

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Pengadaan Proyek

1.1.1. Fenomena Lapangan

Ibarbo Park adalah satu di antara tempat belanja oleh-oleh dan *workshop* khas Yogyakarta terbesar di Sleman. Bangunannya baru beroperasi dan masih ada 2 hektar lahan kosong yang bisa digunakan untuk meningkatkan *sense of place* suatu tempat di perjalanan ketika ingin ke Yogyakarta. Ada pula pebisnis dan pemerintah yang ingin untung satu sama lain. Budaya lokal Yogyakarta bisa lebih terangkat namanya, tetapi harus menguntungkan agar siklus promosi budaya ini tetap berjalan. Oleh karena itu, desain taman Ibarbo perlu dirancang membuat orang ingin mengeluarkan uang dan menikmati budaya Yogyakarta sekaligus. Berdasarkan data pengunjung Yogyakarta, kebanyakan anak muda domestik yang lalu lalang melalui transportasi darat sehingga perlu penargetan khusus pada usia tertentu.

Sleman sebagai bagian dari Yogyakarta, masih belum memiliki sebuah “*place*” untuk sebuah pusat kebudayaan. Padahal Ibarbo memiliki tempat yang sangat strategis yang berada di antara perjalanan dari Magelang ke Yogyakarta. Ibarbo Park sendiri sebenarnya sudah terbangun sebagian kecil sebagai tempat belanja seperti penjualan pakaian batik, bakpia, maupun *café* sebagai tempat singgah sementara pengunjung yang ingin pergi ke Yogyakarta. Namun, jika ingin dikatakan sebagai tempat pusat belanja dan taman pada level Sleman, rasanya masih belum bisa dikatakan paling ikonik dan menjadi tombak utama budaya Yogyakarta di Sleman.

Ibarbo yang muda masih belum memiliki karakteristik bagi masyarakat luas meskipun sudah diketahui sebagai tempat belanja oleh-oleh yang lengkap. Brand ikon yang bergambar burung, eksteriornya yang modern dan industrial, tetapi malah berjualan baju batik, oleh-oleh khas Yogyakarta menjadi hal yang ambigu dan membingungkan. Oleh karena itu, dibutuhkan pengembangan yang bisa merajut semua ketidaksinambungan tadi menjadi sesuatu yang



*Bagan 1 Gambar Ikon Ibarbo yang Berbentuk Burung dan Hutan,
Sumber: Facebook Ibarbo Park*

terintegrasi. Hal ini mengapa dibutuhkan masterplan yang bisa membawa Ibarbo ke arah yang lebih baik dengan pendekatan arsitektur *human centered design*.



*Bagan 2 Penampakan Fasad Ibarbo yang Industrial
Sumber: Review Google Maps Ibarbo Park*

Yogyakarta yang dikenal sebagai tempat yang kental akan budaya membuat para wisatawan suka berkunjung ke Yogyakarta. Yogyakarta juga terkenal akan dirinya sebagai kota pendidikan sehingga banyak anak muda yang datang ke Yogyakarta untuk melanjutkan studinya. Hal ini menyebabkan demografi wisatawannya relatif anak muda yang berumur 17-25 tahun. Yogyakarta juga dikenal sebagai kota yang memiliki biaya rendah untuk hidup sehingga masyarakat memang memiliki ekspektasi untuk tidak mengeluarkan uang yang banyak ketika berlibur. Namun, pengusaha tetap saja harus profit. Dengan pendekatan arsitektur perilaku yang membuat wisatawan menjadi konsumtif, diharapkan bisa membawa keuntungan untuk terus menghidupkan siklus perusahaan sekaligus membawa budaya Yogyakarta ke panggung yang

lebih besar dan dipopulerkan dengan keuntungan yang didapatkan.

1.1.2. Sudut Pandang Topik

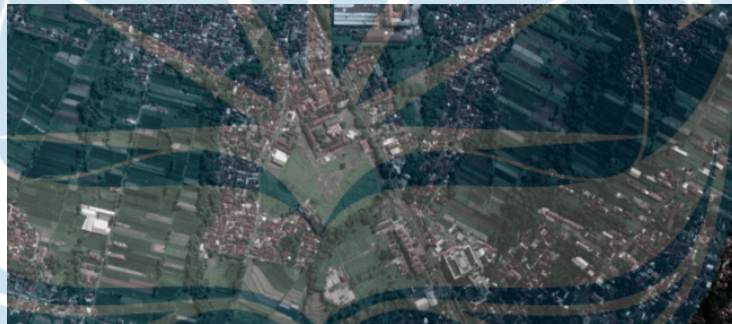
Dalam perancangan redesain Ibarbo Park, harapannya Objek yang diredesain bisa akan berfokus pada topik sebatas sebagai berikut:

1. Membawa rasa bahwa perencanaan tema, arsitektur, dan *brand* yang lebih terintegrasi ke depannya.
2. Dapat dilirik oleh sebagian orang yang lewat Jl. Magelang karena *traffic*-nya yang ramai, terutama oleh bus pariwisata gen Z.
3. Mampu membawa dan menyatukan berbagai budaya Yogyakarta dan Sleman ke dalam satu tempat Ibarbo

1.2. Penelusuran Masalah

1.2.1. Ruang Lingkup

a. Lokasi



Bagan 3 Penampakan Satelite Ibarbo Park, Sumber: Google Maps

Lokasi proyek berada di Jl. Magelang Km 14, Jetis, Caturharjo, Kec. Sleman, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Objek perancangan dikelilingi jalan, bangunan, dan kali. Bagian utara terdapat SD Negeri Jetisharjo dan SMP Negeri 1 Sleman. Bagian barat terdapat gedung serbaguna Jetis, perumahan dan pemukiman warga, dan Jl. Demang Ronggowarsito (jalan lingkungan). Sisi selatan terdapat pemukiman warga dan kali kecil. Sisi timur terdapat jalan arteri dari Semarang ke Yogyakarta, ruko, kios, masjid, dan kantor camat Sleman.

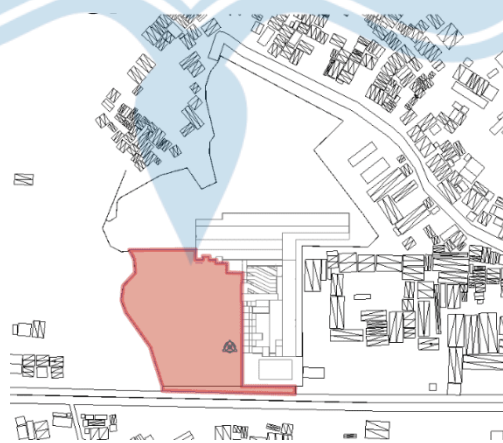
b. Regulasi

Site merupakan kawasan permukiman kota. Jenis rencana pola ruang adalah kawasan budidaya. *Site* juga bukan kawasan pertanian pangan keberlanjutan

(KP2B), bukan kawasan rawan bencana (KRB), bukan kawasan cagar budaya. Kawasan Keselamatan Operasi Penerbangan (KKOP) berada di kawasan di bawah permukaan horizontal-luar. Kawasan terhitung kawasan resapan air. Kawasan boleh dirancang untuk perumahan, perkantoran, perdagangan dan jasa, sarana pelayanan umum pendidikan, kesehatan, transportasi, sosial budaya, peribadatan, dan olahraga. Ketentuan intensitas pemanfaatan ruang intensitas sedang (151-200 jiwa/hektar atau 40-100 bangunan/ hektar) atau intensitas tinggi (201-400 jiwa/hektar atau 100-1000 orang). Koefisien dasar bangunan maksimal 40%, koefisien dasar hijau minimal 20%, Koefisien lantai bangunan 0.8, dan sempadan sebesar 9.5 meter.

c. Objek Perancangan

Objek perancangan berada di dalam *site* Ibarbo Park. Namun, tidak semua lahan akan menjadi fokus pembangunan. Perancangan hanya akan difokuskan pada lahan depan dan parkir Ibarbo karena berdasarkan analisis kawasan dan kebutuhan *place-making*, urgensi pengolahan area depan jauh lebih krusial daripada lahan belakang. Objek perancangan yang dibangun adalah taman wisata budaya sekaligus redesain area lahan parkir. Fasad dan interior bangunan eksisting tidak akan dimodifikasi. Luas lahan perancangan yakni: 11634.18 m².



Bagan 4 Gambar Area yang Akan di Redesain (Zona Merah), Sumber: Penulis

1.2.2. Permasalahan dan Esensi Proyek Primer

Dalam redesain, adapun permasalahan primer yang dihadapi, yakni:

1. Bagaimana bisa membuat Ibarbo Park menjadi pusat taman budaya wisata

yang relevan bagi anak muda mengingat potensi wisatawan lebih mengarah ke anak muda 17-25 tahun menggunakan bus?

2. Bagaimana mengoptimalkan pemasukan Ibarbo agar pengusaha diuntungkan dan budaya Yogyakarta bisa disatukan dengan pendekatan *human centered design*?



Bagan 5 Ibarbo yang sebenarnya ukurannya besar terlihat kecil dan sepi di jalan

1.2.3. Prioritas Masalah



Bagan 6 Ketika melewati jalan kecepatan tinggi, yang terlihat sebagian besar pohon

Semakin tinggi mendekati angka 1 menunjukkan bahwa masalah tersebut lebih penting untuk dipecahkan:

1. Masalah cara menarik pengunjung yang lewat jalan magelang untuk masuk ke Ibarbo (Citra Kawasan) untuk mengotimalkan wisatawan untuk masuk, terutama untuk wisatawan bus.
2. Masalah penargetan pasar untuk optimalisasi keuntungan (fasilitas dan desain yang dipilih apakah sudah cocok atau tidak dengan gen z)
3. Masalah-masalah arsitektural secara umum ada lokasi site

1.2.4. Rencana Pendekatan Desain

Pendekatan desain awalnya ingin menggunakan arsitektur perilaku. Hanya saja, untuk memecahkan permasalahan Ibarbo yang sudah dirumuskan, menggunakan arsitektur perilaku saja tidak cukup menjadi solusi. Pendekatan yang terintegrasi dengan sistem yang linear & seri dengan gabungan *human centered design*, teori

product value, dan place making perlu dilakukan untuk memecahkan permasalahan Ibarbo.

1.2.5. Sasaran & Tujuan

a. Sasaran

1. Melakukan kajian kawasan untuk mencari area Ibarbo mana yang akan menjadi fokus redesain dan siapa pelaku yang potensi besar menggunakan.
2. Mencari data sekunder yang dibutuhkan dalam sistem *Human Centered Design, Place-Making, dan Product Value*. Kemudian, data tersebut diolah untuk menciptakan *guideline* yang ada.
3. Membuat konsep dan gagasan yang berkaitan erat untuk menarik wisatawan datang, menguntungkan, dan ikonik untuk tempat budaya di Sleman.

b. Tujuan

Menghasilkan rekomendasi pengembangan desain bertujuan dalam mengoptimalkan pengembangan Ibarbo menuju taman wisata budaya yang menyenangkan dan relevan dengan wisatawan yang akan datang ke Yogyakarta. Selain itu, pengembangan kawasan juga bertujuan bisa sinkron dengan eksisting bangunan. Pemilik Ibarbo diharapkan juga bisa mendapatkan profit yang optimal. Budaya Yogyakarta bisa disatukan di Ibarbo Park.

1.3. Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan Proposal Tugas Akhir, sistematika penulisan yang digunakan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Membahas tentang latar belakang pengadaan proyek, latar belakang pengadaan proyek berisi tentang rasionalisasi objek (apa dan di mana), latar belakang masalah (kriteria desain, penekanan desain, pendekatan/metode desain. Adapun rumusan masalah yang berisi rumusan masalah primer & sekunder, sasaran & tujuan.

BAB II KAJIAN TEORI

Berisi tinjauan pustaka mengenai standar-standar, teori dan pendekatan desain yang diterapkan sebagai landasan dalam proses pembahasan.

BAB III KASUS STUDI OBJEK

Membahas mengenai gambaran alternatif objek yang dirancang, kriteria dan justifikasi objek, dan kajian lokasi tapak.

BAB IV METODOLOGI

Berisi metode penelusuran data, yang akan menjadi dasar dalam proses penyusunan metode analisis.

BAB V ANALISIS DAN KONSEP

Berisi analisis konsep

