

BAB I

PENDAHULUAN

1.Latar Belakang

1.1. Latar Belakang Proyek

1.1.1. Tempat Pendidikan dan Rekreasi Alternatif

Manusia adalah bagian dari alam, dan karenanya hukum timbal-balik antara manusia, hewan dan tumbuhan berlaku dalam menentukan kualitas lingkungan. Manusia sebagai makhluk yang paling berdaya kerap kali dituduh menjadi penyebab utama kerusakan dan menurunnya kualitas lingkungan. Ketidaksadaran diri dan minimnya pengetahuan tentang alam adalah penyebabnya. Salah satu cara untuk memperbaiki kondisi tersebut yaitu dengan mendekatkan manusia pada lingkungan dan mengenalkan ilmu pengetahuan secara praktis. Sejauh ini penyebaran ilmu pengetahuan telah dilakukan melalui lembaga-lembaga pendidikan formal seperti pusat penelitian dan kampus. Namun beberapa hambatan dalam penyampaian pesan-pesan pengetahuan tersebut antara lain pertama, lembaga-lembaga semacam itu terbatas pada kalangan pelajar dan mahasiswa sehingga kurang memasyarakat. Kedua, masyarakat Indonesia belum sampai pada sebutan masyarakat ilmiah. Kecenderungannya, waktu luang yang dimiliki digunakan ke tempat rekreasi daripada mengunjungi tempat-tempat informasi dan pembelajaran ilmu pengetahuan seperti perpustakaan, museum, dan pameran ilmu pengetahuan.

Karenanya pembelajaran yang ditekankan melalui jalur formal akademis dirasa tidak akrab bagi masyarakat umum yang biasa memahami pengetahuan secara praktis, sederhana dan lebih santai. Bertitik tolak hal diatas, dirasa perlu adanya suatu tempat yang dapat memberikan informasi ilmu alam dan kehidupan didalamnya secara praktis dengan suasana yang lebih santai dan menyenangkan. Penggabungan tempat rekreasi dan tempat edukasi alam seperti ide adanya Taman Satwa dirasa dapat menjawab permasalahan tersebut diatas.

1.1.2. Taman Satwa Jurug Surakarta Sebagai Potensi

Kotamadya Daerah Tingkat II Surakarta dalam strategi Pembangunan Nasional maupun Kebijakan Pemerintah Daerah Tingkat I Propinsi Jawa Tengah, telah ditetapkan sebagai pusat pengembangan Jawa Tengah bagian Timur dan Selatan. Kotamadya Dati II Surakarta juga merupakan pintu gerbang pariwisata internasional Jawa Tengah, melengkapi fungsi-fungsi lain sebagai kota budaya, olah raga, pariwisata, perdagangan serta pendidikan.¹ Sebutan Surakarta sebagai kota pariwisata Jawa Tengah dibuktikan dengan banyaknya tempat yang dijadikan obyek wisata baik wisata sejarah, wisata budaya maupun wisata alam.

Taman Wisata Satwa Taru Jurug (TSTJ) Surakarta atau lebih dikenal Kebun Binatang Jurug ditetapkan sebagai taman wisata flora fauna, kebun raya dan hutan kota, merupakan salah satu tujuan utama wisata kota Surakarta yang memiliki berbagai fasilitas dan obyek-obyek pertunjukan untuk menarik kedatangan pengunjung.² Pengunjung di TSTJ tidak hanya dari dalam kota saja, tetapi juga banyak yang berasal manca daerah, bahkan manca negara.

NO	TAHUN	PENGUNJUNG		
		WISMAN	WISNUS	JUMLAH
1	1994	1.173	360.514	361.687
2	1995	334	382.879	383.213
3	1996	264	285.683	285.947
4	1997	243	280.037	280.280
5	1998	0	107.297	107.397
6	1999	15	163.733	163.748

Tabel 1.1. Perkembangan wisatawan Taman Satwa Jurug, tahun 1994-1999
Sumber : Dinas Pariwisata Kota Surakarta

Tapi dilihat dari tabel diatas jumlah pengunjung dalam negeri dan manca negara tiap tahun dikatakan semakin menurun. Di sini, beberapa hal yang menyebabkan penurunan pengunjung adalah; 1) Tidak lengkapnya fasilitas rekreasi maupun edukasi (seperti tidak adanya perpustakaan, ruang penelitian, serta ruang informasi pendidikan) dan tidak menariknya lanskap³; 2) Kondisi fisik Taman Satwa Taru Jurug yang semakin menurun dan memprihatinkan. Alih-

¹ Pemda Kodya Dati II Surakarta, Rencana Induk Pengembangan Taman Satwataru Jurug , 1994.

² ibid.

³ ibid

alih, fungsi Taman Wisata Satwa Taru Jurug sebagai tempat pendidikan, rekreasi dan konservasi belum tercapai. Dari identifikasi potensi dan masalah diatas penataan kembali dan pengembangan konsep Taman Wisata Jurug relevan dilakukan.

1.2. Latar Belakang Permasalahan

1.2.1. Semiotika Sebagai Dasar Pendekatan

Taman Wisata Satwa atau lebih dikenal kebun binatang adalah suatu tempat atau wadah dimana berbagai macam satwa dan tumbuhan dikumpulkan, dipelihara, diperagakan untuk umum dan dikembangkan untuk kepentingan pelestarian dan kelangsungan hidup satwa atau tumbuhan itu sendiri, serta sarana rekreasi dan piranti informasi juga pengajaran secara langsung maupun tak langsung tentang alam.⁴

Salah satu cara mendapat informasi dari suatu obyek yaitu dengan melalui proses apresiasi. Beberapa tahap apresiasi terhadap obyek diawali dengan **melihat, memahami, menikmati** dan akhirnya dapat **menilai dan memberi penghargaan dari semua informasi** yang diterima dari tanda suatu objek.

Tanda (semiotika) adalah sarana penting untuk berkomunikasi (Charles Sanders Peirce, Sudjiman dan van Zoest). Tanda mencapai penerima tanda melalui proses penafsiran. Proses penafsiran ini terjadi bila tanda merujuk pada suatu yang dianggap kenyataan. Setelah itu terjadi tanda baru di dalam pemikiran penafsir

Kemampuan tanda menjelaskan sesuatu dimanfaatkan sebagai dasar untuk mengolah bentuk dan ruang arsitektural dalam taman satwa, untuk menyampaikan pesan dan informasi tentang alam. Tanda dalam arsitektur berupa garis, titik, bidang, warna, tekstur dan bentuk.

⁴ ibid. p2

1.2.2. Peristiwa Evolusi Sebagai Literatur Pendekatan

Dalam ilmu hayati segala informasi tentang alam, kehidupan, pola, proses menuju keanekaragaman makhluk hidup, dan sifat-sifat keturunan dapat dijelaskan dan dirunut dalam peristiwa evolusi. Dalam tiap tahapan evolusi, alam juga mengalami perubahan yang juga mengubah makhluk hidup menjadi lebih kompleks.

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan tanda dari peristiwa yang terjadi dalam evolusi. Peristiwa dalam evolusi dianalogikan pada ruang-ruang Taman Satwa. Penyampaian informasi dilakukan dengan cara melibatkan dan mengajak pengunjung masuk dalam suasana-suasana ada dalam peristiwa evolusi. Suasana tersebut diwujudkan melalui pengolahan bentuk dan ruang arsitektural, yang diharapkan membantu pengunjung mengenal dan mengerti tentang alam, makhluk hidup juga asal-usulnya. Diharapkan informasi tentang alam, makhluk hidup dan asal usulnya yang bersifat rekreatif dan edukatif ini dapat menarik minat pengunjung untuk lebih mengenal, mempelajari, peduli dan lebih mendekatkan kepada lingkungannya.

2. Rumusan Permasalahan

Bagaimana wujud rancangan fisik Taman Wisata Satwa yang mampu menghadirkan suasana peristiwa terbentuknya alam dan kehidupan melalui pengolahan bentuk dan ruang arsitektural dengan pendekatan transformasi peristiwa evolusi.

3. Tujuan Dan Sasaran

3.1. Tujuan

Menghasilkan suatu konsep bagi sebuah taman wisata sebagai tempat pendidikan, penelitian, konservasi dan rekreasi yang mempunyai suasana peristiwa terbentuknya alam semesta agar menarik minat masyarakat luas untuk datang, mengenal dan mempermudah proses pemahaman pengetahuan tentang alam binatang dan tumbuhan

3.2. Sasaran

Mendapatkan alternatif penerapan konsep-konsep bentuk dan ruang yang merupakan transformasi dari runtutan peristiwa pada evolusi alam

4. Lingkup Pembahasan

Dibatasi pada disiplin ilmu arsitektur, dengan dilandasi argumen-argumen yang memungkinkan interdisipliner. Sehingga diharapkan dari kesemuanya, ada implikasi yang bersifat keruangan.

5. Metode Pembahasan

Pola prosedural yang dipergunakan yaitu:

1. Deskriptif: penjelasan dan informasi yang berkaitan dengan latar belakang permasalahan
2. studi literatur : mengidentifikasi karakter-karakter, kebutuhan obyek dan pengunjung.
3. Analisis : menganalisis bentuk dan ruang arsitektur yang berhubungan dengan permasalahan yang ditemukan.

6. Sistematika Pembahasan

Bab I. Pendahuluan

Berisi latar belakang proyek, latar belakang permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, metode pembahasan yang digunakan dan sistem pembahasan yang diterapkan

Bab II. Landasan Teori

Berisi kajian mengenai taman satwa, kajian mengenai peristiwa evolusi dan kajian mengenai bentuk dan ruang

Bab III. Tinjauan Lokasi

Berisi mengenai tinjauan lokasi yang mengungkapkan potensi dan analisis lokasi.

Bab IV. Analisis

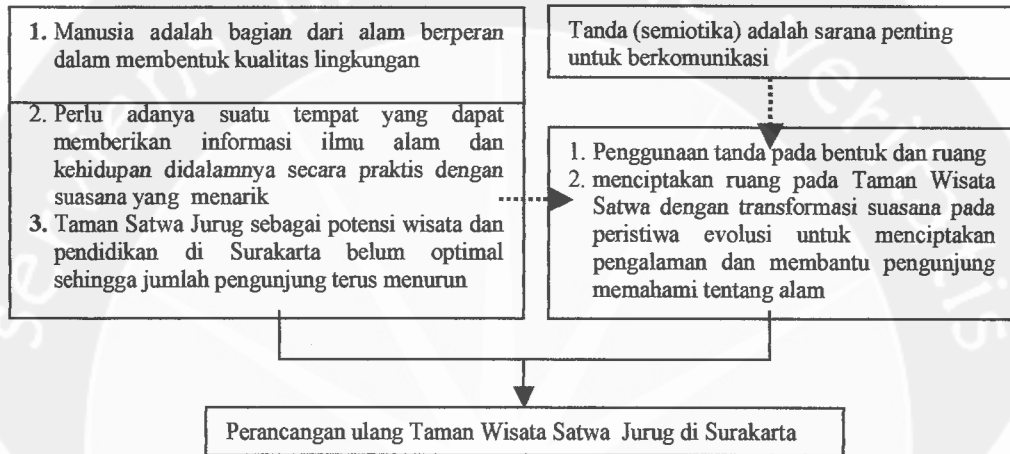
Berisi analisis permasalahan yaitu transformasi peristiwa evolusi dalam prinsip-prinsip arsitektural, program kegiatan serta program ruang

Bab V. Konsep Perencanaan dan Perancangan

Merupakan kesimpulan dari analisis yang telah dilakukan dan merupakan landasan dalam merancang.

7. Pola Pikir

LATAR BELAKANG



PERMASALAHAN

Bagaimana wujud rancangan fisik Taman Wisata Satwa yang mampu menghadirkan suasana peristiwa terbentuknya alam dan kehidupan melalui pengolahan bentuk dan ruang arsitektural dengan pendekatan transformasi peristiwa evolusi.

KAJIAN TEORI

- 1. Kajian tentang taman satwa
- 2. Kajian tentang tanda dan transformasi
- 3. Kajian tentang bentuk dan ruang

ANALISIS

Peristiwa Evolusi Menemukan kata-kata inti dan suasana inti dalam tiap peristiwa evolusi	Bentuk dan Ruang Transformasi skenario peristiwa evolusi dalam bentuk dan ruang arsitektural	Tapak Analisis tapak untuk mendukung pembentukan elemen ruang
--	--	---

KONSEP PERANCANGAN