

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelusuran Teori

2.1.1. Definisi Fasilitas Publik

Ruang terbuka adalah suatu tempat umum di mana sebuah komunitas melakukan aktivitas rutin dan fungsional yang mengikatnya, seperti perayaan yang sering dan rutinitas sehari-hari (Achmad Bajuri et al., 2018a). Ruang publik biasanya didefinisikan sebagai benda nyata dan kasat mata yang ada di kota atau di mana orang berkumpul. sebagai ruang ketiga, tempat khusus di luar kantor atau rumah di mana orang dapat berkumpul.

Ruang terbuka berfungsi untuk memenuhi kebutuhan masyarakat kota dan memberi pengunjung informasi. Mereka juga berfungsi sebagai titik komunikasi pengikat sosial yang memungkinkan interaksi antarkelompok masyarakat (Achmad Bajuri, Furqon Hidayatullah, and Kristiyanto 2018b)

2.1.1.1. Ruang Publik

Ruang publik identik dengan pelayanan masyarakat yang berkaitan dengan kebutuhan pemerintahan, ekonomi, keamanan, dan lain-lain. Dengan fasilitas-fasilitas ini, pemerintahan daerah dapat mencapai kesejahteraan masyarakat yang diinginkan. Jalan, bandara, angkutan umum, saluran air, trotoar, jaringan listrik, tempat pembuangan sampah, dan lainnya adalah contoh dari fasilitas publik. (Anon n.d.-c)

2.1.1.2. Halte Bus

Halte bus atau *shelter* adalah tempat untuk menaikkan dan menurunkan penumpang bus, biasanya ditempatkan pada jaringan pelayanan angkutan bus. Di pusat kota ditempatkan pada jarak 300 sampai 500 m dan di pinggiran kota antara 500 sampai 1000 m. Halte bus/shelter menjadi alat transit untuk sebuah perjalanan,

memudahkan penumpang menemukan alat transportasi untuk menuju suatu tujuan. (Arnaya 2020a)

2.1.2. Definisi Parkir

Menurut Direktur Jenderal Perhubungan Darat (1996), parkir adalah keadaan di mana kendaraan tidak bergerak untuk sementara sementara pengemudi tidak meninggalkan kendaraan. Setiap pemilik mobil memerlukan tempat parkir yang mudah diakses. Salah satu kemudahan tersebut adalah parkir di badan jalan. Oleh karena itu, ada dua opsi untuk mendesain area parkir di badan jalan: pola parkir paralel atau menyudut.

2.1.2.1. Taman Parkir

Taman parkir adalah suatu areal/bangunan parkir yang dilengkapi sarana parkir yang pengelolanya diselenggarakan pemerintah. Perparkiran juga didefinisikan sebagai upaya untuk meningkatkan efisiensi sumber daya alam dan meningkatkan arus lalu lintas (Anon n.d.-f).

2.1.3. Definisi Pedestrian

Menurut Munawar (2009), pedestrian adalah suatu bentuk transportasi yang penting di daerah perkotaan. Untuk menjamin keselamatan pejalan kaki yang bersangkutan, jalur pejalan kaki biasanya sejajar dengan sumbu jalan dan lebih tinggi dari permukaan perkerasan jalan. Trotoar, pavement, sidewalk, atau pathway dapat digunakan sebagai jalur pedestrian saat ini. Pedestrian sebagai fasilitas bagi pejalan kaki, agar mereka dapat menggunakan jalur dengan aman dan nyaman.

2.1.3.1. Pedestrian di Kota Surakarta

Menurut kutipan Pemkot Kota Surakarta, tahun 2020 menjadi babak baru bagi perancangan *city walk* di Jalan Slamet Riyadi. Kawasan pedestrian di ruas jalan utama Kota Solo tersebut resmi difungsikan sebagai area parkir oleh Pemkot Surakarta. Jalur pedestrian di Kota Surakarta masih terbilang sedikit pedestrian yang paling populer yaitu kawasan Ngarsopuro dan Slamet Riyadi. Banyak yang masih kurang karena tidak adanya jangkauan

Pemerintah pada daerah-daerah yang membutuhkan ruang pedestrian.

2.2.Fungsi dan Tujuan Fasilitas Publik

2.2.1.Fungsi

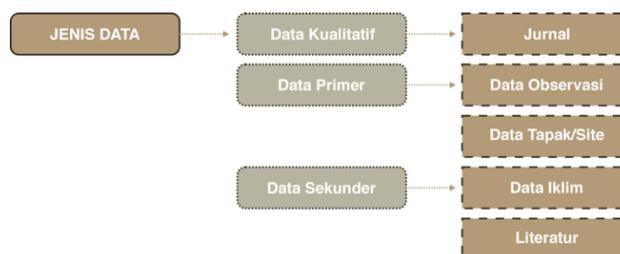
Fungsi perancangan fasilitas publik di Kota Surakarta adalah dengan menambah peningkatan/persentase kurangnya fasilitas publik di Kota Surakarta, fungsi perancangan fasilitas publik utama berupa taman parkir, membuat berkurangnya kapasitas kendaraan yang menyebabkan kemacetan pada Pasar Gede.

Redesain pedestrian di sepanjang Jalan Jenderal Sudirman yaitu dengan cara memperbaiki akses/koneksi menuju pasar Gede yang mempengaruhi letak fasilitas publik (taman parkir). Jika dilihat pedestrian yang terletak di sepanjang Jenderal Sudirman tidak dimanfaatkan masyarakat secara maksimal, sehingga tidak ada tolak ukur perancangan pada user pengguna pedestrian.

2.2.2.Tujuan

1. Menciptakan fasilitas ruang publik dengan memperhatikan aspek kenyamanan dan keamanan
2. Menciptakan desain fasilitas publik yang dapat menjawab permasalahan kawasan
3. Memperhitungkan desain dengan aspek pendekatan regionalisme Kota Surakarta, dengan tujuan desain tetap mempertahankan nilai-nilai budaya, ikon, dan iklim

2.3.Metode Penelusuran Data



Gambar 2. 1 Metode Penelusuran Data

(Sumber : Analisis Penulis)

2.3.1. Metode Pengumpulan Data

Terdapat 3 jenis data yang digunakan dalam perancangan ini, yaitu sebagai berikut:

Data Kualitatif : data yang mengambil dari berbagai jurnal yang bersifat deskriptif

Data Primer : data melalui pengamatan secara langsung, observasi, dan data tapak/site perancangan

Data Sekunder : data yang berasal dari berbagai web (google, e-prints), RDTR/RTRW interaktif regulasi setempat dan mencakup data iklim (meteoblue, data BMKG)

Jenis Data	Sumber Data	Metode Pengumpulan Data
Data Kualitatif	Jurnal Ilmiah Jurnal Akademis Jurnal Universitas Transit Oriented Development	- Jurnal Atma Jaya - Jurnal UII - Jurnal UNS - Literatur Kajian Perilaku Pejalan Khaki Pada Kawasan TOD
Data Primer	Google Earth Pengamatan Observasi Tracing Sketchup	- Berdasarkan situs web Google - Berdasarkan pengalaman observator - Berupa kunjungan menuju tapak perancangan - Tracing menggunakan software sketchup
Data Observasi	Document foto Indera Penglihatan Form Survei Responden Tabel wawancara mengenai sudut pandang user pada tapak	- Observator menggunakan alat kamera - Berjalan sejauh 400 meter untuk mengetahui sifat kawasan - Form Survei Responden (Microsoft form) berupa kuisisioner - Berisi wawancara mengenai sudut pandang user pada tapak (Pekerjaan, Pandangan narasumber, Kendala, Usulan desain/rancangan solusi)
Data Tapak/Site	Document foto (menggunakan kamera) Noted/tulisan tangan dalam buku Indera Pendengaran Kondisi lingkungan	- Observator menggunakan alat kamera - Merekap hal yang penting ke dalam buku (noted tapak) - Memperhatikan kebisingan sekitar tapak perancangan - Kondisi lingkungan tapak (analisis terhadap view from site view to site)
Data Sekunder	Analisis site tapak perancangan Tabel wawancara mengenai sudut pandang observer pada tapak	- Menganalisis potensi, kendala, data, respon desain pada tapak - Mengetahui sudut pandang observer pada tapak (Sifat, Kriteria, Kendala, Usulan Desain/ solusi)
Data Iklim	Google, Eprints, undip Archdaily www.montcopa.org (Sustainable Parking) RDTR Interaktif (Regulasi), intipsurakarta.go.id	- Mencari pada website (Google Photos, Maps, Earth Pro) - Mencari keyword pada Archdaily (Preseden PKL, Taman Parkir, dan Area bermain edukatif/Ecopark) - Pencarian mengenai RDTR Interaktif Kota Surakarta
	Meteoblue Meteotrend BMKG	- Mencari pada website internet dengan keyword Meteoblue, Meteotrend, dan BMKG

Gambar 2. 2 Jenis Data, Sumber Data, Pengumpulan Data

(Sumber : Analisis Penulis)

2.3.1.1. Metode Place & Person Centered Mapping

Tujuan metode ini digunakan sebagai acuan dalam merevitalisasi pedestrian ways yang titik awal dari tapak perancangan (Jalan Jenderal Sudirman) menuju Pasar Gede

Hardjonagoro. Place Centered Mapping, yaitu metode pengamatan secara makro pergerakan berjalan dari tapak hingga menuju Pasar Gede Hardjonagoro, dengan waktu pengamatan sore hari, dan penggambaran sirkulasi aktivitas yang dilakukan, pengamatan juga dilakukan dalam kurun waktu 2 jam. Person Centered Mapping dilakukan pada tapak dengan sampel pelaku (PKL, Penarik Becak, Penjaga parkir) hanya pada tapak dan pasar, hal tersebut berguna untuk melihat standar kenyamanan dari aktivitas yang dilakukan, yang akan dibawa dalam tahap perancangan.



Gambar 2. 3 Place and Person Centered Mapping

(Sumber : Analisis Penulis)

2.3.3.2. Teknik Wawancara

Gambar 2.4 merupakan kegiatan onsite konteks wawancara terhadap penarik becak, pejual buah, pekerja parkir, pengunjung yang berada pada lokasi perancangan secara terstruktur (list pertanyaan, pekerjaan utama, pandangan narasumber, kendala) Teknik *Purposeful Sampling* yaitu dengan wawancara terbuka dan semi terstruktur

Gambar 2. 4 Teknik Purposeful Sampling

(Sumber : Analisis Penulis)

2.4. Studi Preseden

2.4.1. J.A.M. Tjibaou Cultural Centers

Project : J. A. M. Tjibaou Cultural Centers
 Arsitek : Renzo Piano
 Luas : 8550 m²
 Tahun : 1998

Pusat Budaya J. A. M. Tjibaou di Nouméa, Selandia Baru, didesain oleh arsitek Italia bernama Renzo Piano. Bangunan ini didedikasikan untuk memperingati Jean-Marie Tjibaou, seorang pemimpin politik dan budayawan Kanak yang memainkan peran penting dalam gerakan kemerdekaan di Kaledonia Baru. Bangunan ini terdiri dari beberapa paviliun yang menggambarkan rumah tradisional Kanak, yang disebut "Grand Case", dan dirancang untuk mencerminkan warisan budaya Kanak. Paviliun-paviliun ini disusun secara tradisional, menciptakan hubungan yang baik dengan lingkungan sekitarnya.

Konsep Renzo Piano menekankan pengaruh situs dan lingkungan sebagai penentu desain dan kinerja. Bentuk cangkangnya memadukan metode konstruksi tradisional dan profil dematerialisasi yang meruncing yang dengan indah menonjolkan tekstur pepohonan di sekitarnya. Penekanan desain

menggabungkan elemen-elemen simbolis yang mewakili budaya Kanak, seperti penggunaan bentuk kerucut yang menyerupai totem tradisional Kanak. Simbol-simbol ini terintegrasi ke dalam desain keseluruhan untuk menyampaikan kekayaan identitas Kanak.

Preseden J. A. M. Tjibaou Cultural Centers merupakan salah satu preseden yang dijadikan acuan bagi penulis untuk merancang fasilitas publik, sehingga pendekatan dan kriteria dalam pendekatan dapat diterapkan ke dalam suatu perancangan.



Gambar 2. 5 Tjibaou Centers
(Sumber : archdaily)



Gambar 2. 6 Tjibaou Centers
(Sumber : archdaily)

2.4.2. Starbucks' Branch in Al Seef

Pada tahun 2021 Cabang Starbucks di Al Seef, Dubai, memiliki desain kontekstual yang cukup menarik perhatian. Tempat kopi ini terletak di bagian tertua Dubai. Detail arsitekturalnya memiliki atap jerami, finishing luar seperti lumpur, layar tradisional, dan perabotan kayu yang semuanya

mempertahankan pemandangan lanskap yang indah. Desain itu membuat pelanggan tertarik ke toko dan menarik perhatian di media sosial. Cabang Al Seef telah menjadi bagian penting dari wilayah tersebut karena mudah masuk ke dalam konteks regionalnya. Toko ini merupakan salah satu dari banyak upaya Starbucks untuk regionalisasi gerai internasionalnya untuk membangun hubungan pelanggan otentik. Regionalisme dalam desain ritel muncul sebagai strategi desain yang ampuh di era di mana pelanggan menginginkan hubungan yang signifikan.



Gambar 2. 7 Starbucks in Al Seef

(Sumber : archdaily)



Gambar 2. 8 Starbucks in Al Seef

(Sumber : archdaily)

Starbucks memilih gerai mereka untuk mewakili budaya dan lingkungan lokal. Membuat "toko yang dirancang secara berkelanjutan dan relevan secara lokal yang menginspirasi dan memupuk semangat kemanusiaan satu orang, satu cangkir, dan satu lingkungan pada satu waktu" adalah tujuan utama merek tersebut. Toko mereka di Kyoto, Jepang, menggunakan pendekatan ini, yang menggabungkan elemen desain

tradisional Jepang seperti layar kisi kayu dan lentera kertas, menciptakan perpaduan harmonis antara modernitas dan tradisi.

2.5.Pendekatan Desain

2.5.1.Pendekatan Regionalisme

Regionalisme di dalam arsitektur merupakan intergrasi dari fenomena masyarakat dan alam. Atribut yang digunakan menunjukkan karakter setempat, yang ditunjukkan dengan merespon kondisi alam setempat dan budaya setempat (Anon n.d.-b)

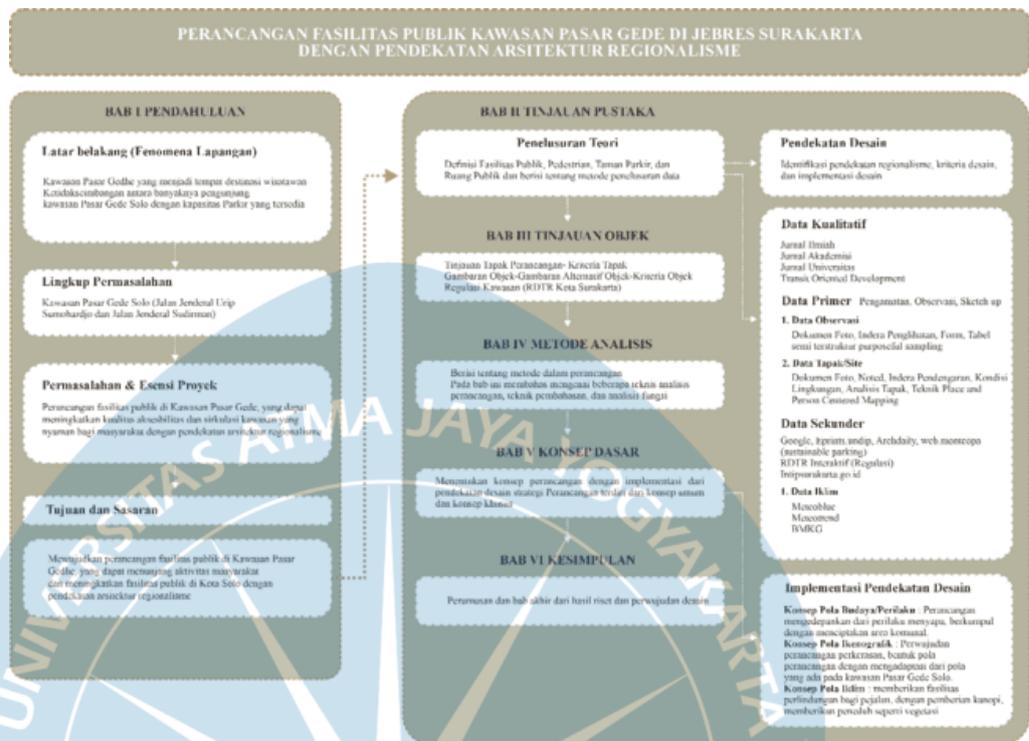
Arsitektur regionalisme adalah pendekatan desain yang menekankan identitas lokal dan konteks budaya dalam pengembangan bangunan. Pendekatan ini mencoba untuk menciptakan karya arsitektur yang merespons secara langsung terhadap lingkungan fisik dan budaya di mana bangunan tersebut berada.

Salah satu karakteristik utama dari arsitektur regionalisme adalah penggunaan elemen-elemen arsitektur yang terinspirasi oleh tradisi lokal. Pendekatan arsitektur regionalisme cenderung menggunakan gaya dan bentuk yang mencerminkan sejarah dan identitas budaya setempat.

Selain itu, arsitektur regionalisme juga mendorong integrasi bangunan dengan lingkungannya. Ini dapat mencakup penyesuaian desain untuk memanfaatkan kondisi iklim setempat, dan penyesuaian terhadap pola hidup dan kebutuhan masyarakat setempat.

2.5.2.Kerangka Pikir Desain

Dalam hal ini, penulis menggunakan kerangka pikir desain dengan pendekatan arsitektur regionalisme. Kerangka pikir ini mengambil aspek pola budaya, ikonografik, dan iklim yang kemudian dikembangkan berdasarkan proses desain arsitektur.



*Gambar 2. 9 Kerangka Pikir Desain
(Sumber : Analisis Penulis)*

2.6. Kriteria Desain

Penerapan prinsip regionalisme abstrak pada perancangan studi regionalisme arsitektur meliputi analisis terhadap 3 (tiga) elemen, yaitu:

1. Analisis pola-pola budaya atau perilaku

Analisis pola-pola budaya atau perilaku. Analisis menerapkan aspek kultur masyarakat yang berbeda akan menghasilkan konsep dan wujud yang berbeda, sehingga menghasilkan pola pada suatu perancangan.

2. Analisis ikonografik (simbol-simbol)

Analisis Ikonografik (simbol-simbol). Analisis ikonografik menerapkan ide simbolik secara arsitektural yang diterapkan pada perancangan, yang menghasilkan nilai-nilai pada perancangan.

3. Analisis respon iklim setempat

Analisis Respon Iklim. Analisis diterapkan pada konsep perancangan yang memberi pengaruh terhadap perletakan, orientasi dan bentuk serta kenyamanan.

No	Pendekatan Desain	Kriteria Desain	Implementasi Desain
1	Analisis pola Budaya/Perilaku	<ol style="list-style-type: none">1. Perancangan dengan penekanan kebiasaan menyapa interaksi sosial2. Fasilitas publik yang fleksibel dan dinamis	Pengoptimalan desain pedestrian dan halte bus, sebagai aksesibilitas bagi pejalan kaki dan moda transportasi dari Benteng Vastenburg - Pasar Gede
2	Analisis Ikenografik	<ol style="list-style-type: none">1. Perancangan dengan penekanan ide simbolik dan lokalitas bangunan setempat, memperhatikan estetika kebudayaan secara arsitektural	Menciptakan perancangan fasilitas publik (pedestrian, halte bus dan taman parkir) yang mengadaptasi dari bentuk pola simbolik arsitektural /detail arsitektur Pasar Gede dan kolonial. Menciptakan perancangan fasilitas publik yang masih memperhatikan lokalitas dan kebudayaan kawasan

			Pasar Gede dan Benteng Vastenburg
3	Analisis Respon Iklim Setempat	1. Perancangan dengan penekanan orientasi, bentuk, dan kenyamanan	Perancangan akan memberikan kenyamanan pengguna dengan pemilihan material yang mampu menyerap air, tidak menyilaukan, dan tidak licin (Paving atau beton) dan mempertahankan vegetasi dengan pola dan rapat tersusun teratur untuk mengurangi kebisingan (Angsana, Mimba, Glodokan Tiang, Palembang, Ketapang) Kenyamanan dalam bentuk elemen landscape furniture harus disesuaikan dengan ukuran standar manusia.

Tabel 2.1 Tabel Pendekatan Desain

(Sumber : Analisis Penulis)