

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Permasalahan Umum Desain Kawasan

Kawasan Taman Rusa merupakan ikon dari Kota Buntok, namun sebagai ikon dari sebuah kota, Taman Rusa tidak merepresentatifkan budaya lokal. Hal ini ditimbulkan karena adanya dampak yang ditimbulkan dari pengaruh globalisasi, sehingga bangunan maupun fasilitas publik yang berada di kawasan taman lebih condong mengarah ke gaya bangunan modern.

a. Globalisasi Pada Pekotaan

Menurut Ritzer (2003) wilayah perkotaan sering kali mengalami dampak dari global, yang terjadi karena kota menjadi semakin menarik sebagai akibat dari globalisasi ekonomi seiring dengan perpindahan modal dari satu negara ke negara lain, terutama dari kota – kota canggih ke wilayah metropolitan yang mungkin lemah dalam pembangunan (KARA, 2019, p. 111)

b. Dampak Globalisasi Pada Urbanisasi

Urbanisasi merupakan memiliki makna perpindahan penduduk dari desa ke perkotaan. Urbanisasi juga memiliki makna lain yakni dapat diartikan sebagai fenomena ekonomi, sosial, politik, dan, budaya (Tjiptoherijanto, 1999, p. 58).

c. Dampak Globalisasi Pada Budaya Daerah

Budaya merupakan warisan dari leluhur yang perlu untuk dijaga keasliannya, karena setiap budaya memiliki keunikannya tersendiri. Di Indonesia terdapat beragam suku sehingga memiliki budaya yang beragam dan keunikannya tersendiri (Bernardo et al., 2013).

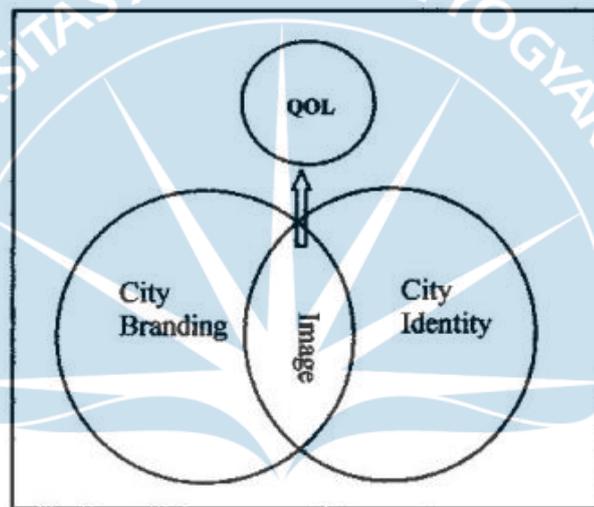
Menurut Adrian & Pejabatni (2018) Secara khusus, nilai-nilai budaya Indonesia dapat dipengaruhi oleh globalisasi, seperti yang ditunjukkan oleh meningkatnya jumlah bangunan modern, yang mengakibatkan kehilangan keindahan dan nilai estetika rumah, yang seharusnya menjadi warisan keindahan (Hafizah, 2023, p. 48).

Sedangkan menurut Hibatullah (2022) Globalisasi membawa budaya asing yang bertentangan dengan budaya nasional dan prinsip Pancasila. Hal ini dapat menyebabkan kehancuran adat dan budaya, menyebabkan banyak generasi yang tidak mengenal budayanya sendiri dan bahkan

lebih menyukai budaya Barat yang bertentangan dengan budaya nasional Indonesia (Hafizah, 2023, p. 48).

2.2 Identitas Kota

Sebuah kota memiliki ikon sebagai ciri khas dari kota tersebut, ikon kota dapat berupa banyak hal seperti bangunan, fasilitas publik, objek wisata, dan hal lain sebagainya. Hal tersebut bertujuan untuk memberikan kesan kepada wisatawan ketika mengunjungi kota tersebut. Dalam mempromosikan kota terdapat tiga komponen penting yang saling berkaitan untuk menunjang keberhasilan promosi kota yaitu identitas, promosi, dan citra.



Gambar 2.2. 1 Quali Ti Of Life (QOL)

Sumber Gambar: (Riza et al., 2012)

a. Identitas

Identitas adalah sejauh mana seseorang dapat membedakan suatu tempat dari tempat lain. menurut Lynch (1960). Identitas dengan demikian tidak pernah direproduksi dan selalu eksklusif. Setiap kota memiliki identitas berbeda yang terdiri dari pikiran dan kenangan positif atau buruk. Pemandangan komponen perkotaan, termasuk bangunan penting, area terbuka, dan ciri khas lainnya, membentuk kesan kota secara keseluruhan.

b. Branding

Saat membahas citra kota dari sudut pandang *city branding*, penting untuk diingat bahwa banyak kota saat ini berupaya memasarkan dirinya

melalui artefak ikonik. Secara umum, penampilan, orisinalitas, dan keaslian merupakan tiga komponen dasar yang membentuk sebuah merek suatu kota. *City branding* adalah tujuan hampir semua kota yang ingin meningkatkan reputasinya seperti halnya barang, branding, yang sebagian besar diciptakan dari metode pemasaran, semakin banyak digunakan untuk pemasaran dan promosi kota (Kavaratzis, 2007).

c. Citra

Menurut Zhang (2009) jika sebuah kota ingin dianggap berfungsi dengan baik, dia harus memiliki kemakmuran ekonomi dan reputasi yang baik. Oleh karena itu, branding kota harus mencakup berbagai aspek seperti sejarah dan budaya, kemajuan ekonomi dan sosial, arsitektur dan infrastruktur, lanskap, dan lingkungan untuk membuat identitas yang menarik dan universal. *City branding* adalah strategi yang menggunakan pemasaran untuk mengembangkan citra khas suatu kota. Akibatnya, salah satu perhatian utama yang paling penting bagi identitas kota dan branding kota adalah reputasi kota (Riza et al., 2012).

Kabupaten Barito Selatan, tepatnya Kota Buntok memiliki ruang terbuka hijau berupa taman kota yang menjadi *landmark* dari kota tersebut. Taman Rusa merupakan ikon dari Kota Buntok terdapat patung rusa di tengah area taman yang menjadi ciri khas tersendiri dari taman tersebut. Banyak aktivitas yang dapat dilakukan pada area taman tersebut seperti berinteraksi sosial, olahraga, rekreasi dan kegiatan UMKM (Usaha Mikro Kecil dan Menengah).

2.3 Kriteria Taman Kota

Taman adalah sebidang lahan yang dikembangkan, atau ditanami untuk peruntukkan bagi tujuan rekreasi, pelestarian spesies dan habitat alaminya, atau keduanya. Hal ini termasuk lapangan berumput, batu, tanah, dan pepohonan, serta bangunan dan barang-barang lainnya seperti monumen, air mancur, atau peralatan bermain yang terdapat di area taman.

Dalam perancnagan ruang publik ada beberapa kriteria atau standar yang harus diperhatikan, sehingga dapat tercipta ruang publik yang nyaman dan memberikan kenangan bagi pengunjungnya yaitu:

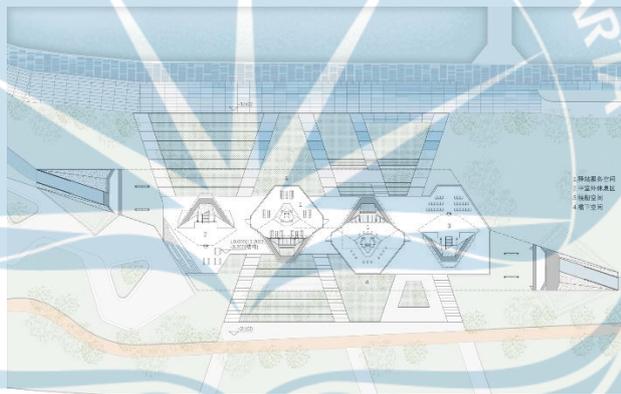
- a. Identitas dan Penempatan: Ruang publik dapat menjadi wadah multifungsi dengan mengakomodasi zona – zona yang menarik secara visual.



Gambar 2.3. 1 Ruang Publik Multifungsi

Sumber Gambar: Apple Store Jing'an/Foster (archdaily.com/)

- b. Daya tarik: Penataan zona pada ruang publik sangat penting diperhatikan guna menarik pengunjung dan juga memberikan pengalaman kepada penggunanya.



Gambar 2.3. 2 Penataan Zonasi

Sumber Gambar: Hangzhou Riverfront Public Space (archdaily.com)

- c. Pelestarian dan Estetika: Memunculkan nilai sejarah, meningkatkan penampilan bangunan dan menjaga kelestarian lingkungan.



Gambar 2.3. 3 Nilai Sejarah dan Estetika Pada Istana Kuning Kalimantan Tengah

Sumber Gambar: (mmc.kotawaringinbaratkab.go.id)

- d. Keberlanjutan: Sebagai antisipasi pada perubahan terjadi di kawasan ruang publik baik perubahan secara alami maupun buatan.



Gambar 2.3. 4 Sustainable Park

Sumber Gambar: Tanatap Wall Garden (archdaily.com)

- e. Keselamatan dan keamanan: Ruang publik harus dapat menjamin keselamatan dan keamanan bagi para pengunjungnya.



Gambar 2.3. 5 Peringatan Tanda Bahaya Pada Taman

Sumber Gambar: (iStockphoto.com)

- f. Kesehatan masyarakat: Fasilitas yang terdapat pada ruang publik dapat meningkatkan kebugaran pengunjungnya serta memberikan kontribusi untuk meningkatkan kualitas udara.



Gambar 2.3. 6 Fasilitas Kebugaran

Sumber Gambar: (Id.Pinterest.Com)

- g. Pemeliharaan: Perlu adanya kerjasama dengan pemerintah dalam pengelolaan dan pembangunan ruang publik (Prof.Dr.P.S.N.Rao, 2020).

2.4 Prinsip Taman Kota

Suatu rancangan taman yang baik memerlukan pedoman yang digunakan untuk mengatur dan mengkreasikan elemen taman dengan berbagai elemen atau prinsip desain. Prinsip desain mencakup beberapa elemen, seperti:

- a. Keseimbangan: Keseimbangan desain berarti menyamakan tekanan visual komposisi antara elemen-elemen yang ada di taman.



Gambar 2.4. 1 Elemen Visual Taman

Sumber Gambar: (Id.Pinterest.Com)

- b. Irama: Irama adalah pengulangan elemen lanskap yang digunakan di berbagai lokasi sehingga membentuk hubungan visual antara elemen yang berbeda.



Gambar 2.4. 2 Pengulangan Bentuk

Sumber Gambar: (Id.Pinterest.Com)

- c. **Penekanan dan aksentuasi:** Penekanan dan aksentuasi adalah upaya untuk menonjolkan salah satu elemen agar lebih terlihat dalam komposisi susunan elemen lanskap. (Rachmawati, 2015, pp. 19–20)



Gambar 2.4. 3 Elemen Yang Lebih Ditonjolkan Pada Taman

Sumber Gambar: (Id.Pinterest.Com)

2.5 Ruang Terbuka Hijau

2.5.1 Definisi Ruang Terbuka Hijau

Perencanaan ruang terbuka hijau pada hakikatnya dibuat untuk memperkirakan perluasan dan perkembangan aktivitas pembangunan kota untuk menjamin keseimbangan, keselarasan, dan keselarasan antara ruang terbangun dan ruang terbuka hijau. Menurut Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 1 Tahun 2007 Tentang Penataan Ruang Terbuka Hijau di Wilayah Perkotaan, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2002 Tentang Konstruksi Bangunan Gedung, dan Peraturan Pemerintah Nomor 36 Tahun 2005 Tentang Pelaksanaan Undang-Undang Konstruksi Bangunan Gedung, khususnya Pasal 25 Ayat (1) (Samsudi, 2010).

Penataan ruang terbuka hijau (RTH) memiliki tujuan yaitu:

- a. Menjaga keserasian dan keseimbangan antara pembangunan dan ekosistem perkotaan.
- b. Menjaga keseimbangan antara lingkungan alami dan juga lingkungan buatan terutama di wilayah perkotaan.
- c. Mencapai cita – cita dari sebuah perkotaan yakni terciptanya lingkungan perkotaan yang bersih, indah, dan juga sehat.

2.5.2 Fungsi Ruang Terbuka Hijau

Pada setiap wilayah dengan perencanaan tata ruang, ruang terbuka hijau (RTH) memiliki tujuan yang berbeda, yaitu:

- a. Fungsi ekologis: Diharapkan bahwa kontribusi ruang terbuka hijau akan meningkatkan kualitas air, tanah, dan udara, mengurangi polusi, dan mendukung pengaturan iklim mikro.
- b. Fungsi sosial budaya: Ruang terbuka hijau membantu menciptakan ruang sosial di mana orang dapat berinteraksi dan berfungsi sebagai simbol sebuah wilayah.
- c. Fungsi arsitektural: Mengacu pada keindahan estetika pola ruang terbuka hijau dengan tujuan meningkatkan nilai kenyamanan di lingkungan tersebut.
- d. Fungsi ekonomi: Dengan memfasilitasi usaha kecil dan menengah (UMKM), ruang terbuka hijau (RTH) dapat meningkatkan ekonomi masyarakat dan menarik wisatawan.

2.5.3 Manfaat Ruang Terbuka Hijau

Suatu perkotaan memerlukan ruang terbuka hijau bukan tanpa suatu alasan, melainkan manfaat yang dihasilkan dari ruang terbuka hijau tersebut yaitu:

- a. Mencerminkan citra suatu daerah/kota.
- b. Meningkatkan nilai ekonomis pada lahan perkotaan.
- c. Menjadi sebuah wadah atau sarana bagi masyarakat sosial yang ingin beraktivitas.
- d. Sarana dalam perbaikan iklim secara mikro.
- e. Sebagai tempat evakuasi saat keadaan darurat.
- f. Sarana rekreasi serta interaksi sosial.

2.6 Tinjau Pendekatan Desain

Menurut Charles A. Jencks (1978) Salah satu aliran arsitektur post-modern adalah pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular, yang berasal dari kata "vernacular", yang berarti "asli" dalam bahasa Latin. Pendekatan ini didefinisikan sebagai "arsitektur asli" yang dibuat oleh masyarakat lokal dengan konsep baru dan penggunaan material modern. (Wiryadhi Saidi et al., 2019).

2.6.1 Ciri – Ciri Arsitektur Neo – Vernakular

Arsitektur Neo – Vernakular bukanlah sebuah gambaran bangunan yang lebih berfokus ke satu gaya bangunan, baik itu lebih ke arah bangunan modern atau ke arah bangunan tradisional, melainkan gabungan dari keduanya. Arsitektur Neo-Vernakular ini menunjukkan bentuk modern tetapi tetap mengekspresikan identitas lokal meskipun menggunakan material modern.

Contoh pengembangan bentuk tradisional menjadi modern dalam Arsitektur Neo – Vernakular:

- a. Penggunaan atap bubungan yang merepresentasikan budaya lokal.
- b. Penggunaan material alami.
- c. Penggunaan bentuk tradisional, ramah lingkungan.

Penggunaan warna – warna yang kuat dan kontras. (Wiryadhi Saidi et al., 2019)

2.6.2 Prinsip Desain Arsitektur Neo – Vernakular

Selain dari ciri – cirinya Arsitektur Neo – Vernakular juga memiliki prinsip yang menggambarkan konsep dari bangunan tersebut yaitu:

- a. Prinsip hubungan langsung: Konstruksi yang inovatif dan sesuai dengan arsitektur lokal yang disesuaikan dengan nilai dan fungsi bangunan saat ini.
- b. Prinsip hubungan Abstrak: Memasukkan interpretasi ke dalam struktur yang dapat digunakan dengan melihat peninggalan arsitektur dan tradisi budaya.
- c. Prinsip hubungan lanskap: mencerminkan lingkungan sekitar, termasuk topografi, dan beradaptasi dengan iklim.
- d. Prinsip hubungan kontemporer: Konsep yang terkait dengan pilihan teknologi untuk program konsep arsitektur.

- e. Prinsip hubungan masa depan: Berkaitan dengan konsep arsitektur berkelanjutan, yang mencakup metode pemeliharaan bangunan dan kelestarian lingkungan.

2.7 Kebudayaan Kalimantan Tengah

Masyarakat Kalimantan Tengah khususnya Barito Selatan sangat dekat dengan budaya daerahnya terutama budaya *Huma Betang* yang memiliki makna filosofis bagi masyarakat Dayak. Menurut (Florus, dkk.1994:246) Keberadaan komunal masyarakat Dayak dilambangkan dengan Rumah Betang, yang telah bertahan dari waktu ke waktu. Orang Dayak menunjukkan keinginan bawaan mereka untuk selalu hidup di antara anggota masyarakat lainnya dengan menempati rumah betang dan menjalankan semua aspek kehidupan sehari-hari di sana. Mereka bekerja keras untuk menjunjung tinggi budaya Rumah Betang karena mereka menghargai perdamaian dalam komunitas yang harmonis. Secara umum, etnografi Dayak berkonsentrasi pada rumah Panjang (*Huma Betang*), tidak hanya sebagai bentuk arsitektur tetapi juga sebagai manifestasi dari struktur hubungan sosial yang khas (Yekti Maunati, 2004:62).

Selain terkenal dengan *Huma Betang* masyarakat Dayak khususnya Barito Selatan kerap menerapkan nilai – nilai kebudayaan baik itu pada bangunan pemerintahan, bangunan publik, maupun rumah tinggal. Hal ini dimunculkan dalam bentuk ornament maupun ukiran kayu.

2.7.1. Pola Pemukiman Masyarakat Dayak

Kota-kota yang memiliki pola permukiman terletak di tepi sungai-sungai besar di Kalimantan Tengah yang disebut Betang, yang berarti Rumah Panjang, dan merupakan rumah tinggal tradisional suku Dayak Ngaju di Kalimantan Tengah. Betang memiliki nilai sakral dan historis karena merupakan sarana untuk menghubungkan kebudayaan dari masa lalu, sekarang, dan masa depan.

Sungai Kapuas, Kahayan, Barito, Mentaya, dan Katingan mengalir melalui Betang. Proses pembentukan kota-kota di Kalimantan Tengah dimulai dari cikal bakal rumah Batang. Ruang rumah Betang dapat mengacu pada struktur, bentuk, dan material bangunan (Hamidah et al., n.d.).

Pemukiman di Kabupaten Barito Selatan memiliki pola linear, biasanya pola linear menyebar dan memanjang sepanjang garis tepi air seperti pantai dan sungai (Siska Soesanti, 2006).



Gambar 2.7. 1 Pola Pemukiman Tepi Sungai Barito, Kalimantan Tengah

Sumber Gambar: earth.google.com



Gambar 2.7. 2 Rumah Betang Tumbang Garu

Sumber Gambar: (Fatrisia Yulianie, 2018)

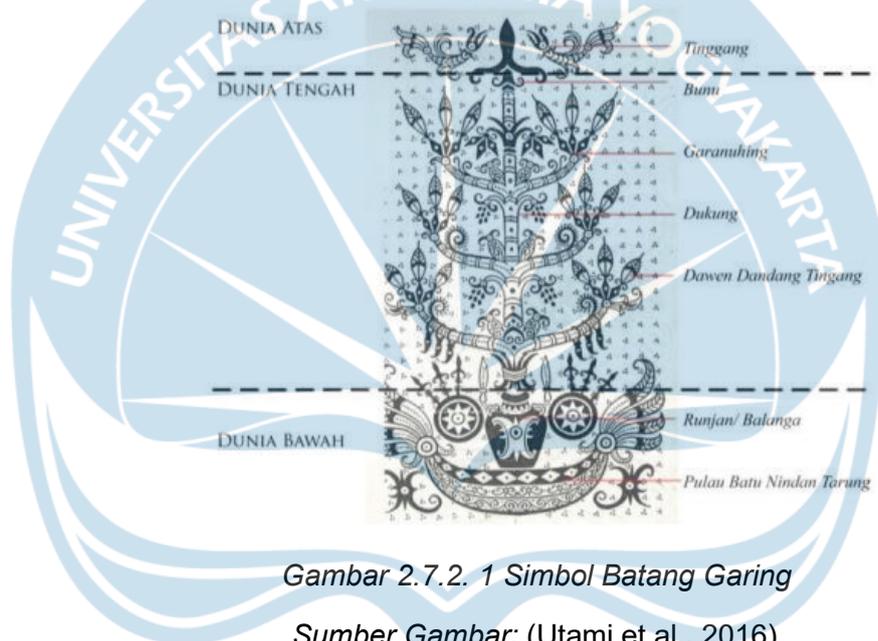
Ciri-ciri unik Rumah Betang Tumbang Gagu adalah sebagai berikut:

1. Arah hulu rumah menghadap Timur, dan arah hulu rumah menghadap Barat.
2. Dinding rumah terbuat dari kayu berarsitektur jengki dengan atap pelana memanjang.

3. Hejan memiliki tangga dan pintu masuk serta terdapat patung. Biasanya, patung atau *rancak* diletakkan di dekat pintu masuk sebagai persembahan kepada nenek moyang. Patung atau *rancak* biasanya menjalani upacara adat sebelum diletakkan di depan pintu.
4. Di halamannya terdapat totem atau patung pemujaan (*sapundu*), pada bagian dinding dan tiangnya terdapat ukiran yang menggambarkan filosofi hidup suku Dayak (Fatrisia Yulianie, 2018).

2.7.2. Ornament Suku Dayak Kalimantan Tengah

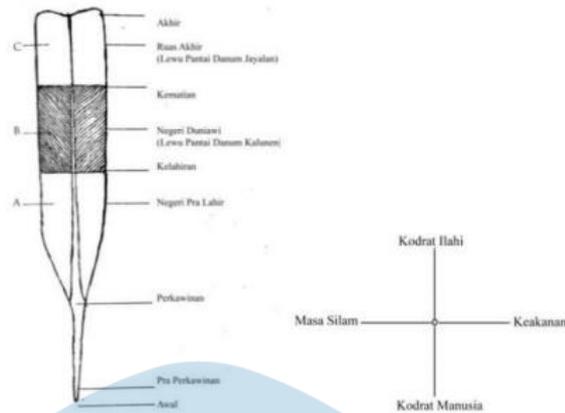
Agama Kaharingan, *mite-mite* penciptaan, dan legenda *tatum* adalah sumber kepercayaan masyarakat Dayak Ngaju masa lalu. *Tatum* menceritakan asal-usul dan perjalanan nenek moyang suku Dayak ke Kalimantan Tengah. Beberapa simbol unik yang ditemukan dalam *mite-mite* ini adalah *batang garing*, *dandang tingang*, dan *raja cacak*.



Gambar 2.7.2. 1 Simbol Batang Garing

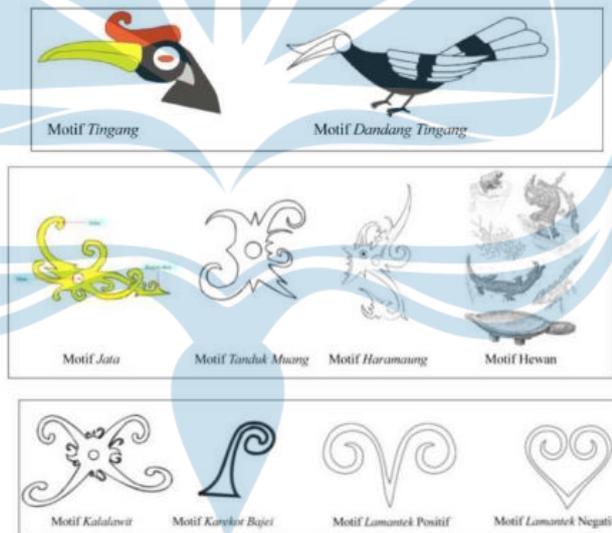
Sumber Gambar: (Utami et al., 2016)

Pada motif *batang garing* diceritakan bahwa batang garing berfungsi sebagai penghubung antara dunia bawah dan dunia atas atau surga dan dunia manusia. Yaitu berkat dan kuasa Tuhan turun ke bumi, dan garis horizontal menunjukkan ketinggian yang mengharuskan manusia untuk mencari Tuhan.



Gambar 2.7.2. 2 Kiri : simbol Dandang Tingang; kanan : simbol Rajah Cacak
 Sumber Gambar: (Utami et al., 2016)

Simbol berbentuk helaian ekor burung engang dikenal sebagai dandang tingang, yang melambangkan bahwa manusia harus menghormati alam, mengendalikan diri, dan hidup dengan sabar. Rajah cacak, yang juga dikenal sebagai cacak burung atau cacak lampinak, terdiri dari sejumlah garis yang berdiri di vertikal dan horizontal.



Gambar 2.7.2. 3 Motif-motif dalam ragam hias Dayak Ngaju
 Sumber Gambar: (Utami et al., 2016)

Dalam ragam hias Dayak Ngaju, motif yang menyerupai manusia, flora, dan fauna termasuk tingang, jata, haramau, tanduk muang, kalalawit, kerekot bajei, dan lamantek positif dan negatif (Utami et al., 2016).

2.7.3. Ragam Warna Khas Suku Dayak

Suku Dayak khususnya pada Kalimantan Tengah memiliki warna-warna dominan yang kerap digunakan pada ornament, baju adat, dan kerajinan tangan. Warna-warna tersebut dikenal dengan istilah 5b yaitu *bahandang*, *baputi*, *babilem*, *bahenda*, *bahijau*. Tentu warna-warna tersebut tidak dipilih secara sembarang, melainkan memiliki filosofi atau makna tersendiri yaitu:

- a. Warna *Bahandang* atau merah yang melambangkan keberanian.
- b. Warna *Baputi* atau putih, yang merupakan simbol kesucian.
- c. Warna *Babilem* atau hitam yang menggambarkan kekuatan gaib atau supranatural.
- d. Warna *Bahenda* atau kuning yang merupakan simbol sakral.
- e. Warna *Bahijau* atau hijau adalah simbol kesejahteraan dan alam yang subur (Edlin Yanuar Nugraheni, 2018).

2.8 Studi Preseden

2.8.1 Tongging Leisure Park with Neo-Vernacular Architecture Approach



Gambar 2.8. 1 Tongging Leisure Park with Neo-Vernacular Architecture Approach

Sumber Gambar: (Rahman & Ginting, 2020)

Didasarkan pada teori Neo-Vernakular, konsep Lokus Jenius yang berasal dari bahasa Romawi dan dapat diartikan sebagai "semangat tempat" digunakan dalam perancangan taman rekreasi ini.

Konsep desain taman rekreasi harus menggabungkan elemen-elemen yang ada dalam arsitektur Batak Karo tradisional. Di sinilah orientasi bangunan taman rekreasi mengikuti arah sungai di luar lokasi, menciptakan batasan yang jelas pada rencana lokasi, dan menggunakan unsur alam di sekitar lokasi. Untuk memberikan kesan

tradisional Batak Karo desa kepada wisatawan, desain taman rekreasi ini mengadopsi bentuk bangunan Batak Karo tradisional.

2.8.2 Museum of Mount Sinabung with NeoVernacular Architecture Approach



Gambar 2.8. 2 Design Museum Mount Sinabung

Sumber Gambar: (Zahrah & Syahputra Astono, 2019)

Bangunan massal Museum Gunung Sinabung menggunakan pendekatan tema penerapan arsitektur Neo vernakular. Pendekatan ini juga menerapkan konsep bangunan Siwaluh Jabu, yang digunakan oleh masyarakat Karo tradisional, dan juga menerapkan konsep bangunan Adaptif terhadap lokasi. Konsep desain Museum Gunung Sinabung adalah adaptif terhadap lokasi, sehingga pengunjung dapat merasakan kembali kemegahan bangunan dan gunung Sinabung itu sendiri. Dalam pelaksanaannya, Gunung Sinabung tetap menjadi dasar bangunan Museum Gunung Sinabung. Bangunan ini memiliki pemandangan sumbu menuju gunung Sinabung.

2.8.3 Komparasi Studi Preseden

Aspek Arsitektural	Tongging Leisure Park with Neo-Vernacular Architecture Approach	Design Museum Mount Sinabung	Kesimpulan
Permasalahan Desain	Pencarian lokasi yang tepat untuk merencanakan fungsi dan tema	Perencanaan potensial lahan yang akan dianalisis dan	Kedua preseden tersebut masih belum

	karena mengingat pendekatan arsitektur Neo-Vernakular sangat berpengaruh dengan kebudayaan masyarakat.	digunakan sebagai area perancangan	terbangun sehingga untuk mengetahui dampak yang akan ditimbulkan dari bangunan tersebut masih memerlukan pengujian lebih lanjut
Konsep Desain	Perancangan taman rekreasi ini didasarkan pada ide Lokus Jenius. Dalam bahasa Romawi, "Lokus jenius" dapat diartikan sebagai "semangat tempat", dan "Jenius Lokus" mengacu pada aspek nilai, unik, dan penting dari suatu tempat.	Penerapan arsitektur Neo-Vernacular dengan konsep bangunan Siwaluh Jabu yang digunakan oleh masyarakat Karo tradisional serta Adaptif terhadap lokasi.	Penerapan pendekatan desain arsitektur Neo-Vernakular harus mempertimbangkan nilai kebudayaan dan adaptif terhadap lingkungannya
Fungsi Desain	Tempat Wisata	Museum	Sebagai wadah aktivitas sosial

Tabel 2.8.3. 1 Komparasi Studi Preseden