadaran terhadap sebuah tempat, hingga tingkat tertinggi yaitu pengorbanan untuk sebuah tempat, di mana individu bersedia melakukan pengorbanan atau komitmen nyata untuk mempertahankan atau memperbaiki tempat tersebut. Variabel yang membentuk sense of place termasuk bentuk fisik tempat, aktivitas yang terjadi di sana, dan makna yang diberikan individu pada tempat tersebut. (Kasus & Pelangi, 2021).

A. Data makro wilayah

1. Kebijakan pembangunan, yaitu:

- Rencana Tata Ruang Wilayah Kota (RTRW), diperoleh melalui internet.

2. Kondisi sumber daya buatan, meliputi:

- Transportasi
- Jalan raya
- Pengolahan sampah

3. Kondisi Sumber daya alam, yaitu:

- Iklim

- Tanah
- Sumber daya air

B. Data mikro terpilih

1. Penggunaan lahan atau tata guna lahan
2. Keadaan fisik lokasi
3. Ukuran lokasi
4. Sistem sirkulasi
 - Sirkulasi kendaraan umum dan kendaraan pribadi
 - Sirkulasi pejalan kaki
5. Sistem utilitas lingkungan
 - Jaringan air bersih
 - Jaringan air kotor
 - Drainase
 - Pembuangan sampah
 - Jaringan listrik
 - Jaringan internet

Tabel 1.1 Kebutuhan Data Primer dan Sekunder

No	Kebutuhan data	Sifat Data		Sumber data	Metode Pengumpulan	Alat yang digunakan	Kebutuhan analisis
		P	S				
1.	Eksisting lokasi	P		Lokasi perencanaan terpilih	Melakukan survey langsung	Kamera, dan buku	Potensi dan masalah tapak
2.	Batasan lokasi, luasan lahan, ukuran lahan	P		Lokasi perencanaan terpilih	Observasi langsung	Alat pengukur, google earth & camera	Kebutuhan site dan tapak
3.	Aksesibilitas	P		Lokasi perencanaan terpilih	Observasi langsung	Kamera, kertas, & pena	Kemudahan pencapaian lokasi
4.	Sarana dan prasarana di sekitar lokasi	P		Lokasi perencanaan terpilih	Observasi langsung	Kamera, kertas, & pena	Kebutuhan aktivitas
5.	Dokumentasi	P		Lokasi perencanaan terpilih	Observasi langsung	Kamera	Kebutuhan perancangan site
6.	Aktivitas masyarakat setempat	P		Lokasi perencanaan terpilih	Observasi langsung	Alat tulis & kamera	Kondisi sekitar lokasi perencanaan
7.	RTRW Kota Kupang		S	BAPPEDA Kota Kupang	Mendownload dari internet	Laptop	Lokasi Perencanaan terpilih
8.	Data tentang standar dan fasilitas Taman		S	Studi banding objek sejenis	Mendownload UU tentang standar & fasilitas Taman	Laptop	Fasilitas yang akan di sediakan
9.	Objek Studi		S	Studi Literatur	Mencari data onjek studi banding yang sejenis	Laptop	Tampilan, kenyamanan dan keamanan
10.	Penzoningan		S	Studi literatur	Mencari data objek studi yang sesuai dan sebanding	Laptop	Kebutuhan fungsi
11.	Bentuk dan tampilan		S	Melalui skripsi, jurnal dan mengakses internet tentang bentuk dan tampilan	Buku, dan intrnet	Laptop	Kebutuhan analisis bentuk dan tampilan

12.	Sistim utilitas lingkungan	P		Lokasi perencanaan terpilih	Observasi langsung	Kamera, buku, dan pena	Analisa sistim utilitas lingkungan
13.	Tingkat <i>sence of place</i> di taman nostalgia	P		Penyebaran kuisioner secara online	Wawancara kepada pengunjung	Handphone dan laptop	Analisa tingkat kenyamanan dan kebutuhan fasilitas

1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar, sistematika penyusunan makalah ini di bagi dalam beberapa tahap, yaitu:

BAB I. Pendahuluan

Meliputi : Latar belakang, Permasalahan, Tujuan dan Sasaran, Ruang Lingkup, Batasan Studi, Metodologi, Sistematika Penulisan, dan Kerangka Berpikir.

BAB II. Kajian Teori/kajian Pustaka

Meliputi : Pengertian Judul, Tema Arsitektur

BAB III. Tinjauan Lokasi Perencanaan

Meliputi : Tinjauan umum wilayah perencanaan dan tinjauan khusus lokasi studi

BAB IV. Analisa Perencanaan dan Perancangan

Meliputi : Analisa Tapak

BAB V. Konsep perencanaan dan perancangan

Meliputi : Konsep dasar perancangan, dan konsep tapak