

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Perkembangan yang terjadi di kawasan perkotaan di Indonesia semakin pesat dari tahun ke tahun, hal ini dapat dilihat dari pesatnya pembangunan berbagai infrastruktur kota. Pembangunan infrastruktur kota dirasakan telah meningkatkan kualitas hidup masyarakatnya secara ekonomi, namun kadang berdampak negatif dan belum membawa manfaat dari aspek kesehatan (baik secara fisik, psikologis, maupun sosial). Tujuan penataan ruang kota adalah untuk meningkatkan kualitas kehidupan kota dan masyarakat perkotaan (Joga dan Ismaun, 2011). Sebuah kota bisa tetap berkelanjutan jika terjadi keseimbangan antara pembangunan dengan kelestarian lingkungannya. Menghadirkan suasana lanskap alami di perkotaan dapat dilakukan dengan membuat taman kota. Taman kota didefinisikan sebagai wilayah terbuka yang didominasi oleh vegetasi dan air, dan diperuntukkan bagi penggunaan umum (Konijnendijk et al., 2013).

Selain berbagai manfaat yang dirasakan secara ekologis, taman kota juga dapat meningkatkan kesehatan masyarakat, mulai kesehatan fisik, psikologis, maupun sosial. Selain itu, taman juga menawarkan kesempatan bagi masyarakat untuk terhubung dengan alam, melakukan berbagai aktivitas fisik, menemukan tempat yang jauh dari kebisingan kota, untuk menghabiskan waktu baik secara individu atau bersama keluarga dan teman (Burrow et al. 2018). Hasil penelitian tentang manfaat taman oleh Liu et al. (2015) dinyatakan bahwa sebagian masyarakat mengunjungi taman untuk tujuan /kebutuhan fungsional (latihan fisik, relaksasi, atau sekedar jalan-jalan bersama keluarga). Kota Bogor sebagai salah satu kota yang ikut dalam program pengembangan kota hijau (P2KH), memiliki 27 taman yang telah dikembangkan oleh pemerintah dengan konsep tematiknya masing-masing, namun belum terdapat taman lingkungan yang mengusung konsep utama yang berhubungan dengan kesehatan.

Menurut UU No. 26 Tahun 2007 tentang Penataan Ruang, kawasan perkotaan merupakan wilayah yang mempunyai kegiatan utama bukan pertanian dengan susunan fungsi kawasan sebagai tempat permukiman perkotaan, pemusatan dan distribusi pelayanan jasa pemerintahan, pelayanan sosial, dan kegiatan ekonomi. Pencemaran air, pencemaran udara, dan pencemaran tanah adalah dampak dari tingginya aktivitas penduduk yang tinggi. Untuk meminimalkan dampak terhadap lingkungan, maka dibangun ruang terbuka hijau.

Berdasarkan Pasal 1 angka 31 UU No 26 Tahun 2007 Tentang Penataan Ruang mendefinisikan Ruang Terbuka Hijau (RTH) sebagai area memanjang/jalur dan atau mengelompok yang penggunaannya lebih bersifat terbuka, tempat tumbuh tanaman, baik yang tumbuh secara alamiah, maupun yang sengaja ditanam. Dalam Pasal 28 sampai dengan pasal 30 UU No. 26 Tahun 2007 menyatakan bahwa proporsi ruang terbuka hijau pada wilayah kota minimal 30% dan proporsi ruang terbuka hijau publik pada wilayah kota minimal 20% dari luas wilayah kota. Taman Nostalgia merupakan salah satu ruang terbuka hijau berupa taman kota yang terdapat di Kota Kupang. Taman Nostalgia terletak di Kelurahan Kelapa Lima, Kecamatan Kelapa Lima tepatnya di Pusat Kota Kupang.

Taman Nostalgia memiliki Gong Perdamaian Nusantara (GPN) yang menjadi simbol perdamaian di Indonesia. Taman Nostalgia dilengkapi dengan beberapa fasilitas penunjang, antara lain lapangan basket, jogging track, gazebo dan bangku – bangku taman. Perawatan dan pemeliharaan fasilitas dan tanaman di Taman Nostalgia masih kurang optimal, sehingga menyebabkan banyak tanaman dan fasilitas yang tidak terawat. Taman Nostalgia Memiliki luas area sekitar 500 m², taman ini dihiasi oleh pepohonan dan tanaman rindang di setiap sudutnyaseperti tanaman Bunga Bougenvile dan Flamboyan, yang semakin menambah kesan sejuk dan asri di taman ini. Diresmikan padatanggal 8 Februari 2011 oleh Bapak Presiden Soesilo Bambang Yudhoyono, Taman Nostalgia Kupang awalnya dibangun sebagaitempat untuk meletakkan Monumen Gong Perdamaian Nusantara (GPN) Kota Kupang. Adanya monumen perdamaian tersebut,menjadi ciri khas tersendiri sebagai taman kota dan juga daya tarik bagi para wisatawan di luar Kota Kupang untuk mengunjungi Taman Nostalgia.

Tak hanya itu saja yang unik, di taman kota ini juga terdapat Paguyuban Pedagang Kuliner. Taman Nostalgia dimana terdapat belasan lapak kuliner yang buka dari sore hingga malam hari. Beragam makanan seperti bakso goreng, siomay, mieayam dan jenis makanan lainnya pun tersedia di lapak kuliner ini. Keberadaan lapak tersebut tentunya menggoda setiap parapengunjung untuk mencobanya.

Tak hanya berfungsi sebagai taman kota, keberadaan Taman Nasional ternyata juga dimanfaatkanoleh masyarakat sekitar sebagai area favorit untuk sekedar bertemu, berkumpul atau bercengkerama bersama. Terlebih lagi di sorehari, area taman pun terlihat ramai dikunjungi oleh para muda-mudi Kota Kupang yang menghabiskan waktu sambil berfoto-foto riadan juga

berwisata kuliner di sekitar area taman Peranan Taman Nostalgia adalah sebagai taman rekreasi dan olahraga bagi masyarakat Kota Kupang.

Taman Nostalgia Kota Kupang merupakan taman yang berada di lingkungan dengan bangunan kesehatan seperti Rumah kartini dan rumah sakit siloam kupang. Lokasi dari Taman Nostalgia ini sangatlah strategis, karena keberadaannya di pusat kota dan berhadapan langsung dengan jalan besar. Posisi taman yang berada di pusat kota yang dekat dengan fasilitas pelayanan kota seperti bangunan kesehatan, bangunan pendidikan, pariwisata dan bangunan lain di sekitarnya, perlu kiranya mendapatkan perhatian dari pemerintah, bahwa taman nostalgia kota kupang berpotensi untuk dikembangkan sebagai healing garden yang dapat memberikan fungsi penyembuhan selain fungsi umum lainnya.

Penelitian ini dilakukan dengan harapan agar masyarakat mendapatkan manfaat dari desain yang disesuaikan untuk meningkatkan kesehatan yang berada di luar rumah sakit serta dapat memberikan pengetahuan baik dalam bidang kesehatan maupun di bidang Arsitektur Lanskap. Tujuan penelitian ini adalah 1) Menganalisis kebutuhan masyarakat terhadap healing garden sebagai pedoman dalam perancangan, dan 2) membuat rekomendasi desain Taman Nostalgia kupang dengan konsep healing garden.

Taman sebagai ruang terbuka hijau (RTH) adalah bagian dari ruang terbuka suatu wilayah perkotaan yang diisi oleh tumbuhan, tanaman, dan vegetasi guna mendukung keamanan, kenyamanan, kesejahteraan, dan keindahan wilayah tersebut (Sukawan 2012). RTH telah menjadi kebutuhan masyarakat khususnya di perkotaan karena telah memberikan banyak fungsi ekologis serta sosial. Salah satu fungsi yang sering terabaikan adalah fungsi dalam meningkatkan kesehatan setelah mengunjungi suatu RTH. Perancangan RTH yang dapat meningkatkan kesehatan saat ini sangat dibutuhkan sejalan dengan kondisi masyarakat yang banyak dihadapkan pada berbagai tekanan. Hasil survei Direktorat Kesehatan Jiwa tahun 1996 menyatakan, bahwa 3 dari setiap 10 orang mengalami stres di Indonesia. Stres yang dimaksud yaitu dalam bentuk kegagalan di bidang kesehatan dan penyakit yang berhubungan dengan kondisi psikologis. Salah satu fungsi RTH yang berkaitan dengan kesehatan adalah taman terapi atau fungsi yang berkaitan dengan pengobatan bagi penggunanya.

Konsep ruang redesain taman nostalgia kota kupang dengan pendekatan healing garden bertujuan untuk meningkatkan daya penyembuhan pengguna dengan melihat keindahan taman dan suasana alam di luar ruangan. Lingkungan kesehatan yang dekat dengan lanskap alam atau

taman dapat meningkatkan kemampuan manusia untuk menghindari stres dan berpotensi menyembuhkan penyakit dirasakan dari penggunaan taman (Simonds 1983).. Salah satu atribut kota hijau ialah Green Open Spaces yang terdiri dari taman kota, taman lingkungan, hutan kota, dan jalur hijau. Indikator utama keberhasilan output kegiatan P2KH adalah penambahan luasan ruang terbuka hijau di kawasan perkotaan serta didukung beberapa keberhasilan output pelaksanaan kegiatan lainnya, antara lain ialah terbangunnya ruang terbuka hijau publik yang terintegrasi dan aksesibel bagi lingkungan perkotaan sekitarnya serta dapat memberikan fungsi interaksi sosial secara aktif bagi masyarakat secara umum (Panduan Penyelenggaraan P2KH, 2017).

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi masalah

Berdasarkan uraian diatas maka masalah yang perlu di bahas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menyelesaikan beberapa keresahan dan ketidakpuasan masyarakat pada Taman nostalgia kupang mengenai fasilitas publik yang ada terkait kondisi fasilitas publik taman?
2. Bagaimana pendekatan Healing garden menyelesaikan masalah desain dan permasalahan kota pada perancangan redesain Taman Nostalgia Kupang?

1.2.2 Rumusan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah yang di ambil adalah bagaimana Konsep redesain taman nostalgia kupang yang bertujuan untuk meningkatkan daya penyembuhan pengguna dengan melihat keindahan taman dan suasana alam di luar ruangan yang di sesuaikan dengan pendekatan healing garden.

1.3 Tujuan dan saran

1.3.1 Tujuan

Memberikan usulan konsep perancangan yang sesuai dengan kriteria RTH dan ruang terbuka publik yang baik pada Taman nostalgia kupang dan dapat memecahkan masalah umum penghuni kawasan tersebut yaitu maraknya kasus gangguan mental dengan pendekatan Healing garden.

1.3.2 Saran

1. Merancang perbaikan dalam tata desain lanskap dan fasilitas publik Taman nostalgia kupang. Redesain taman nostalgia kupang untuk dapat memenuhi beberapa kriteria ruang publik yang baik.
2. Healing garden dapat berperan dalam penurunan kasus peningkatan gangguan mental pada kota Kupang sebagai pendekatan desain sekaligus melakukan revitalisasi fasilitas publik taman.

1.4 Ruang lingkup dan batasan

1.4.1 Lingkup spasial

Lingkup lokasi penelitian yang terletak di taman nostalgia kota kupang, jalan frans seda, depan gedung keuangan Negara (GKN), kelurahan oebufu, kecamatan kelpa lima, kabupaten kupang.

1.4.2 Lingkup subtansial

Lingkup subtansial dari penelitian ini adalah konsep dan redesain taman serta pola sirkulasi kendaraan dan pengunjung yang mencirikan healing garden yang berkaitan dengan kegiatan rekreasi dan pariwisata.

1.5 Metode pengumpulan data

1.5.1 Jenis data

Pengumpulan data berupa data primer yang didapat dari hasil analisis dan observasi lapangan Taman Nostalgia Kupang dan data sekunder yang merupakan sumber data tidak langsung seperti data literatur ilmiah, website ataupun peraturan daerah.

1.5.2 Kebutuhan data

a. Data makro wilayah

1. Kebijakan pembangunan, yaitu:

- Rencana Tata Ruang Wilayah Kota (RTRW), di peroleh 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

1.5.3 Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut;

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

Sumber; olahan penulis

1.5.4 Metode analisis

Metode analisis adalah mengkaji data primer dan data sekunder yang telah terkumpul untuk selanjutnya diolah. Analisis yang dilakukan adalah analisis permasalahan sosial dan desain pada Taman Nostalgia Kupang yang dilanjutkan dengan perbandingan teori dan analisis pada tapak.

1.5.5 Metode penarikan kesimpulan

Metode penarikan kesimpulan adalah penarikan kesimpulan dari hasil analisis yang akan menghasilkan gagasan perancangan redesain Taman Nostalgia Kupang terkait tata ruang, zonasi dan konsep desain yang spesifik dengan pendekatan Healing garden.

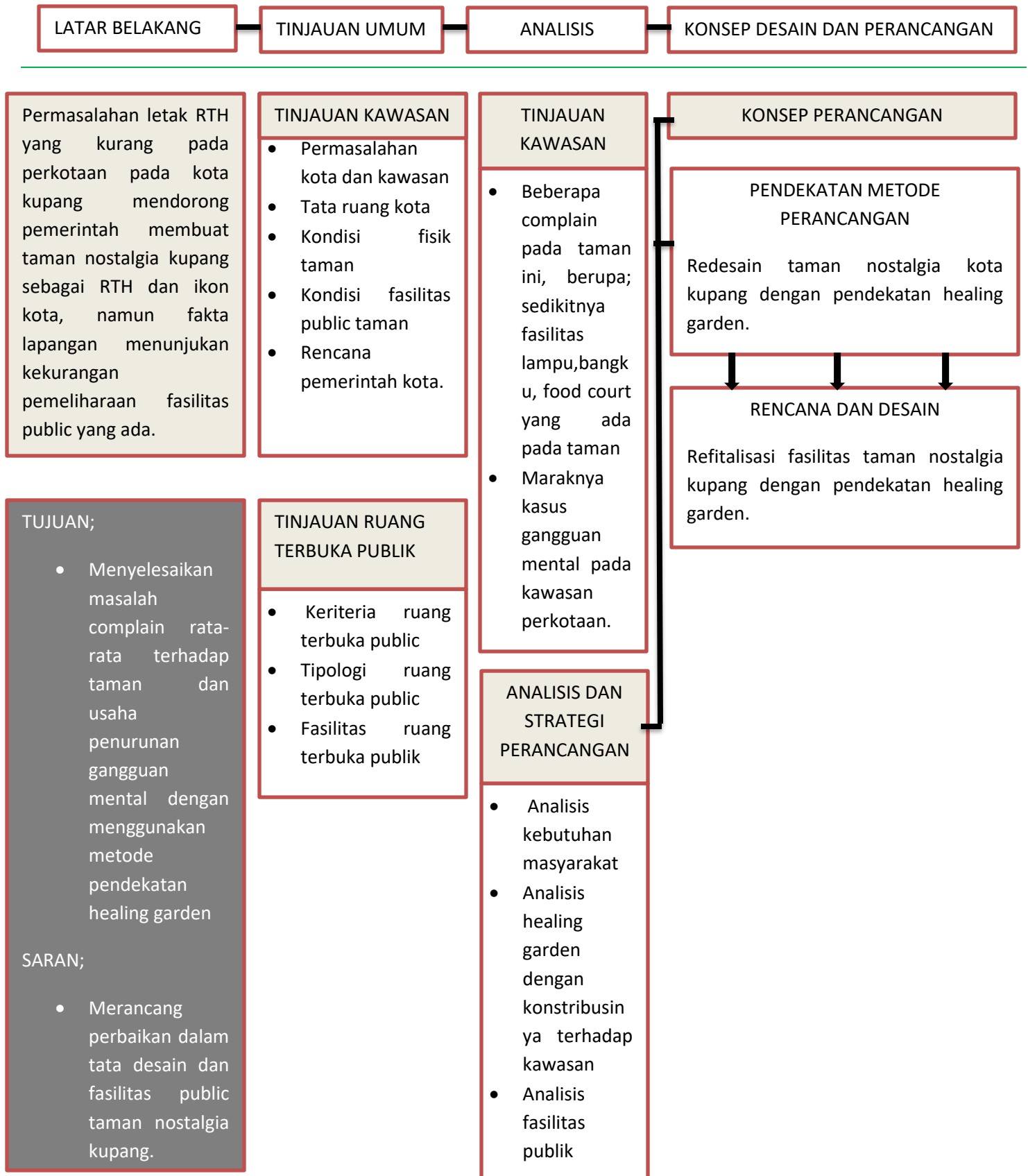
1.5.6 Kontribusi Perancangan

Redesain lanskap dan fasilitas publik pada Taman Nostalgia Kupang diharapkan memberi kontribusi terhadap 3 aspek penting meliputi kontribusi terhadap pemerintah, kontribusi terhadap masyarakat dan kontribusi terhadap pengetahuan.

- a. Kontribusi terhadap pemerintah Redesain Taman Nostalgia Kupang diharapkan dapat memberikan sebuah ide atau gagasan terhadap pemerintah kota Kupang berupa sebuah alternatif rancangan atau landscape desain bagi Taman Nostalgia Kupang.
- b. Kontribusi terhadap masyarakat Redesain Taman Nostalgia Kupang diharapkan menyelesaikan permasalahan kriteria fasilitas publik yang cukup buruk pada Taman Nostalgia Kupang dan diharapkan menjadi tanggung jawab Bersama masyarakat dalam menjaga RTH.
- c. Kontribusi terhadap ilmu pengetahuan Proposal Redesain Taman Nostalgia Kupang diharapkan menjadi jurnal ilmiah yang dapat membantu penulis lainnya dalam melakukan pengumpulan data dan memberikan pengaruh baik pada pengetahuan dunia.

1.6 Kerangka berpikir

Alur pikir penulis tertuang dalam diagram yang telah di buat berikut ini;



1.7 Sistematika penulisan

Sistematika penulisan proposal dapat diuraikan sebagai berikut:

Bab I:

Akan menjelaskan tentang penentuan latar belakang, potensi, isu/permasalahan dan urgensi bagi masyarakat, diikuti dengan perumusan masalah dan rencana pendekatan desain, dilanjutkan penentuan tujuan dan sasaran yang ingin dicapai dalam perancangan.

Bab II:

Tinjauan pustaka, dalam bab ini penulis akan membahas tentang meninjau data primer dan data sekunder tentang teori-teori terkait perancangan redesign yang ingin dilakukan, singkatnya berisi rangkuman penelitian yang telah dilakukan sebelumnya

Bab III:

Tentang tinjauan pada site yang digunakan sebagai objek perancangan dan penulisan jurnal, berisis tentang topik umum, kondisi tapak dan peraturan daerah yang berlaku.

Bab IV:

Menelaskan tentang kerangka analisis yang dijabarkan sesuai kriteria desain yang difokuskan. Analisis sebagai langkah awal proses perancangan. Langkah akhir yaitu

Bab V:

Adalah Pembahasan Konsep Dengan Pendekatan Desain Yang Dipilih. Gambaran Desain Disajikan Dengan Penyelesaian Permasalahan Dan Strategi Desain.