

BAB V

PEMBAHASAN DAN PENUTUP

5.1 DESIGN GUIDELINE

Perancangan Jogja Teen-venture Park dilakukan dengan memperhatikan pedoman desain atau *design guideline* untuk memastikan bahwa perancangan desain yang dibuat telah sesuai dengan aturan dan analisis yang dilakukan dan tidak menyimpang. Berdasarkan teori-teori yang telah dikaji melalui parameter pendekatan desain, didapatkan aspek-aspek yang perlu diperhatikan dalam proses perancangan. Pemilihan aspek-aspek perancangan untuk pembuatan *design guideline* didasari dengan kebutuhan yang diperlukan dalam perancangan proyek tersebut. Aspek-aspek yang perlu diperhatikan dalam merancang proyek ini antara lain mulai dari fungsi, regulasi, zona ruang, pola sirkulasi, tata ruang luar, dan aspek sensori.

1. Fungsi

Aspek fungsi perlu diperhatikan agar fungsi utama dari proyek tersebut dapat mengatasi isu permasalahan dan kebutuhan sehingga tidak ada penyimpangan. Pada aspek fungsi, perancangan Jogja Teen-venture Park harus mampu menjadi suatu ruang terbuka publik dengan fasilitas permainan menantang dan edukatif sebagai sarana penyaluran energi dan emosi bagi remaja di Yogyakarta untuk membantu pencegahan kenakalan remaja pada tahap awal karena kurangnya ruang publik sebagai tempat menghabiskan waktu luang.

2. Zonasi

Aspek zonasi dipilih untuk mengatur peletakan area-area berdasarkan fasilitas yang ada didalamnya, sehingga kegiatan yang dilakukan tertata dengan baik sesuai dengan tujuan fasilitas tersebut. Berdasarkan analisis yang dilakukan, kebutuhan ruang akan aktivitas dikelompokkan menjadi beberapa zona atau area yaitu Area Permainan Menantang, Area Taman Edukasi, Area Olahraga, dan Area Service. Penataan area tersebut berdasarkan dengan analisis yang telah dilakukan dan memperhatikan hubungan antar zona.

3. Organisasi Ruang

Aspek organisasi ruang disesuaikan dengan zona ruang yang telah ditentukan agar pengelompokkan area terlihat jelas. Peletakan zona/area yang disesuaikan berdasarkan fungsi dan aktivitasnya, maka digunakanlah organisasi ruang *ter-cluster*. Sirkulasi utama akan dibuat untuk menghubungkan antar area, lalu dibuatlah sirkulasi-sirkulasi kecil untuk setiap areanya. Dengan begitu, relasi

antar area dalam pola cluster terlihat lebih kuat. Pola sirkulasi cluster juga dirasa baik untuk ruang terbuka dengan banyak vegetasi yang pastinya membutuhkan pencahayaan alami yang merata.

4. Elemen Pembentuk Ruang Luar

Perancangan difokuskan pada penataan ruang luar dimana ruang luar merupakan sebuah arsitektur tanpa atap, tetapi memiliki batasan dua bidang yaitu dinding dan lantai atau ruang yang terbentuk oleh dua elemen pembatas tersebut. Hal ini yang mengakibatkan dinding dan lantai menjadi elemen yang penting ketika membuat perencanaan ruang luar. Aspek tata ruang luar berupa elemen langit-langit, dinding, dan lantai perlu diketahui agar pemilihan materialnya tepat.

5. Aspek Sensori

Aspek terakhir dipilih karena adanya perancangan taman edukasi dengan konsep sensori yang perlu diperhatikan dalam penataan massa, material *softscape* dan *hardscape*, aksesibilitas, zonasi, dan juga kelengkapan taman untuk pendukung stimulasi panca indra (pengecap, penglihatan, penciuman, peraba, dan pendengaran).

5.2 KONSEP DESAIN

5.4.6 Konsep Makro

Perancangan *Jogja Teen-venture Park* ini memiliki konsep besar yang menjadi suatu pedoman dan arahan dalam merancang tempat fasilitas ini nantinya. Konsep yang dipilih yaitu sebuah filosofi yang dicetuskan oleh Sultan Agung yaitu *Memayu Hayuning Bawana*. Filosofi ini memiliki asas harmoni, kelestarian, lingkungan, dan sosial budaya untuk mengupayakan hubungan antar alam dan manusia. Harapannya, *Jogja Teen-venture Park* yang berupa ruang terbuka publik ini bisa mengatasi permasalahan terkait fenomena kenakalan remaja dengan kurangnya ruang publik dengan menghubungkan manusia dengan alam.



Gambar 5.1 Pemilihan Konsep

(Sumber: Analisa Pribadi)

Dr. Suwardi mengatakan, bahwa *Memayu Hayuning Bawana* memiliki pengertian dari aspek kosmologi *kejawen* yaitu bentangan *jagad* besar (makrokosmos) dan *jagad* kecil (mikrokosmos) yang harus dijaga keselamatannya. Hal tersebut menjadi dasar karena selamat (*slamet*) adalah tujuan yang paling hakiki dari cita-cita leluhur *kejawen* dan *slamet* bagi orang Jawa adalah tahap awal akan kosmisnya. Kosmis merupakan sesuatu yang kecil dan yang besar, ada pula yang halus seperti batin dan yang kasar seperti raga yang kemudian pantas diciptakan *hayu*. Kata *memayu* diartikan sebagai membuat ayu (*hayu*) yang bermakna menghasilkan keselamatan atau kebaikan. *Memayu* juga dapat bermakna sebagai kata *payu* yang memiliki arti menaungi atau mengayomi. Kemudian, *bawana* merupakan *jagad* dan isinya, sekaligus terhubung dengan pencipta *jagad* dan isinya. *Bawana* tidak hanya sekedar bumi, tetapi juga kawasan kosmologi jawa yang dilihat sebagai *jagad* rame. *Bawana* adalah tanaman, ladang, dan juga sebagai taman hidup setelah mati. Maka dari itu, filosofi *Memayu Hayuning Bawana* memiliki arti menciptakan keselamatan dan menaungi *jagad* rame yang terdapat *jagad* besar (makrokosmos) dan *jagad* kecil (mikrokosmos) didalamnya sehingga diharapkan nantinya dapat menuai keselamatan kosmos atau kehidupan setelah terjadi kematian dalam kosmologi *kejawen*.

Terdapat tiga hubungan yang harus dilakukan oleh masing-masing manusia dengan tujuan untuk menjaga keharmonisan dengan lingkungannya (Pranoto dalam Suwardi Endraswara, 2013:58-59), yaitu hubungan antar manusia dengan manusia,

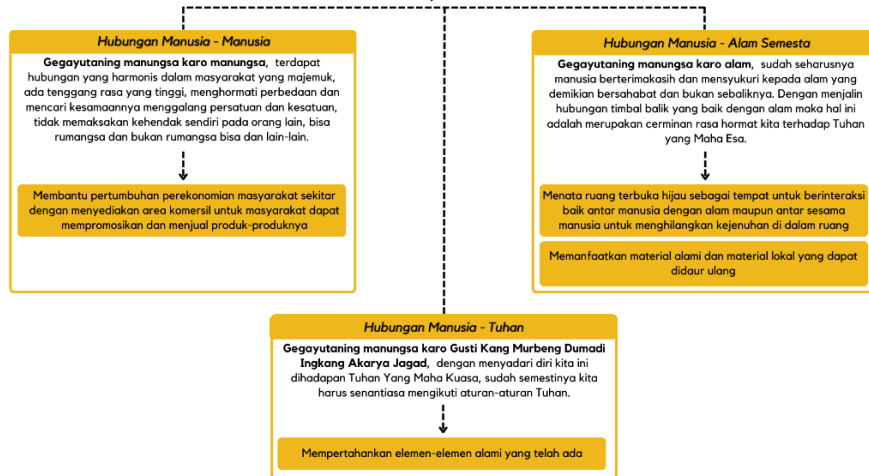
hubungan manusia dengan alam semesta, dan hubungan manusia dengan Tuhan Pencipta Alam.

1. Hubungan antar manusia dengan manusia (*gegayutaning manungsa karo manungsa*). Membangun sebuah hubungan yang harmonis didalam sebuah masyarakat yang majemuk dan implementasi pada perancangan dengan penyediaan area komersil untuk masyarakat dapat mempromosikan dan menjual produk-produknya sehingga dapat membantu perekonomian masyarakat sekitar.
2. Hubungan manusia dengan alam semesta (*gegayutaning manungsa karo alam*). Sebagai manusia, sudah sebaiknya berterima kasih dan bersyukur dengan adanya alam yang bersahabat disekitar. Implementasi pada perancangan dengan menata ruang terbuka hijau sebagai tempat berinteraksi baik antar manusia dengan alam maupun antar sesama manusia untuk menghilangkan kejenuhan didalam ruang serta memanfaatkan material alami dan material lokal yang dapat didaur ulang.
3. Hubungan manusia dengan Tuhan Yang Maha Esa Pencipta Alam (*gegayutaning manungsa karo Gusti Kang Murbeng Dumadi Ingka Akaryo Jagad*). Dengan adanya kesadaran diri dihadapan Tuhan Yang Maha Esa, sudah seharusnya manusia senantiasa mengikuti aturan-aturan Tuhan. Implementasi pada perancangan dengan tetap mempertahankan elemen-elemen alami yang telah ada untuk kemudian diolah agar menjadi lebih baik.

KONSEP

Memayu Hayuning Bawana

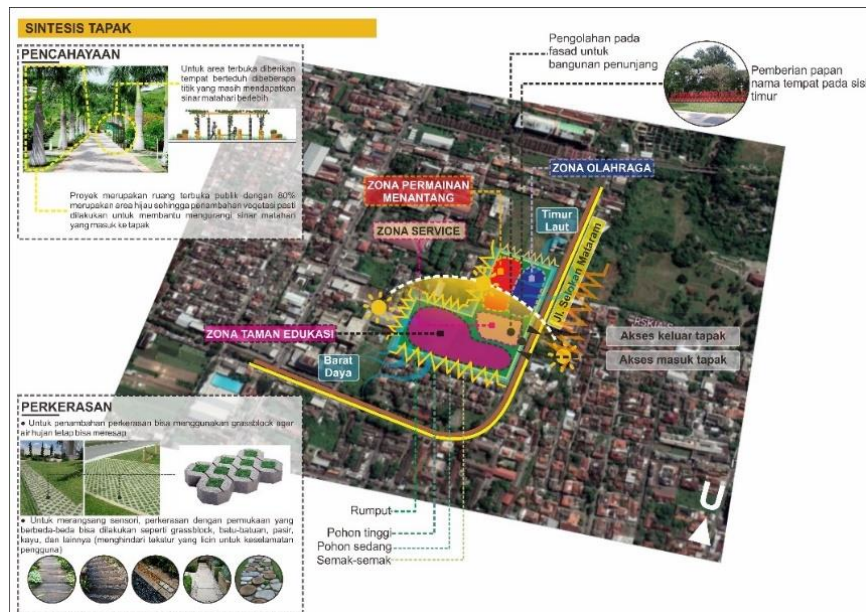
Menciptakan keselamatan dan mengayomi jagad rame yang didalamnya terdapat jagad kecil (mikrokosmos) dan jagad besar (makrokosmos) sehingga nantinya akan menuai keselamatan kosmos (kehidupan setelah kematian) dalam kosmologi kejawan.



Gambar 5.2 Implementasi Konsep
(Sumber: Analisa Pribadi)

5.2.2 Konsep Mikro

Pertimbangan perancangan juga didapatkan dari hasil analisis tapak yang dilakukan sehingga menghasilkan zonasi peletakan ruang yang sesuai.



Gambar 5.3 Sintesis
(Sumber: Analisa Pribadi)

Berdasarkan analisis dan pertimbangan yang ada, peletakan area permainan menantang sebagai fasilitas utama dan lapangan olahraga diletakkan di bagian utara agar tidak mendapat angin yang terlalu banyak yang berpotensi mengganggu aktivitas. Selain itu, kondisi disekitar area memiliki kebisingan yang tinggi di beberapa sisi sehingga tidak akan mengganggu aktivitas. Area taman edukasi diletakkan pada tapak

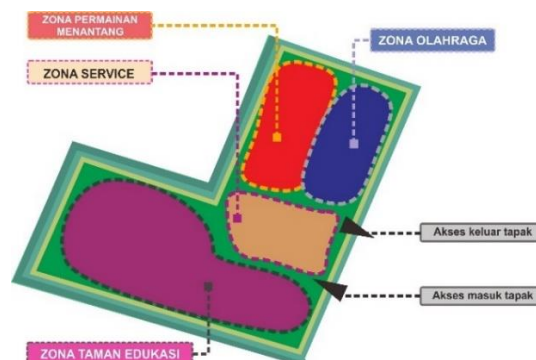
sebelah selatan karena tidak mendapatkan banyak kebisingan dari sekitar tapak. Taman edukasi dengan banyak vegetasi juga dapat membantu menghalangi angin yang masuk tapak. Area pengelola dan parkir diletakkan dekat dengan pintu masuk dan berada di tengah-tengah tapak agar lebih mudah di jangkau oleh pengunjung. Lalu, untuk area santai yang berisi tempat istirahat diletakkan pada bagian selatan yang menempel langsung dengan perumahan dan dekat dengan taman edukasi agar bisa mendapatkan suasana yang tenang untuk beristirahat dan makan atau minum.

5.3 BLOK PLAN

Perancangan blok plan *Jogja Teen-venture Park* ditentukan berdasarkan level energi emosi yang dikutip dalam buku *Power vs Force* karya David R. Hawkins, M.D., Ph.D. Berdasarkan level energi emosi, ketika seseorang dalam emosi yang negatif justru energi yang dikeluarkan tidak cukup banyak dan tidak mampu untuk melakukan sesuatu dengan baik. Walau energi yang dikeluarkan tidak sebanyak ketika dalam emosi positif, seseorang dengan emosi negatif tetap mampu memaksa dirinya untuk melakukan sesuatu yang dirasa dapat menyalurkan emosi negatif tersebut dengan energi yang seadanya dan justru akan sulit untuk dikontrol.

Maka dari itu, seseorang yang datang dalam kondisi sedang memendam emosi negatif, perlu menetralkan emosinya tersebut. Ketika dirasa emosi sudah di level netral, maka bisa dipertahankan atau ditingkatkan ke emosi yang positif. Perlu diingat remaja memiliki tingkat energi atau kekuatan yang tinggi, maka ketika emosinya sudah netral bisa dibantu dengan energi tinggi tersebut untuk meningkatkan emosinya ke arah yang positif.

Pengunjung remaja dengan energi dan emosi yang tinggi, harus melewati area taman edukasi terlebih dahulu untuk meningkatkan level energi emosi ke level yang netral. Setelah itu, mereka bisa melewati area service sebelum ke area permainan menantang dan olahraga untuk meningkatkan level energi ke level positif.

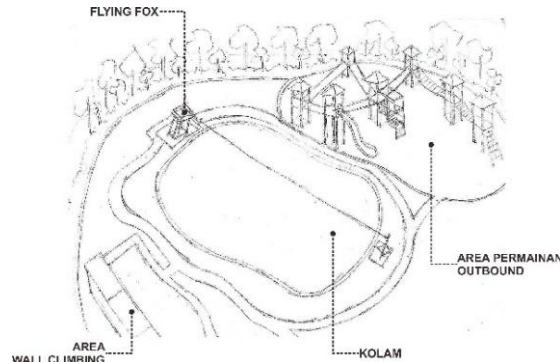


Gambar 5.5 Blok Plan
(Sumber: Analisa Pribadi)

5.4 DETAIL PENYELESAIAN DESAIN

1. Area Outbound

Permainan outbound diletakkan pada satu area khusus untuk permainan spider web dan jembatan tali yang disusun berurutan dengan kombinasi yang bervariasi agar lebih menantang. Flying fox diletakkan disebelah area tersebut dengan penambahan kolam di bawahnya untuk sensasi menantang dan keamanan.

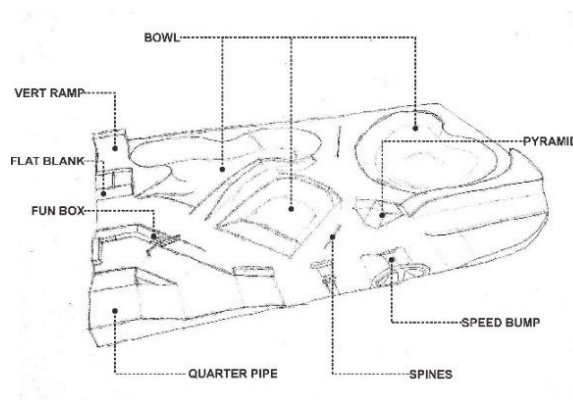


Gambar 5.6 Detail Area Outbound

(Sumber: Analisa Pribadi)

2. Area Skatepark

Permainan-permainan untuk skateboard diletakkan menjadi satu di sebuah area bermain yang disebut bernama *skatepark*. Skatepark berisi alat rintangan (*obstacle*) yang diletakkan bervariasi untuk mendapatkan sensasi tantangan yang berbeda-beda tingkat kesulitannya.

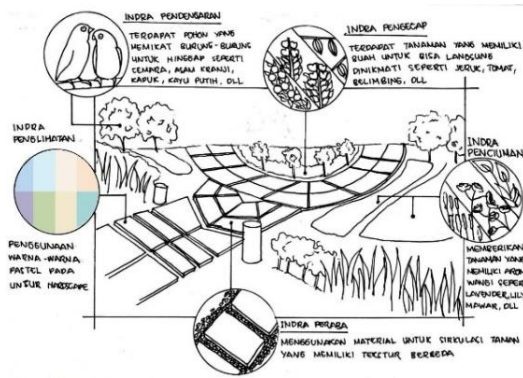


Gambar 5.7 Detail Area Skatepark

(Sumber: Analisa Pribadi)

3. Area Taman Edukasi

Taman edukasi dengan fokus pada detail sensori didesain untuk memenuhi kriteria-kriteria konsep *sensory garden* yang dijelaskan oleh Prabowo (2015) yaitu dengan memilih objek-objek yang dapat merangsang panca indra (penglihatan, penciuman, pengecap, pendengaran, dan peraba).



Gambar 5.8 Detail Area Taman Edukasi
(Sumber: Analisa Pribadi)

DAFTAR PUSTAKA

- Ajrinah, S. (2021). *KAJIAN TAMAN BERMAIN RAMAH ANAK DI PERUMAHAN BUKIT BARUGA ANTANG MAKASSAR* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS HASANUDDIN).
- Ajie, M.D. Design Process. Prodi Perpustakaan & Informasi Universitas Pendidikan Indonesia.
- Arinandya Permata Wibowo, S., & Oktarina, N. D. (2021). *GAMBARAN TINGKAT STRES REMAJA SMP PADA KONDISI PANDEMI COVID-19 DI SMP ISLAM MIFTAKHUL HUDA PAKIS AJI KABUPATEN JEPARA* (Doctoral dissertation, Universitas Ngudi Waluyo).
- Azmi, N. (2015). Potensi emosi remaja dan pengembangannya. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 2(1), 36-46.
- Bakhtiar, Y. (2011). Green Skatepark Di Yogyakarta Desain Area Skatepark Sebagai Taman Kota Berbasis Green Development.
- Bernstein, Basil. *Pedagogy, Symbolic Control, and Identity: Theory, Research, Critique* (London: Taylor & Francis, 1996), h. 34.
- Bhaskara, S. G. A., Buana, P. W., & Purnawan, I. K. A. (2017). Permainan Edukasi Labirin Virtual Reality Dengan Metode Collision Detection Dan Stereoscopic. *Lontar Komput.*, vol, 8, 65-76.
- D. S. Sumara, S. Humaedi, and M. B. Santoso, "Kenakalan remaja dan penanganannya," Pros. Penelit. dan Pengabdi. Kpd. Masy., vol. 4, no. 2, 2017.
- Eigeradventure.com. (2021, 4 September). Mengenal Jenis-jenis Climbing dan Teknik yang Tepat untuk Pemula. Diakses pada 18 Maret 2022, dari <https://blog.eigeradventure.com/jenis-jenis-dan-teknik-climbing-bagi-pemula/>.
- Fakriah, N. (2019). Pendekatan Arsitektur Perilaku dalam Pengembangan Konsep Model Sekolah Ramah Anak. *Gender Equality: International Journal of Child and Gender Studies*, 5(2), 1-14.
- Falah, N. (2014). Efektivitas Out Bound sebagai Metode Pembelajaran (Studi pada Out Bound Mahasiswa Jurusan BKI Fakultas Dakwah Dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta). *Hisbah: Jurnal Bimbingan Konseling dan Dakwah Islam*, 11(1), 53-74.
- Fatimah, N. A., Widyastuti, Y., & Estiwidani, D. (2020). *Gambaran Kejadian Kurang Energi Kronis Siswi Kelas X Smk N 1 Tepus* (Doctoral dissertation, Poltekkes Kemenkes Yogyakarta).
- Gunatirin, E. Y. (2018). Kesehatan Mental Anak dan Remaja.
- Hermawanto, I. (2019). Taman Labirin Coban Rondo Sebagai Tempat Wisata Unggulan Di Malang.
- Ihsan, N. (2014). *Asyik Bermain Maze*. Cikal Aksara.
- Irwan, Zoer'ain Djamal. 2005. Tantangan Lingkungan dan Lansekap Hutan Kota. Jakarta. Bumi Aksara. hal.17.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). 2008. Edisi Keempat. PT. Gramedia Pustaka Utama. hal. 1385.
- Kartini Kartono. 2010. Kenakalan Remaja. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1998).
- Liputan6.com. (2022, 5 Januari). Marak Kasus Klitih di Yogyakarta, Ini Motif Pelaku Menurut Kriminolog. Diakses pada 16 Maret 2022, dari <https://www.liputan6.com/health/read/4850989/marak-kasus-klitih-di-yogyakarta-ini-motif-pelaku-menurut-kriminolog>.
- Lubis, L. T., Sati, L., Adhinda, N. N., Yulianirta, H., & Hidayat, B. (2019). Peningkatan kesehatan mental anak dan remaja melalui ibadah keislaman. *Al-Hikmah: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan*, 16(2), 120-129.

- Mandagi, A. U. G. (2017). Perancangan Taman Edukasi Lingkungan untuk Anak-anak di Situ Cikaret, Kecamatan Cibinong, Kabupaten Bogor.
- Mojok.co.(2022, 1 Januari).Tak Ada Ruang Gratis untuk Anaka Muda, Klitih di Jogja Makin Menggila.Diakses pada 10 Maret 2022, dari https://mojok.co/liputan/susul/tak-ada-ruang-gratis-untuk-anak-muda-klitih-di-jogja-makin-menggila/?utm_source=canva&utm_medium=iframe.
- Muawanah, L. B., & Pratikto, H. (2012). Kematangan emosi, konsep diri dan kenakalan remaja. *Jurnal Psikologi Tabularasa*, 7(1).
- Nativeindonesia.com. (2021, 23 September).Scenntia Square Park, Ruang Terbuka Hijau Keren di Tangerang.Diakses pada 18 Maret 2022, dari <https://www.nativeindonesia.com/scientia-square-park/>.
- Nehru, M. J., Tisnawati, E., & Ardyanto, S. (2019). PERANCANGAN RUANG EKSPRESI REMAJA PADA GELANGGANG REMAJA DI YOGYAKARTA. *PURWARUPA Jurnal Arsitektur*, 3(4), 39-44.
- Nugroho, I. A. P. (2020). *LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR GEDUNG PEMBINAAN PANJAT TEBING DI KOTA PALEMBANG* (Doctoral dissertation, Universitas Atma Jaya Yogyakarta).
- Perkasa, R., Rukayah, R. S., & Murtini, T. W. (2015). SKATEPARK ARENA INDOOR DAN OUTDOOR DI KOTA SEMARANG. *IMAJI*, 4(1), 291-302.
- Rahmawati, P. (2012). Pelaksanaan Outbound sebagai media pembelajaran untuk melestarikan budaya lokal di yayasan among siwi pandes panggunharjo sewon bantul. *Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Republika.co.id. (2022, 5 Januari). Atasi Klitih, DIY Rancang Pusat Kreativitas dan Krisis Anak. Diakses pada 10 Maret 2022, dari <https://www.republika.co.id/berita/r589by291/atasi-klitih-diy-rancang-pusat-kreativitas-dan-krisis-anak>.
- SADEWO, G. E. (2018). *MAKNA OLAHRAGA SKATEBOARD MENURUT ANGGOTA KOMUNITAS SKATEBOARD DI ARENA BMX DAN SKATE BOARD KOTA SURABAYA* (Doctoral dissertation, Universitas Airlangga).
- SANTI, E. PENERAPAN LAYANAN KONSELING INDIVIDUAL UNTUK MEMBANTU SISWA DALAM MENGENDALIKAN EMOSI SISWA/I KELAS VIII SMP NEGERI 1 BATANG KUIS TP 2017/2018.
- Sarwono, B. (2019). Menelisik Dorongan Agresi Para Pelajar Pelaku “Klithih” di Yogyakarta. *Solution: Journal of Counselling and Personal Development*, 1(1), 58-70.
- Sary, Y. N. E. (2017). Perkembangan kognitif dan emosi psikologi masa remaja awal. *J-PENGMAS (Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat)*, 1(1).
- Scientiasquarepark.com. About Us. Diakses pada 18 Maret 2022, dari <https://www.scientiasquarepark.com/id/about-us>.
- Skatewave.com.Diakses pada 18 Maret 2022, dari www.skatewave.com.
- Sofiyulloh. (2016). PERSEPSI PENGUNJUNG TERHADAP FASILITAS WAHANA OUTBOUND RAGENTAR DI KABUPATEN SEMARANG TAHUN 2015 (Skripsi S1, Universitas Negeri Semarang).
- Sola Vide Br Sembiring, E. (2019). PENINGKATAN KOMPETENSI FACILITATOR DI JENDELA ALAM PAROMPONG, KABUPATEN BANDUNG BARAT.
- Suhasman, S., Agussalim, A., & Yusuf, N. (2017). Analisis Persepsi Masyarakat terhadap Taman di Kota Makassar. *Jurnal Inovasi dan Pelayanan Publik Makassar*, 1(2), 1-10.

- Suryosubroto. 2010. Dasar-Dasar Kependidikan, Jakarta: Rineka Cipta.
- Syifaunnufush, A. D., & Diana, R. (2017). Kecenderungan kenakalan remaja ditinjau dari kekuatan karakter dan persepsi komunikasi empatik orangtua. *Jurnal Psikologi Integratif*, 5(1), 47-68.
- Tribunnews.com.(2022,1 Januari).Kekurangan Ruang Berekspresi Remaja Yogya Bisa Tergelincir ke Aksi Klitih.Diakses pada 8 Maret 2022, dari https://www.tribunnews.com/regional/2022/01/01/kekurangan-ruang-berekspresi-remaja-yogya-bisa-tergelincir-ke-aksi-klitih?utm_source=canva&utm_medium=iframe.
- Umum, K. P. (2014). PERATURAN MENTERI PEKERJAAN UMUM NOMOR: 02/PRT/M/2011.
- Walgito.Mencegah Kenakalan Remaja (Yogyakarta: BPK. Mulia, 1998).hlm 43.
- Wibowo, A., & Ritonga, M. (2018). Kebutuhan pengembangan standar nasional indonesia fasilitas taman kota. *Jurnal Standardisasi*, 18(3), 161.
- Yustiawan, I. (2002). Arena Skate Board dan Pusat Perbelanjaan dengan Penekanan pada Transformasi Gerakan Jumping dan Rolling Kedalam Bentuk Tata Ruang Arena dan Penampilan Bangunan.