

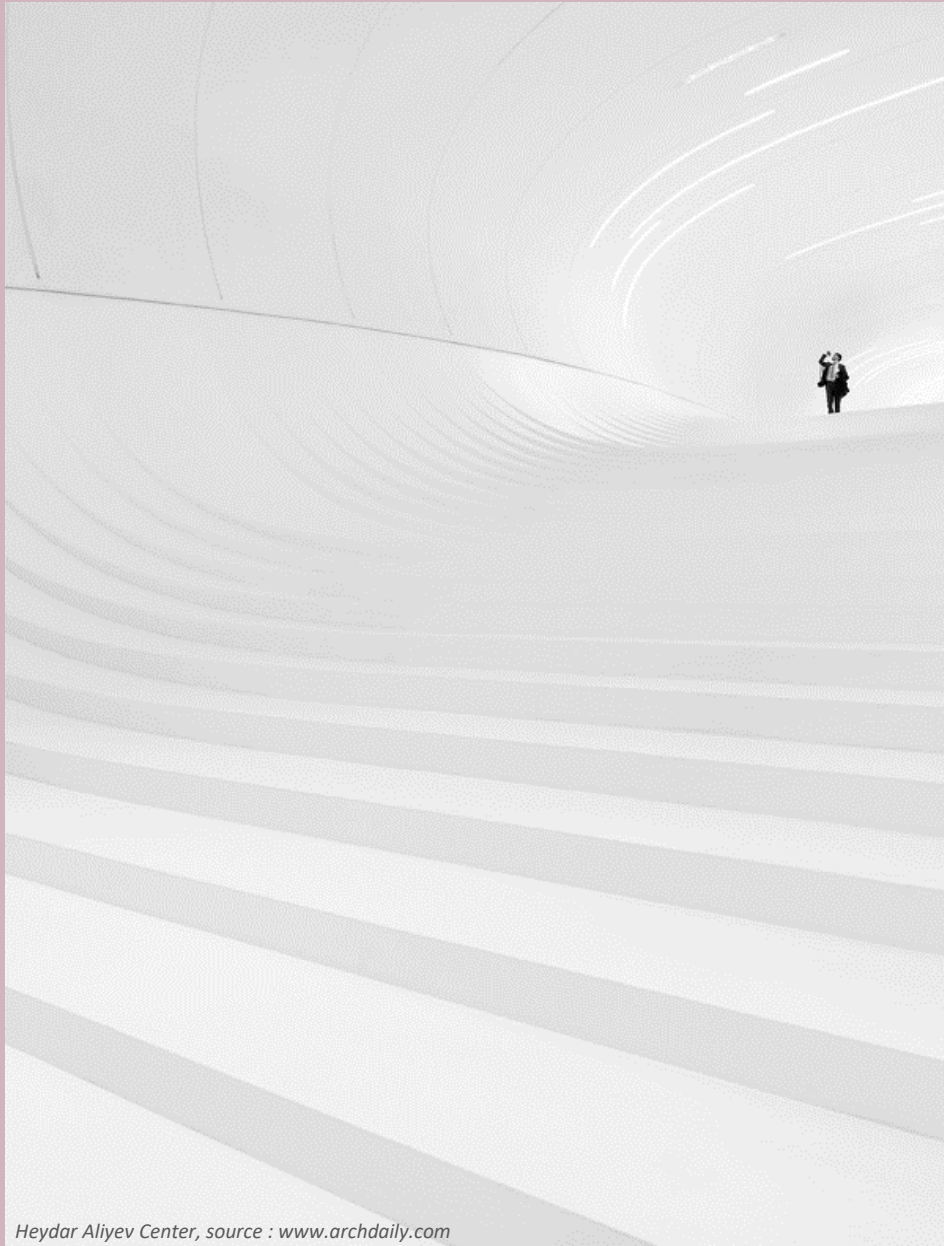
IMAJI

JURNAL RISET ARSITEKTUR

VOL. 9 No. 1 - JULI 2020

DEPARTEMEN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS DIPONEGORO

ISSN 2089-3892



Heydar Aliyev Center, source : www.archdaily.com



IMAJI

JURNAL RISET ARSITEKTUR
VOL. 9 No. 1 - JULI 2020
DEPARTEMEN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS DIPONEGORO

Penasehat :

*Dr. Ir. Agung Budi Sardjono, M.T
(Ketua Departemen Arsitektur FT UNDIP)*

Penanggung Jawab :

*Prof. Dr. Ir. Erni Setyowati, M.T
Indriastjario, Ir., M.Eng*

Pemimpin Redaksi :

Septana Bagus Pribadi, ST, MT

Dewan Redaksi :

*Prof. Totok Roesmanto, Ir, M.Eng.
Prof. Eddy Darmawan, Ir, M.eng.
Prof. Gagoek Hardiman, Ir, DR. Ing.
Prof. Dr. Ir. Edi Purwanto, M.T*

Redaksi Pelaksana :

M. Sahid Indraswara, ST, MT

Sekretaris :

Sukawi, ST, MT

Humas :

M. Sahid Indraswara, ST, MT

Alamat Redaksi

*Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik
Universitas Diponegoro, Kampus Tembalang
Jl. Prof Soedarto, SH
Telp : +62 024 7470690
Fax : +62 024 76480836
Email : imaji_jaft@gmail.com
Imaji_jaft@undip.ac.id
Website : www.imajijaft.com*

ISSN : 2089-3892

DARI REDAKSI

Salam hangat,

Edisi ini adalah IMAJI Vol.9 No. 1 yang terbit pada bulan Juli 2020.

Jurnal **IMAJI** ini adalah sebuah terbitan berkala yang bertujuan untuk mewadahi artikel dan tulisan ilmiah dosen dan mahasiswa dari lingkungan Jurusan Arsitektur FT Undip terutama yang berkaitan dengan riset di bidang Arsitektur.

Melalui jurnal ini, kita akan dapat menelusuri berbagai proses analisis dan pendekatan yang ditempuh oleh seorang arsitek atau kolaborasi antara dosen arsitektur dengan mahasiswa arsitektur untuk menunjang proses perencanaan dan perancangan sebuah karya desain arsitektur yang kokoh, fungsional, dan estetik.

Selamat menikmati.

Semarang, Juli 2020
Redaksi

DAFTAR ISI

01.	Kajian Penerapan Arsitektur Modern pada Bangunan <i>Container</i>, di Converso, Semarang <i>Reicha Mita Lutfiahsyah, Mohammad Sahid Indraswara</i>	<u>1</u>
02.	Identifikasi Desain Fasilitas Taman Ramah Anak dan Lansia pada Taman Kota Simpang Lima Semarang <i>Winda Veronika Sitorus, Mohammad Sahid Indraswara</i>	<u>11</u>
03.	Kajian Fasilitas Taman Kota Srigunting <i>Winni Puspita, Satriya Wahyu Firmandhani</i>	<u>21</u>
04.	Kajian Literatur Sistem Pencahayaan Buatan untuk Ruang Pamer pada Museum Ranggawarsita (Gedung C & D) dan Ruang Galeri Batik pada Museum Tekstil Jakarta dan Museum Batik Pekalongan <i>Biandi Zamariz, Wijayanti</i>	<u>31</u>
05.	Pengaruh Desain Interior Perpustakaan Pusat Universitas Diponegoro terhadap Kenyamanan Pengguna <i>Ega Nissyawali Listiandita, Dhanoe Iswanto</i>	<u>41</u>
06.	Citra Kawasan Kampus Undip Tembalang berdasarkan Kognisi Spasial Mahasiswa <i>Amirah F. Rosikhah, Muhammad A. Rijal, Putra K. Sidqi, Edi Purwanto</i>	<u>51</u>
07.	Pengaruh Cahaya Alami terhadap Kenyamanan Visual di Ruang Kerja pada Rumah Tinggal <i>Devita S. A. Setyawati, Intania A. Pramesthi, Muhammad A. Junanto, Singgih A. Rahmat, Viola Frascani, Totok Roesmanto</i>	<u>61</u>
08.	Pengembangan Grand Maerakaca dengan Konsep Ekowisata <i>Muhammad Amin Amrullah, Wijayanti</i>	<u>71</u>
09.	Penggunaan Perpustakaan DAFT Undip dalam Meningkatkan Kualitas Belajar para Sivitasnya <i>Alfans Alfarisy, Agung Budi Sardjono</i>	<u>81</u>
10.	Kajian Elemen Citra Kota pada Kawasan Simpang Lima Semarang <i>Rhanqqa Adhiyaksa, Mohammad Sahid Indraswara</i>	<u>91</u>
11.	Pola Tata Ruang untuk Pertunjukan Tari Gambang <i>Ikhmal Amalia Jahra, Veandita Melasari, Abdul Malik</i>	<u>101</u>
12.	Evaluasi Elemen Lansekap pada Taman Inspirasi Undip sebagai Taman Aktif <i>Mutiara Afifah Rabbani, Dhanoe Iswanto</i>	<u>111</u>

KAJIAN PENERAPAN ARSITEKTUR MODERN PADA BANGUNAN *CONTAINER*, DI CONVERSO, SEMARANG

Oleh : Reicha Mita Lutfiahsyah, Mohammad Sahid Indraswara

Semarang merupakan salah satu kota yang sangat menarik karena wilayah ini berkembang dengan berbagai gaya arsitektur seperti arsitektur tionghoa, kolonial, jawa, dan lain-lain. Berkembangnya pengetahuan, juga menjadi salah satu faktor yang membuat gaya arsitektur berkembang menjadi Arsitektur Modern. Kemunculan produk Industri sebagai bagian dari new arsitektur design juga ikut andil dalam Arsitektur Modern, salah satunya container. Di Semarang, Converso sebagai salah satu pengguna container dalam desain cafe dan restoran menjadi pusat perhatian. Searah dengan berkembangnya Arsitektur Modern, dipertanyakan apakah desain container pada Converso memiliki hubungan dengan Arsitektur Modern.

Kajian diawali dengan pemahaman Arsitektur Modern; fasade bangunan; tata ruang dalam; serta kajian bangunan container. Metode penelitian yang digunakan metode Deskriptif Kualitatif dimana metode yang dilakukan dengan menggambarkan atau melukiskan obyek penelitian berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya. Kemudian melakukan analisa terhadap obyek container Converso di Kota Semarang yang ditinjau berdasarkan karakteristik Arsitektur Modern menurut Brunner T, dkk (2013).

Sebagai kesimpulan, adanya ornament dan tidak adanya kesederhanaan warna menjadikan bangunan tidak termasuk dalam karakteristik arsitektur modern.

Kata Kunci : Arsitektur Modern, Semarang, Converso, Container, Fasade

1. LATAR BELAKANG

Arsitektur adalah lingkungan yang diciptakan oleh manusia itu sendiri dari alam yang dikuasainya untuk memungkinkan kedudukannya dan sikap hidupnya dalam suasana yang diinginkan dan dalam status yang diharapkan (Sidharta, 1996). Pada dasarnya, kebudayaan membentuk suatu gaya arsitektur, dimana budaya tiap kelompok berbeda sesuai kebutuhan untuk bertahan hidup. Oleh karena itu, gaya arsitektur menjadi berbeda namun juga ada banyak faktor selain itu yang mempengaruhinya. Dengan adanya suatu migrasi atau perpindahan penduduk, secara tidak disengaja budaya lokal lambat laun akan semakin berkembang, begitu pula dengan arsitekturnya.

Semarang merupakan salah satu kota yang memiliki arsitektur beragam, dimana hal ini dikarenakan Semarang memiliki ragam budaya serta ras. Semarang menjadi kota yang sangat menarik karena wilayah ini berkembang berbagai gaya arsitektur seperti arsitektur tionghoa, kolonial, jawa, dan lain-lain.

Berkembangnya pengetahuan, juga menjadi salah satu faktor yang membuat gaya

arsitektur berkembang menjadi Arsitektur Modern. Pada hakekatnya, Arsitektur Modern menjadi suatu gebrakan yang ingin lepas dari gaya arsitektur lama dan mengeluarkan jati diri yang baru yang searah dengan berkembangnya zaman.

Dari produk-produk industri yang dibuat dengan teknologi masa kini, desain arsitektur dapat dibangun dengan mempersingkat waktu dan dapat menghemat biaya. Salah satunya menggunakan *container*. Penggunaan *container* di Semarang dalam ragam arsitektur menjadi pusat perhatian, karena menjadi ide desain yang masih baru.

Kemudian, searah dengan berkembangnya Arsitektur Modern, apakah kemunculan *container* sebagai *new design* di Semarang ada hubungannya dengan Arsitektur Modern?

2. RUMUSAN MASALAH

Diperlukan pengetahuan mengenai Arsitektur Modern dalam membangun bangunan dengan desain tersebut. Berdasarkan latar belakang masalah, maka batasan penelitian ini ada pada fasade dan ruang dalam bangunan Converso Semarang. Dari batasan masalah diatas, maka

permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- Apakah desain bangunan Container pada Converso dilihat dari fasade dan ruang dalam bangunannya memiliki hubungan dengan Arsitektur Modern?
- Apakah bangunan tersebut dapat dikatakan sebagai bangunan Arsitektur Modern?

3. TUJUAN

Tujuan dari penelitian ini untuk menganalisis penerapan Arsitektur Modern pada bangunan container di Converso, Semarang, yang ditujukan kepada pengembang bangunan yang ingin menerapkan Arsitektur Modern.

4. METODOLOGI

Kajian diawali dengan penguraian penjelasan, prinsip, dan karakteristik Arsitektur Modern. Kemudian kajian tentang *fasade* bangunan; pengertian *fasade*; komponen, komposisi, ekspresi dan karakter *fasade*; elemen pembentuk karakter bangunan; serta prinsip penataan elemen arsitektur *fasade* bangunan. Dilanjutkan kajian tentang tata ruang dalam; elemen pembentuk karakteristik ruang. Serta kajian tentang bangunan *container*.

Metode penelitian yang digunakan metode Deskriptif Kualitatif dimana metode yang dilakukan dengan menggambarkan atau melukiskan obyek penelitian berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya. Kemudian melakukan analisa terhadap obyek *container* Converso di Kota Semarang yang ditinjau berdasarkan karakteristik Arsitektur Modern menurut Brunner T, dkk (2013).

5. KAJIAN PUSTAKA

5.1. Kajian Mengenai Arsitektur Modern

5.1.1. Pengantar Arsitektur Modern

Menurut Ashadi pada bukunya yang berjudul "Peradaban dan Arsitektur Modern", gerakan arsitektur modern, secara internasional, dikenal tumbuh dan berkembang di Jerman. Otto Wagner, Adolf Loose, Theodor Fischer, Henry van de Velde, Peter Behren, dan Josef

Hoffmann, merupakan generasi pertama arsitek modern di Jerman.

Disepakati bahwa arsitektur modern lahir pada tahun 1900 awal dan dimulai dengan periode Art Nouveau (seni baru), dimana mulai digunakan atribut-atribut baru dalam arsitektur (Inez, 2014).

Kemunculan arsitektur modern disebabkan karena terjadinya revolusi industri yang menyebabkan terjadinya perubahan pola pikir serta budaya masyarakat yang kemudian berpengaruh pada kehidupan sosial dan ekonomi masyarakat. Dimana faktor paling utama adalah kemajuan teknologi yang memungkinkan diproduksi material dan elemen dekorasi secara massal oleh pabrik (pre-fabrikasi). Dengan didukungnya perkembangan dari sistem transportasi, menyebabkan material dapat disebar-luaskan dengan mudah ke seluruh daerah.

Semua hal tersebut mengakibatkan waktu pengerjaan bangunan menjadi relatif lebih singkat dan konfigurasi konstruksi pun menjadi lebih mudah. Namun, hal ini menyebabkan hilangnya hasil karya "tangan" manusia yang digantikan dengan karya mesin dengan kualitas yang sama maupun lebih baik. Pada masa arsitektur klasik, pekerjaan konstruksi dan dekorasi adalah hasil karya "tangan" manusia. Hal inilah yang hilang pada masa modern akibat adanya revolusi industri. Pada masa ini, material dan elemen hasil fabrikasi merubah kesan, gaya, dan sistem konstruksi pada bangunan.

5.1.2. Konsep Arsitektur Modern

Berikut adalah tabel yang memuat setiap poin dari konsep arsitektur modern yang dikaji, yaitu cubism, de stijl, functionalism, rationalism, dan international style.

KAJIAN PENERAPAN ARSITEKTUR MODERN PADA BANGUNAN CONTAINER, DI CONVERSO,
SEMARANG

	Cubism	De Stijl	Functionalism	Rationalism	International Style
B E N T U K	Kubus dan balok (volumetrik)	'Elemen = Ekspresi' (penggunaan garis, bidang, volume)	'form follow function', 'God is in detail'	'form follow function', 'less is more', 'un machine d'habiter'	Menggunakan bentuk dasar geometri
		Penggunaan warna merah, kuning, biru, abu-abu, dan hitam	Bangunan merupakan mesin yang fungsional	Desain berdasarkan pemikiran yang logis dan rasional secara fungsi, kenyamanan, dan estetika	Penggunaan elemen horizontal dan ekspresi garis lurus
		Menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris		Dinding, bukaan, atap, dan lantai tersusun dalam komposisi elemen yang sesuai dengan fungsinya	Menggunakan bentuk volumetrik dengan kombinasi penyusunan rangka (pilotis)
		Kesederhanaan, kemurnian, keseimbangan, harmoni, dan keselarasan			
	Cubism	De Stijl	Functionalism	Rationalism	International Style
R U A N G	Menyatukan ruang luar dan ruang dalam	Menyatukan ruang luar dan ruang dalam	Kesatuan bentuk pada bagian luar dan bagian dalam bangunan	Penggunaan material kaca untuk menutupi permukaan internal ruang bangunan	Tidak melihat konteks lingkungan
	Dinding, bukaan, dan lantai sebagai elemen yang berpengaruh terhadap hubungan ruang serta media untuk memasukkan cahaya	Menggunakan warna sebagai elemen yang membentuk ruang			Menggunakan elemen bangunan untuk memperluas ruang dalam ke ruang luar
D E T A I L		Kejelasan produk mesin	Anti-estetik (menolak penggunaan ornamen)	Ornamen tidak perlu dihilangkan	Keteraturan pada fasad misalnya dengan menggunakan rangka pilotis yang modular
					Penggunaan kantilever sebagai elemen fasad
					Ekspresi kejujuran material
					Meminimalisir penggunaan elemen dekorasi
	Cubism	De Stijl	Functionalism	Rationalism	International Style
S T R U K T U R	Penggunaan material beton bertulang		Penggunaan sistem yang efektif dan efisien	Struktur merupakan elemen yang akan memunculkan nilai estetis	Kejujuran struktur dan konstruksi
	Ukuran struktur menggunakan sistem modul		Kejujuran struktur dan konstruksi	Kejujuran struktur dan konstruksi	Ukuran struktur menggunakan sistem modul

Tabel 1. Poin-poin konsep arsitektur modern
(Sumber: Inez, 2014)

5.1.3. Pinsip Arsitektur Modern

Berdasarkan kajian yang telah dilakukan, disimpulkan prinsip-prinsip arsitektur modern yang digunakan dalam analisis:

1. Berdasarkan Bentuk
 - Penggunaan bentuk dasar geometri
 - Penggunaan unsur garis-bidang-volume
 - Kesan simetri pada bangunan
2. Berdasarkan Ruang
 - Kesatuan antara ruang luar dan ruang dalam
 - Penggunaan elemen bangunan untuk mempengaruhi hubungan antar ruang
3. Berdasarkan Detail
 - Penggunaan bahan pre-fabrikasi yang menyebabkan keseragaman pada elemen bangunan
 - Kejelasan dalam pemasangan material bahan bangunan
4. Berdasarkan Struktur
 - Penggunaan sistem grid
 - Kejujuran struktur dan konstruksi

5.1.4. Karakteristik Arsitektur Modern

Karakteristik dari bangunan bergaya Arsitektur Modern (Brunner T. dkk, 2013) :

- Satu gaya Internasional atau tanpa gaya (seragam), merupakan suatu arsitektur yang dapat menembus budaya dan geografis.
- Penggunaan material dan bahan pada bangunan arsitektur modern tidak terlepas dari unsur fungsional, dimana bahan dan material yang digunakan harus mendukung fungsi bangunan secara keseluruhan.
- Bentuk mengikuti fungsi, sehingga bentuk menjadi monotone karena tidak diolah.
- Anti ornamen, menganggap ornamen yang ada pada bangunan tidak memiliki fungsi baik secara struktur maupun non struktur, sehingga ornamen dihilangkan dan dianggap suatu kejahatan dalam desain.
- Penekanan elemen vertikal dan horizontal masih berhubungan dengan penggunaan ornamen yang dianggap sebagai suatu kejahatan, maka bangunan-bangunan dengan langgam Arsitektur Modern menggunakan penekanan elemen vertikal dan horizontal pada bangunannya sebagai

pengganti ornamen, guna menambah estetika dan keindahan bangunan.

- Ekspresi terhadap struktur sebagai elemen arsitektur yang memberikan bentuk kepada tampak bangunan, sehingga menciptakan ruang pada kulit bangunan. Hal ini lebih dikenal dengan istilah Skin and Bone. Skin and bone merupakan salah satu ide desain dari langgam Arsitektur Modern yang mengedepankan kepolosan dan kesederhanaan dalam olah bentuk bangunan dengan cara menonjolkan struktur bangunan.
- Semakin sederhana merupakan suatu nilai tambah terhadap arsitektur tersebut.
- Tidak memiliki suatu ciri individu dari seorang arsitek, sehingga tidak dapat dibedakan antara arsitek yang satu dengan yang lainnya.
- Jenis bahan/material yang digunakan diekspos secara polos, ditampilkan apa adanya. Terutama bahan yang digunakan adalah beton, baja dan kaca.
- Nihilism, penekanan perancangan pada space, maka desain menjadi polos, simple, bidang-bidang kaca lebar. Tidak ada apa-apanya kecuali geometri dan bahan aslinya.
- Menyederhanakan bangunan sehingga format detail menjadi tidak perlu.
- Bangunan Arsitektur Modern menganut paham form follow function dimana bentuk yang dihasilkan mengikuti fungsi dari bangunan.

5.1.5. Arsitektur Modern di Iklim Tropis

- Kemiringan Atap
Kemiringan pada atap dengan sudut yang relatif tinggi (300) digunakan untuk mengantisipasi curah hujan yang tinggi pada daerah Tropis Basah.
- Penggunaan Dinding Porous
Penggunaan dinding porous pada bangunan diperuntukkan agar dinding dapat menyerap uap air di dalam ruangan dan meningkatkan kenyamanan. Dinding dikeringkan oleh aliran udara yang melewati celah-celah dinding, sehingga dapat mendinginkan permukaan bangunan.

- Penggunaan Dua Jenis Jendela
Umumnya, bangunan yang terletak di kawasan Tropis Basah menggunakan dua jenis jendela, yaitu jendela temporal dan jendela tetap. Jendela temporal umumnya digunakan pada siang hari.
- Penggunaan Sun Shading
Radiasi sinar matahari langsung diatasi dengan pemakaian sunshading. Agar panas tidak terakumulasi digunakan bahan yang kapasitas panasnya kecil.
- Peninggian Elevasi Lantai
Pada kondisi Iklim Tropis Basah umumnya memiliki udara yang lembab, tanah lembab, dan radiasi panas dari tanah yang membuat udara jenuh. Keadaan ini ditanggulangi dengan mengangkat lantai bangunan, sehingga udara lembab tidak langsung masuk ke bukaan-bukaan pada bangunan.

5.1.6. Arsitektur Modern di Semarang

Liem Bwan Tjje merupakan salah satu arsitek yang menjadi pelopor desain arsitektur modern di Indonesia. Pada setiap karya arsitekturnya, terlihat bahwa ada hubungan erat antara Liem sebagai arsitek Tionghoa pertama lulusan Belanda, dengan masyarakat Tionghoa 'cabang atas' di Semarang. Karya arsitektur Liem Bwan Tjje banyak dipengaruhi oleh arsitek Frank Lloyd Wright, Le Corbusier, dan Dudok De Stijl.

Bentuk rumah tinggal yang dirancang oleh Liem Bwan Tjje bagi orang-orang Tionghoa di Semarang dan beberapa kota besar di Jawa pada th. 1930 an, merupakan bentuk arsitektur modern, sesuai dengan ilmu yang ditimbanya selama bertahun-tahun di Eropa (Hanandito, 2004).

Berhasilnya arsitektur modern yang dibawa oleh arsitek Belanda pada awal abad ke 20, adalah penyesuaiannya yang baik dengan iklim tropis lembab yang ada di Nusantara. Di dalam praktek pembangunan penyesuaian dengan iklim setempat itu dinyatakan dalam detail-detail elemen bangunan seperti overstek yang cukup lebar untuk melindungi bangunan dari sinar matahari yang masuk setelah pukul 9.00 pagi sampai pukul 4.00 sore, serta untuk

melindungi tampiasnya air hujan yang masuk melalui pembukaan jendela. Pembukaan bangunan yang mengarah ke Utara-Selatan untuk menghindari arah sinar matahari langsung. Pembukaan yang cukup dengan lubang-lubang angin diatas pintu, jendela maupun atap supaya terjadi cross ventilasi yang baik dsb.nya adalah perwujudan dalam praktek-praktek bangunan di lapangan. Liem sangat menjadari akan hal-hal tersebut.

5.2. Kajian Mengenai *Fasade* Bangunan

Fasade (*facade*) secara etimologis mempunyai akar kata yang panjang . *Facade* berasal dari bahasa Perancis, yaitu *façade* yang diambil dari bahasa Italia *facciata* atau *faccia*. *Faccia* diambil dari bahasa Latin, yaitu *facies*. Dalam perkembangannya berubah menjadi *face* (bahasa Inggris) yang berarti wajah. Dalam bidang arsitektur *facade* berarti sebuah wajah bangunan atau bagian muka atau depan suatu bangunan.

Dalam perkembangannya, *Fasade* kemudian menjadi kata terapan yang memperkaya perbendaharaan bahasa kita, yaitu bahasa Indonesia. *Fasade* merupakan bagian yang sangat penting dari sebuah karya arsitektur, karena elemen ini merupakan bagian yang selalu pertama kali diapresiasi oleh publik (penikmat karya arsitektur).

Dengan demikian akan menjadi sangat jelas bahwa *Fasade* atau tampak depan suatu bangunan merupakan unsur yang tidak bisa dihilangkan dari sebuah produk desain arsitektur. *Fasade* merupakan wajah suatu bangunan yang setiap saat pasti terlihat oleh publik, bahkan tak jarang setelah melihatnya kemudian akan mencermati meskipun hanya dalam waktu sesaat sebelum memasuki bangunan tersebut. Selain itu dengan media *Fasade* ini bisa didapatkan sebuah gambaran terhadap fungsi – fungsi ruang yang ada dibalikinya atau didalamnya.

5.2.1. Elemen Pembentuk *Fasade* Bangunan

Menurut Krier (1988) dalam Suherman (2015) elemen-elemen pembentuk fasad, terdiri dari pintu, jendela, dinding, atap, dan sun shading. Pintu memiliki peranan yang menentukan dalam menghasilkan arah dan makna pada suatu ruang. Ukuran pintu memiliki makna

yang berbeda. Sedangkan jendela pada fasad harus memperhatikan proporsi geometris fasad, penataan komposisi, serta keharmonisan proporsi geometri. Distribusi jendela pada fasad memberikan efek tertentu dalam mempertegas fasad. Jendela dapat bergabung dalam kelompok-kelompok kecil atau membagi fasad dengan elemen-elemen yang hampir terpisah dan membentuk simbol tertentu. Dinding pada fasad dapat sebagai tonjolan pada bangunan. Sedangkan atap pada fasad merupakan mahkota bangunan yang disangga oleh dinding. Lalu sun shading dan ornamen merupakan respon fasad pada iklim lingkungan bangunan.

Menurut Lippsmeier (1980:74-90) dalam Ramadanta (2010) elemen fasad bangunan yang sekaligus merupakan komponen yang mempengaruhi fasad bangunan yaitu atap, dinding dan lantai. Jadi elemen fasad arsitektur terdiri dari bukaan, penutup dan pendukung. Elemen fasad pada bukaan terdiri dari pintu, dan jendela atau ventilasi. Elemen fasad pada penutup berupa dinding, atap dan lantai. Sedangkan elemen pendukung berupa sun shading dan ornamen pelengkap.

5.3. Kajian Mengenai Ruang Dalam Bangunan

Pada umumnya dikatakan bahwa Ruang Dalam (*interior*) dibatasi oleh tiga bidang, yaitu alas atau lantai, dinding dan langit-langit atau atap. Hanya perlu diingat bahwa dalam beberapa hal, ruang dalam sukar untuk dibedakan tiga pembatas yang terjadi, misalnya pada konstruksi *shell* karena dinding dan atap menjadi satu.

- Denah
Denah dalam dunia *building engineering* adalah sebuah diagram yang biasanya berbentuk skalatis, berfungsi untuk menunjukkan hubungan antar ruang, space yang terbentuk, dan bentuk fisik lainnya terkait struktur.
- Potongan
Potongan merupakan tampilan irisan bangunan atau denah yang memuat informasi mengenai dimensi/ukuran dan spesifikasi teknis bangunan rumah. Ukuran yang dimaksud adalah informasi tinggi

bangunan, kedalaman pondasi, tinggi kusen, dan lain sebagainya.

- **Zonning**
Zonning merupakan *land use* atau *planning area* yang direncanakan oleh perancang. Hal ini berfungsi untuk memisahkan area berdasarkan kemiripan karakteristik privasi dan fungsinya masing-masing.
- **Hubungan Antar Ruang**
Pada umumnya, suatu bangunan terdiri dari sejumlah ruang yang terhubung satu sama lain melalui fungsi, kedekatan atau jalur pergerakannya. Dua buah ruang bisa terhubung satu sama lain dengan beberapa cara yang mendasar sebagai berikut:
 - **Ruang di dalam Ruang**
Sebelah ruang yang luas dapat melingkupi dan membuat sebuah ruang lain yang lebih kecil di dalamnya. Contoh : Ruang resepsionis dan ruang informasi berada di dalam hall masuk
 - **Ruang-ruang yang saling berkaitan**
Terdiri dari dua buah ruang yang kawasannya membentuk sebuah daerah bersama. Contoh : ruang fasilitas dan jasa dengan ruang olahraga menciptakan sebuah open space.
 - **Ruang-ruang yang bersebelahan**
Merupakan jenis hubungan ruang yang merespon masing-masing ruang yang menjadi jelas terhadap fungsi dan persyaratan simbolisnya. Contoh : ruang pengelola dengan ruang pelayan.
 - **Ruang – ruang yang dihubungkan oleh sebuah ruang bersama**
Dua buah ruang yang terbagi oleh jarak dapat dihubungkan atau dikaitkan satu sama lain oleh ruang perantara. Contoh : ruang hunian dengan ruang fasilitas dan jasa.
 - **Sirkulasi**
Sirkulasi adalah alur gerak yang menghubungkan ruang-ruang pada suatu bangunan atau suatu rangkaian ruang-ruang interior maupun eksterior secara bersama-sama.

5.4. Kajian Mengenai Bangunan *Container*

4.4.1. Sejarah dan Latar Belakang *Container*

Kontainer (*Container*) merupakan peti kemas daur ulang terstandarisasi yang digunakan untuk penyimpanan yang aman dan pemindah material berat dan hasil produksi yang digunakan di seluruh dunia, di bawah sistem transportasi intermodal peti kemas berstandar.

Menurut Sawyer, arsitektur kontainer adalah konsep desain dari dalam arsitektur yang menggunakan kontainer bekas sebagai rangka (Widyaningrum, 2012).

Penggunaan kembali kontainer sebagai komponen bangunan mendukung proses daur ulang yang lebih ramah lingkungan, dan juga mewujudkan penghematan *energy* bangunan dapat diterapkan. Kontainer juga mempunyai nilai perbandingan penghematan energy yang lebih tinggi dibandingkan dengan material bangunan lainnya. Jika dalam jangka waktu beberapa tahun mendatang kontainer sudah dianggap wajar sebagai material bangunan utama, maka dari itu, kontainer sebagai komponen bangunan dapat disebut sebagai struktur yang berkelanjutan.

6. Kajian Hasil Survey

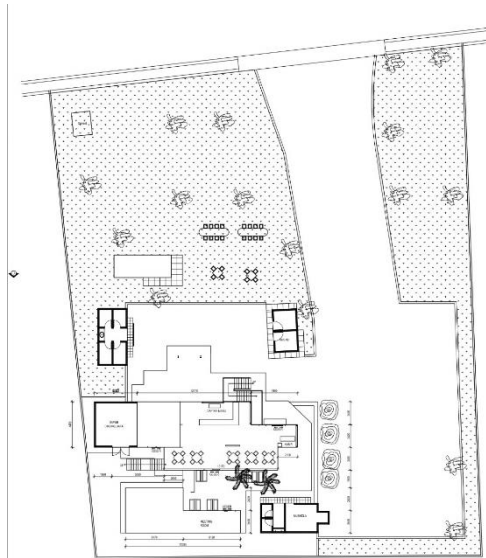
6.1. Deskripsi Obyek Penelitian



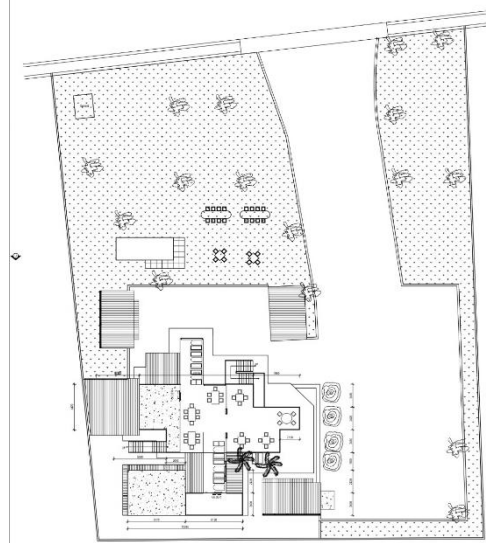
Gambar 1. Kondisi aktual *Converso*, Semarang
(Sumber: Data Pribadi)

Converso sebagai obyek penelitian memiliki alamat Jalan Durian Raya No. 52 C, Srandol Wetan, Banyumanik, Semarang. *Converso* merupakan cafe sekaligus restoran yang sudah berjalan kurang lebih tiga tahun. Terdiri dari 4

bangunan, dimana lantai satu bangunan utama container terdiri dari area bar, ruang makan, dan dapur. Serta lantai dua hanya ada area ruang makan.



Gambar 2. Denah lantai 1 Converso, Semarang
(Sumber: Data Pribadi)



Gambar 3. Denah lantai 2 Converso, Semarang
(Sumber: Data Pribadi)

6.2. Hasil Observasi

6.2.1. Fasade Bangunan Converso

Elemen *Fasade* bangunan yang diamati meliputi :

A. Pintu

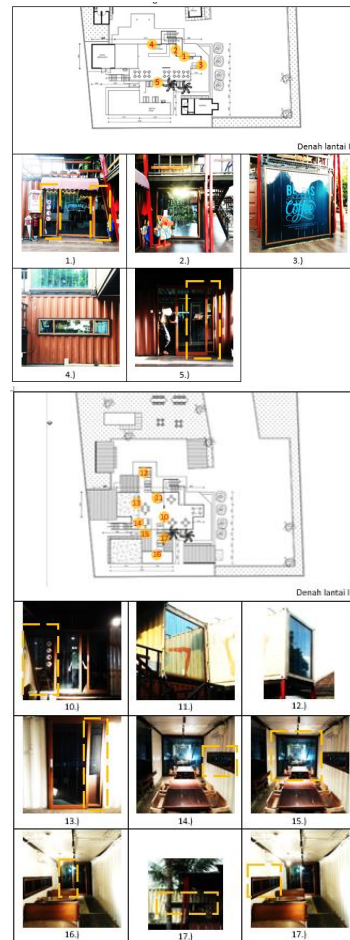
Pada bangunan utama, terdapat enam buah pintu dengan tipe pintu yang sama yaitu pintu geser. Pintu tersebut bermaterial kaca dengan kusen aluminium.



Gambar 4. Kondisi aktual pintu
(Sumber: Data Pribadi)

B. Jendela

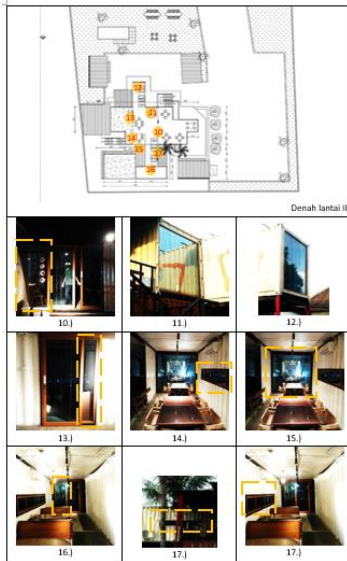
Jendela pada bangunan ini, merupakan jendela mati atau bisa disebut dinding bermaterial kaca.



Gambar 5. Kondisi aktual jendela
(Sumber: Data Pribadi)

C. Dinding

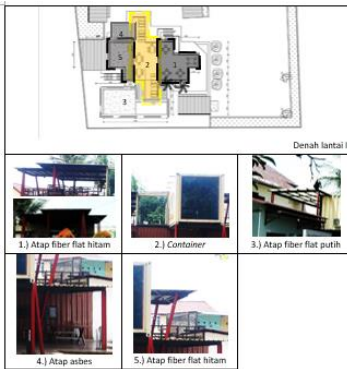
Dinding pada bangunan ini sebagian besar murni dari material container, dan kaca. Sebagian besar warna finishing yang digunakan pada dinding fasade bangunan yaitu coklat dan kuning muda.



Gambar 6. Kondisi aktual dinding
(Sumber: Data Pribadi)

D. Atap

Atap yang digunakan pada bangunan tidak sepenuhnya murni dari container, namun juga menggunakan material yang lain. Tipe atap pada semua material yaitu atap datar.



Gambar 7. Kondisi aktual atap
(Sumber: Data Pribadi)

E. Lantai

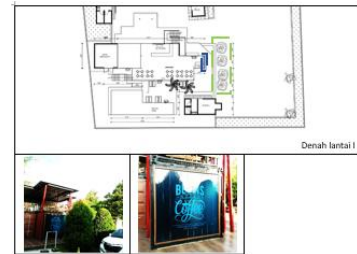
Terdapat elevasi lantai dengan tanah. Dimana penutup lantai pada luar bangunan (*fasade*) menggunakan material keramik dan beton.



Gambar 8. Kondisi aktual lantai
(Sumber: Data Pribadi)

F. Sun Shading

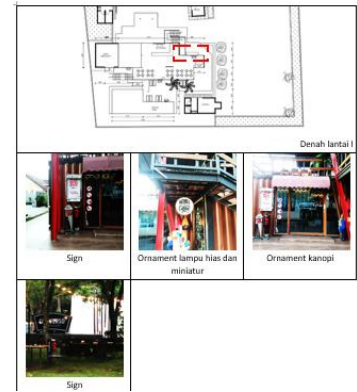
Sun shading pada bangunan terlihat menonjol sisi barat bangunan. Peletakan tanaman pada sisi barat bangunan, mempunyai efek mengurangi silau sinar matahari sore terhadap ruang dalam bangunan.



Gambar 9. Kondisi aktual lantai sun shading
(Sumber: Data Pribadi)

G. Ornament

Terdapat sign dan ornament pada *fasade*.

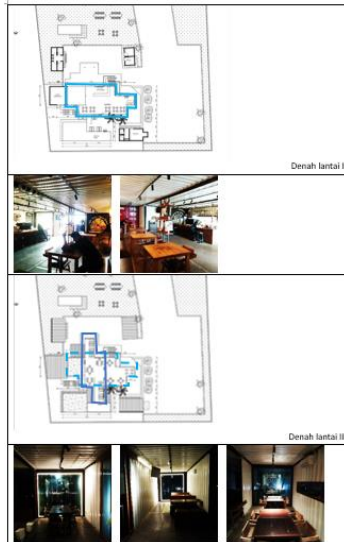


Gambar 10. Kondisi aktual lantai ornament
(Sumber: Data Pribadi)

6.2.2. Tata Ruang Dalam Bangunan Converso

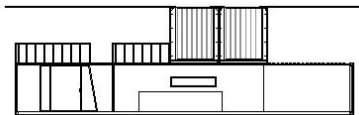
A. Bentuk denah

Bentuk denah bangunan utama container di Converso memiliki bentuk dasar geometri segi empat yang digunakan secara umum, persegi panjang yang aditif dan subtraktif pada beberapa bagian.



Gambar 11. Bentuk denah *Converso*, Semarang
(Sumber: Data Pribadi)

B. Bentuk potongan



Gambar 12. Bentuk potongan *Converso*, Semarang
(Sumber: Data Pribadi)

C. Zonning

Bangunan utama container menerapkan sistem zonning dengan karakteristik publik, semi publik, dan private.

D. Hubungan antar ruang

Bangunan ini memiliki ruang-ruang yang saling berhubungan, karena terlihat adanya hubungan antar ruang lantai atas dan ruang lantai bawah, dimana dihubungkan dengan tangga. Terdapat beberapa fungsi dalam satu ruang pada lantai satu.

E. Sirkulasi

Pada sirkulasi ruang dalam, pengunjung memasuki bangunan melalui pintu utama. Sistem sirkulasi dan pencapaian area dalam bangunan berupa tangga. Terdapat dua buah tangga pada bangunan yang menghubungkan lantai bawah dan atas, dimana tangga sebelah barat merupakan akses publik, dan tangga sebelah timur merupakan akses *private (service)*.

7. Analisis

7.1. Kajian Perbandingan Penerapan Karakteristik Arsitektur Modern Terhadap Bangunan *Container* *Converso*

Kajian kondisi eksisting berisi analisis terhadap fasade dan ruang dalam bangunan container *Converso* yang diantaranya yaitu: a.) Pintu, b.) Jendela, c.) Atap, d.) Dinding, e.) Lantai, f.) Sun shading, g.) Ornament, h.) Bentuk denah, i.) Bentuk potongan, j.) Zoning, k.) Hubungan antar ruang, dan l.) Sirkulasi.

Obyek tersebut dianalisis dengan menggunakan karakteristik Arsitektur Modern menurut Brunner T, dkk (2013), yang jika disimpulkan, diantaranya :

- Fungsional
- Form follow function
- Anti ornament
- Honest Expressions of Structure
- Honest Use of Material
- Sederhana dan simple
- Bentuk geometris

7.2. Analisa Data

6.2.1. Fasade

	Pintu	Jendela	Atap	Dinding	Lantai	Sun shading	Ornament
Fungsional	√	√	√	√	√	-	x
Form Follow Function	√	√	-	√	x	-	-
Anti ornament	x	√	-	x	√	-	x
Honest Expressions of Structure	√	√	√	√	√	-	-
Honest Use of Material	x	√	√	√	√	-	-
Sederhana dan simple	x	x	x	x	x	-	x
Bentuk geometris	√	x	√	√	x	-	-

Tabel 2. Analisa elemen pembentuk fasade *Converso*, Semarang
(Sumber: Data Pribadi)

Elemen pembentuk *fasade* pada bangunan *container* *Converso*, tidak menampilkan karakteristik sederhana dalam Arsitektur Modern. Dikarenakan pada elemen bangunan, terdapat *ornament* yang tidak diperlukan dalam desain Arsitektur Modern. Termasuk dikarenakan ada lebih dari dua warna dalam *fasade* bangunan.

Namun terdapat kejujuran dalam material yang diterapkan pada bangunan *container* *Converso*.

6.2.2. Ruang Dalam Bangunan

	Bentuk Denah	Bentuk Potongan	Zonning	Hub. Antar Ruang	Sirkulasi
Fungsional	-	-	-	√	√
Form Follow Function	√	√	-	-	-
Anti ornament	-	-	-	-	-
Honest Expressions of Structure	√	√	-	-	-
Honest Use of Material	-	-	-	-	-
Sederhana dan simple	-	-	-	-	-
Bentuk geometris	√	√	-	-	-

Tabel 3. Analisa ruang dalam bangunan *Converso*, Semarang
(Sumber: Data Pribadi)

Pada ruang dalam bangunan *container* *Converso*, bentuk denah dan bentuk potongan telah menerapkan kejujuran ekspresi struktur serta bentuk geometris. Juga sudah menerapkan karakteristik *form follow function* dalam Arsitektur Modern.

8. KESIMPULAN

Penggunaan *container* sebagai material ekspos menjadi gaya baru dalam desain arsitektur. Hubungan yang dimiliki terkait dengan Arsitektur Modern dimana terdapat kejujuran struktur dan konstruksi, juga penggunaan material industri yang polos memperkuat kesan modern seperti baja, dan kaca. Karakteristik Arsitektur Modern lainnya yang diterapkan yaitu penggunaan kaca yang memiliki peran penyatuan ruang luar dan dalam.

Namun, adanya *ornament* dan tidak adanya dalam kesederhanaan warna menjadikan bangunan tidak termasuk dalam karakteristik arsitektur modern. Sehingga *Converso* tidak dapat dikatakan sebagai bangunan Arsitektur Modern.

9. DAFTAR PUSTAKA

Ashadi. 2016. *Peradaban dan Arsitektur Modern*. Jakarta: Arsitektur UMJ press. https://www.researchgate.net/publication/314307919_Peradaban_dan_Arsitektur_MODER

N. ISBN: 978 602 74968 1 1. Diakses 16 April 2020.

Brunner, T, dkk. 2013. *Kajian Penerapan Arsitektur Modern pada bangunan Roger's Salon, Clinic, Spa and Wellness Center Bandung* [Jurnal]. *Jurnal Reka Raksa*. Vol. 1 No. 2. Diakses 16 Maret 2020.

Hanandinoto. 2014. *Liem Bwan Tjie Arsitek Modern Generasi Pertama di Indonesia (1891-1966)* [Jurnal]. Jurusan Teknik Arsitektur. Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan. Universitas Kristen Petra. Diakses 16 April 2020.

Inez, Eugenia. 2014. *Penerapan Prinsip Arsitektur Modern pada Bangunan Fakultas Pendidikan MIPA Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung* [Jurnal]. Jurusan Arsitektur. Fakultas Teknik. Universitas Katholik Parahyangan Bandung. Diakses 16 April 2020.

Ramadanta, Asyra. 2010. *Kajian Tipologi dalam Pembentukan Karakter Visual dan Struktur Kawasan* [Jurnal]. *Jurnal SMARTek*. Vol. 8 No. 2. Diakses 16 Maret 2020.

Setiawan dan Utami. 2016. *Tipologi Perubahan Elemen Fasad Bangunan Ruko pada Penggal Jalan Puri Indah, Jakarta Barat* [Jurnal]. *Vitruvian Jurnal Arsitektur, Bangunan, & Lingkungan*. Vol. 6 No. 1. ISSN: 2088 8201. Diakses 16 April 2020.

Suherman, Nanang, dkk. 2015. *Penerapan Bahan B-panel Ditinjau Dari Aspek Perancangan Fasad, Bentuk Bangunan, dan Ruang Interior* [Jurnal]. *Jurnal Reka Raksa*. Vol.3 No. 1. Jurusan Teknik Arsitektur. Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan. Institut Teknologi Nasional. Diakses 16 Maret 2020.

Widyaningrum dan Mohamadi. 2012. *Rumah Kontainer Sebagai Alternatif Desain Raman Lingkungan dalam Arsitektur* [Jurnal]. Departemen Arsitektur. University of 17 Agustus 1945 (UNTAG) Semarang. Diakses 16 April 2020.

IDENTIFIKASI DESAIN FASILITAS TAMAN RAMAH ANAK DAN LANSIA PADA TAMAN KOTA SIMPANG LIMA SEMARANG

Oleh : Winda Veronika Sitorus, M. Sahid Indraswara

Keberadaan taman kota sangat penting bagi sebuah kota yakni sebagai ruang publik. Taman kota sebagai ruang publik perkotaan dikatakan memenuhi kualitas apabila mencapai kelayakan terhadap kriteria: pelayanan pengguna, tingkat aktivitas, tingkat kebermaknaan dan kemudahan akses. Persepsi dan preferensi pengguna taman kota merupakan salah satu cara untuk mengetahui kualitas taman kota di Kota Semarang agar dapat digunakan secara maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk meneliti kualitas desain fasilitas pada Taman Kota Simpang Lima, apakah sudah memenuhi standar kelayakan desain taman yang ramah anak dan lansia, serta menambah pengetahuan dan cakrawala pandang mengenai desain taman kota, sesuai standar kelayakan dan prinsip desain universal. Metode yang digunakan bersifat kualitatif yaitu dengan mengumpulkan data-data melalui kegiatan survey dan menghitung ukuran setiap fasilitas pada taman Simpang Lima yang berkaitan serta luasannya.

Berdasarkan teori hingga hasil analisis terkait Lapangan Pancasila, maka diperoleh hasil bahwa kualitas desain fasilitas taman Simpang lima masih kurang memenuhi standar fasilitas taman yang ramah anak dan lansia

Kata Kunci : Lapangan Pancasila, Ruang Terbuka Publik, Fasilitas taman, anak, lansia

1. LATAR BELAKANG

Sebagai kota metropolitan, Kota Semarang berkembang dengan pesat, salah satunya adalah dalam pembuatan taman kota sebagai Ruang Terbuka Hijau. Menurut Purnomohadi N fungsi taman kota yaitu, nilai edukatif, ruang kegiatan dan tempat fasilitas kota, nilai estetika, kegiatan ekonomi, dan menurut Atmojo fungsi taman kota adalah fungsi sosial, fungsi ekologi, fungsi hidorologi, fungsi kesehatan dan fungsi estetika. Keberadaan taman kota sangat penting bagi sebuah kota yakni sebagai ruang publik. Salah satunya melalui desain ramah anak dan juga pihak lansia pada taman kota. Hal ini memunculkan rumusan masalah yaitu bagaimana kualitas desain ramah anak dan lansia pada Taman Kota Simpang Lima di Kota Semarang berdasarkan persepsi dan preferensi pengguna.

2. RUMUSAN MASALAH

Diperlukan pengamatan dan pengumpulan data serta mempelajari lebih lanjut tentang ruang terbuka hijau, taman kota Simpang Lima, dan peraturan-peraturan mengenai desain taman yang ramah anak dan lansia untuk mengetahui kualitas desain fasilitas

Taman Kota Simpang Lima apakah sudah ramah anak dan ramah lansia.

3. METODOLOGI

Metodologi yang digunakan adalah metode kualitatif, dengan cara mengamati langsung kegiatan dan fasilitas di Taman Kota Simpang Lima juga mengumpulkan data-data serta menghitung ukuran setiap fasilitas yang berkaitan dan luasannya.

4. KAJIAN PUSTAKA

4.1. Tinjauan Taman Kota

Taman adalah sebidang lahan berpagar yang digunakan untuk mendapatkan kesenangan, kegembiraan, dan kenyamanan. (Laurie, 1986:9). Kota adalah tempat berlangsungnya proses hidup dan kehidupan atau sebagai tempat berlangsungnya aktifitas manusia (Setiyaningrum, Diyah, 2002:4). Menurut Irwan (2007), taman kota adalah ruang terbuka hijau yang mempunyai fungsi utama untuk keindahan dan interaksi sosial. Taman kota sebagai salah satu ruang terbuka hijau juga memiliki fungsi, sedangkan menurut Zoer'aini (1997) fungsi taman kota yaitu, fungsi lansekap, fungsi pelestarian lingkungan, fungsi estetika.

Standar taman kota berdasarkan fungsinya:

- Standar Fungsi sosial : tempat melakukan aktifitas bersama, komunikasi sosial, peralihan dan menunggu, bermain dan olah raga, sarana olah raga dan rekreasi, sarana penghubung antara tempat satu dengan tempat lainnya, pembatas diantara massa bangunan, sarana penelitian dan pendidikan serta penyuluhan bagi masyarakat untuk membentuk kesadaran lingkungan hidup, sarana untuk menciptakan kebersihan, kesehatan, keserasian, dan keindahan lingkungan.
- Standar fungsi ekologis : sarana kesehatan (higienis), pengaturan iklim (klimatologis), perlindungan (Protektif), hidrologis, sosial-ekonomi.

4.2. Tinjauan Ruang Terbuka Publik

Ruang terbuka publik merupakan ruang yang dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja tanpa batasan. Menurut Carr (1992) ruang terbuka yang efektif setidaknya meliputi 3 prinsip, yaitu responsif, demokratis dan bermakna. Responsif, mampu memenuhi kebutuhan setiap individu pengguna ruang terbuka publik. Demokratis, mampu memberikan perlindungan terhadap hak-hak individu. Bermakna, mampu memberikan interaksi yang luas antara individu dan lingkungannya. Ruang terbuka publik dapat berupa alun-alun, taman, jalur pejalan kaki.

Taman kota sebagai RTH (lapangan hijau) dilengkapi dengan fasilitas rekreasi, taman bermain (anak/balita), taman bunga, taman khusus (untuk lansia), fasilitas olah raga terbatas, dan kompleks olah raga dengan minimal RTH 30%. Semua fasilitas tersebut terbuka untuk umum.

Koefisien Daerah Hijau (KDh)	Fasilitas	Vegetasi
70-80 %	1) lapangan terbuka; 2) unit lapangan basket (14x26 m); 3) unit lapangan volley (15 x 24 m); 4) trek lari, lebar 7 m panjang 400 m; 5) WC umum; 6) parkir kendaraan termasuk sarana kios (jika diperlukan); 7) panggung terbuka; 8) area bermain anak; 9) prasarana tertentu: kolam retensi untuk pengendali air larian; 10) kursi.	1) 150 pohon (pohon sedang dan kecil) semak; 2) perdu; 3) penutup tanah.

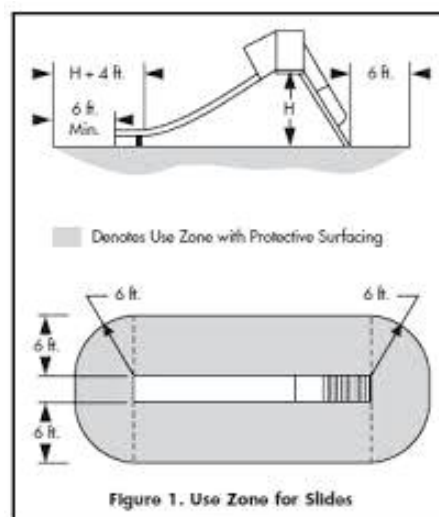
Tabel 1 : Contoh Kelengkapan Fasilitas RTH Taman Kota
Sumber: Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor 5 Tahun 2008

4.3. Anak-anak dalam Ruang Terbuka Publik

Anak didefinisikan sebagai manusia yang belum berusia 18 tahun, termasuk anak yang masih berada di dalam kandungan (Peraturan Menteri Negara PPPA RI Nomor 11 Tahun 2011). Berikut ini beberapa ketentuan keselamatan alat bermain berdasarkan Handbook for Public Playground safety (No. Pub. 25), yaitu :

▪ Perosotan

Jarak minimal untuk akses naik pada perosotan adalah 6 kaki (1 kaki : 0.3048 m) . Akses keluar dari perosotan yaitu H + 4 kaki dimana H adalah jarak dari lantai ke titik tertinggi perosotan seperti yang dapat dilihat pada gambar. Lebar ruang yang digunakan sebaiknya minimal 6 kaki dan tidak terlalu lebar dari 14 kaki.



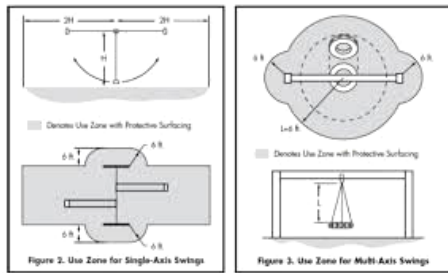
Gambar 1 : Jarak aman perosotan

Sumber : Handbook for Public Playground safety, No. Pub. 25

▪ Ayunan

Jarak dari titik tengah ayunan ke jarak minimal di depan 2 kali titik teratas ayunan ke bawah. Untuk ayunan multi-axis swings jarak yang dianjurkan dari titik tengah jari ayunan adalah L+6 kaki dimana L adalah panjang tali ayunan. Untuk tiang disebelah kanan dan kiri juga disediakan ruang dengan radius 6 kaki. Peletakan alat bermain yang bergerak seperti ayunan sebaiknya diletakkan di sudut, tepi, atau pinggir taman bermain .

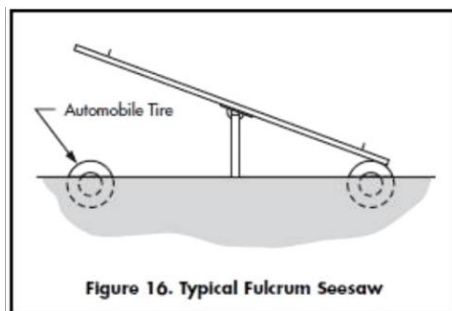
IDENTIFIKASI DESAIN FASILITAS TAMAN RAMAH ANAK DAN LANSIA PADA TAMAN KOTA SIMPANG LIMA SEMARANG



Gambar 2 : Jarak aman ayunan
 Sumber : Handbook for Public Playground safety, No. Pub. 25

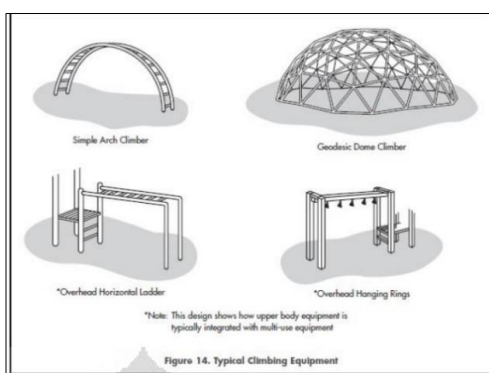
▪ Papan jungkat-jungkit

Sebaiknya menggunakan bantalan seperti ban mobil bekas agar kursi tidak langsung menyentuh tanah. Sudut yang direkomendasikan yaitu ketika kemiringan papan saat diam dan garis horizontal membentuk sudut 25°.



Gambar 3 : Tampak samping jungkat-jungkit
 Sumber : Handbook for Public Playground safety,

▪ Alat bermain yang dipanjat



Gambar 4 : Alat panjat
 Sumber : Handbook for Public Playground safety, No. Pub. 25

• Komedi putar

Jarak aman disekitar komedi putar dianjurkan 6 feet.. Jarak aman dipertimbangkan jika anak bermain di dekat alat bermain ketika berputar.

Berikut kriteria dan indikator dalam perancangan RPTRA :

Kriteria	Indikator
Keselamatan (K1)	Fisik taman bermain dan fasilitas permainan yang ada di dalamnya tidak menimbulkan/memungkinkan terjadinya kecelakaan saat digunakan untuk bermain.
Kesehatan (K2)	Bebas terhadap hal-hal yang menyebabkan terganggunya kesehatan dalam jangka pendek maupun jangka panjang.
Kenyamanan (K3)	Kenyamanan Fisik : kebebasan dalam penggunaan fasilitas bermain, tidak terganggu dalam beraktivitas. Kenyamanan Psikologis : memiliki rasa aman dari lingkungan sekitar, terlindung dari iklim yang mengganggu.
Kemudahan Aksesibilitas (K4)	Taman bermain dan semua fasilitas permainan dapat dengan mudah digunakan, dimengerti dan dijangkau oleh semua anak-anak tanpa terkecuali.
Keamanan (K5)	Bebas terhadap hal-hal yang memungkinkan terjadinya tindak kejahatan ataupun vandalisme.
Keindahan (K6)	Menarik secara visual, mendorong orang untuk datang berkunjung dan memiliki citra dan identitas khusus sebagai taman bermain anak.

Tabel 2 : Kriteria dan Indikator Perancangan RTPA
 Sumber : Baskara, 2011

Adapun hubungan antara kriteria dan komponen dalam perancangan RPTRA dapat dilihat pada Tabel.

Kriteria	K1	K 2	K 3	K 4	K 5	K 6
Lokasi	*	*	*	*	*	*
Tata Letak	*		*	*	*	*
Peralatan Permainan	*		*	*		*
Konstruksi	*					*
Material/Bahan	*	*	*			

Tabel 3 : Kriteria dan indikator dalam perancangan RPTRA
 Sumber : Baskara, 2011

Dari pengkajian literatur yang telah dilakukan sebelumnya didapat variabel penelitian seperti berikut :

Variabel	Sub variabel	Indikator
Faktor Keselamatan	Lokasi	Taman bermain terlindungi oleh pagar yang tidak mudah dipanjat oleh anak-anak.
	Tata Letak	- Pengaturan tata letak taman bermain anak didasarkan pada zonasi aktivitas bermain aktif pasif, kelompok umur dan jenis permainan (untuk memastikan tidak saling terganggunya antar kegiatan bermain) - Perletakan fasilitas permainan didasarkan pada alur pergerakan (sirkulasi) untuk meminimalisir terjadinya benturan.
Peralatan Permainan	Peralatan Permainan	Area alas peralatan permainan harus dirancang dengan material yang mampu meminimalisir benturan.
	Konstruksi	Sambungan peralatan permainan harus

		dipasang dengan meminimalisir adanya tonjolan.
	Materi/Bahan	- Bahan yang bersentuhan langsung dengan kulit anak harus memiliki tekstur yang halus. - Bahan pijakan harus mampu meminimalisir terjadinya slip saat anak-anak bermain. - Area pinggir dan pojokan harus dibentuk dengan tingkat kelengkungan tinggi serta dihindarkan dari bentuk yang tajam dan membentuk sudut.
Faktor Kesehatan	Lokasi	Taman bermain jauh dari polusi udara, air, bunyi dan odor (bau).
	Materi/Bahan	Materi fasilitas dan taman bermain tidak mudah korosi/berkarat.
Faktor Kenyamanan	Lokasi	- Taman bermain tidak terganggu oleh aktivitas yang terjadi di lingkungan sekitarnya. - Lokasi taman bermain ternaungi oleh vegetasi / struktur bangunan.
	Tata Letak	- Tata letak memungkinkan anak-anak bebas bergerak dari satu permainan ke permainan lainnya. - Tersedianya fasilitas tempat duduk sebagai area tunggu dan istirahat bagi orang tua dan pendamping anak-anak. - Tersedianya fasilitas berlindung saat terjadi hujan dan gangguan alam lainnya.
	Peralatan Permainan	Peralatan permainan harus mampu digunakan dengan nyaman oleh semua anak tanpa kecuali.
	Materi/Bahan	- Tidak menggunakan bahan yang mudah menghantarkan panas pada area taman yang mendapatkan sinar matahari secara langsung. - Material yang dipilih harus mempunyai daya tahan tinggi, higienis dan mudah secara pemeliharaan. - Ukuran fasilitas permainan yang ergonomis.
Faktor Kemudahan Aksesibilitas	Lokasi	- Lokasi taman bermain mudah dijangkau oleh semua anak dengan adanya sarana aksesibilitas yang baik (termasuk anak dengan keterbatasan fisik dan mental) - Sistem informasi menuju lokasi dan gerbang taman bermain mudah terlihat dan direspon.
	Tata Letak	Tata letak didukung dengan sarana sirkulasi yang mudah dilalui oleh semua anak baik berupa jalur datar maupun jalur ramp.
	Peralatan Permainan	Peralatan permainan dapat dimengerti dan digunakan oleh semua anak dengan mudah.
Faktor Keamanan	Lokasi	Tersedia pos keamanan untuk menjaga keamanan di lokasi tersebut. - akses masuk lokasi bermain anak-anak dibatasi jumlahnya agar meminimalisir dan melindungi serta mampu mengontrol anak dari gangguan luar/kejahatan.
	Tata Letak	Tata letak taman bermain memudahkan orang tua maupun pendamping dalam mengawasi anak-anak yang sedang bermain.
Faktor Keindahan	Lokasi	Penetapan lokasi taman bermain memperhatikan keindahan lingkungan sekitar sehingga pengunjung mendapatkan kenyamanan visual.
	Tata Letak	Tata letak memperhatikan keindahan lingkungan sekitar sehingga pada titik tertentu pengunjung taman bermain dapat menikmati pemandangan yang indah di dalam maupun di luar kawasan taman.
	Peralatan Permainan	Peralatan permainan mempunyai bentuk yang mampu mengeksplorasi daya imajinasi anak-anak.
	Konstruksi	Desain struktur harus menciptakan kesatuan estetika dengan fasilitas taman lainnya serta lingkungan sekitar.

Tabel 4 : Penjabaran variabel penelitian
Sumber : Penulis

4.4. Lansia dalam Ruang Terbuka Publik

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 1998 tentang Kesejahteraan Lanjut Usia dalam Bab 1 Pasal 1 ayat 2 yang berbunyi bahwa "lanjut usia adalah seseorang yang mencapai usia 60 (enam puluh) tahun ke atas"

No	Pelayanan Untuk Lansia Pada Pertamanan dan Tempat Rekreasi
1	Penyediaan tempat duduk khusus
2	Penyediaan alat bantu lanjut usia (railing tangga)
3	Penyediaan alat bantu lanjut usia (ramp dengan kemiringan landai untuk yang berkursi roda)
4	Pemanfaatan taman-taman untuk olah raga
5	Akses ke pertamanan dan tempat rekreasi
6	Akses dari pertamanan dan tempat rekreasi
7	Akses di dalam pertamanan dan tempat rekreasi
8	Tempat parkir
9	Tempat naik turun penumpang
10	Tempat telepon
11	Tempat minum
12	Toilet
13	Informasi tentang taman dan tempat rekreasi
14	Tanda-tanda atau sinyal untuk akses menuju taman dan tempat rekreasi

Tabel 5 : Pelayanan Untuk Lansia Pada Pertamanan dan Tempat Rekreasi
Sumber : PP no 43/2004

Untuk menganalisis kondisi taman kota ramah lansia digunakan 5 kriteria taman kota ramah lansia yang dikembangkan berdasarkan: Kelengkapan fasilitas taman kota (Permen PU No 05/PRT/M/2008); kebutuhan taman untuk lansia (UU No 13/1998, PP No 43/2011), Pedoman Perencanaan Ruang terbuka Publik Untuk Lansia (SarkissindanStenberg,2013), dan Hasil penelitian Survei Meter dan CAS UI tahun 2013 tentang Kota Ramah Lansia. Lima Kriteria tersebut adalah : lokasi, aksesibilitas, fasilitas, pencahayaan, dan vegetasi yang dirinci menjadi 40 indikator. Observasi terhadap kondisi taman menggunakan kriteria dan indikator pada Tabel.

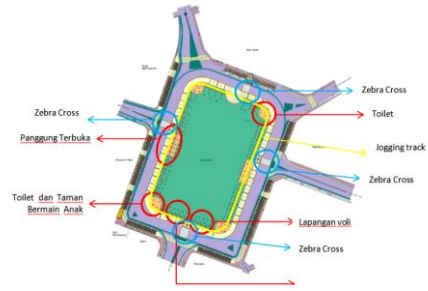
No	Kriteria	Indikator
1	Lokasi	1. Dekat dengan Fasilitas Sosial/ekonomi
		2. Tenang
		3. Mudah dijangkau
		4. Tidak berpolusi
		5. Aman
2	Aksesibilitas	1. Pintu masuk dari berbagai sisi
		2. Pintu masuk mudah diakses
		3. Jalur Pejalan kaki dalam taman kondisi baik
		4. Jalur pejalan kaki menghubungkan antar aktivitas dalam taman
		5. Jalur pejalan kaki cukup luas untuk kursi roda
		6. Trotoar menuju taman dikhususkan untuk pejalan kaki
		7. Trotoar menuju taman cukup luas untuk kursi roda
		8. Tangga landai dan tidak licin
		9. Terdapat ramp utk masuk dengan kemiringan yg sesuai bagi lansia
3	Vegetasi	1. Terdapat pohon peneduh
		2. Terdapat tanaman pengarah
		3. Lapangan ditutupi rumput
		4. Vegetasi tidak menutupi aktivitas dalam taman
		5. Vegetasi mampu menciptakan iklim mikro yang sejuk dan sehat
		6. Terdapat variasi bentuk, pola dan warna bunga/tanaman hias
4	Pencahaya	1. Pencahaya cukup (tidak gelap atau terlalu terang)
		2. Lampu penerangan tersedia di berbagai lokasi
5	Fasilitas	1. Tempat duduk mudah dicapai
		2. Tempat duduk terdapat di berbagai tempat kegiatan
		3. Tempat duduk aman bagi lansia
		4. Terdapat tempat duduk panjang untuk berkumpul
		5. Toilet tersedia
		6. Toilet mudah dicapai
		7. Lantai toilet tidak licin dan bersih
		8. Terdapat tempat sampah

IDENTIFIKASI DESAIN FASILITAS TAMAN RAMAH ANAK DAN LANSIA PADA TAMAN KOTA SIMPANG LIMA SEMARANG

9. Tempat sampah mudah dijangkau
10. Tempat sampah tersebar diberbagai lokasi kegiatan
11. Terdapat informasi ttg taman
12. Terdapat sarana olah raga (senam ,jogging)
13. Terdapat sarana untuk refleksi
14. Sarana olah raga cukup luas
15. Drainase baik
16. Terdapat elemen air
17. Terdapat tempat parkir
18. Tempat parkir terhubung dengan taman

Tabel 6 : Kriteria dan Indikator Taman Kota Ramah Lansia

Sumber : Survei Meter dan CAS UI, 2013



Gambar 5 : Site Plan Lapangan Pancasila
Sumber : Penulis, 2020

4.5. Prinsip Universal Desain

- *Equitable Use*, desain yang dapat digunakan oleh pengguna dengan beragam kemampuan
- *Flexibility in Use*, desain yang mengakomodasi beragam pilihan dan kemampuan individu pengguna.
- *Simple and Intuitive Use*, desain yang mudah dipahami dengan mengakomodir berbagai pengalaman, pengetahuan, kemampuan bahasa datau tingkat konsentrasi pengguna.
- *Perceptible Information*, desain yang mampu mengkomunikasikan informasi secara efektif kepada pengguna dengan mengakomodir seluruh kondisi sekitar atau kemampuan sensorik pengguna.
- *Tolerance for Error*, desain yang meminimalkan bahaya dan kerugian akibat kecelakaan atau kejadian yang tidak diinginkan.
- *Low Physical Effort*, desain dapat digunakan secara efisien dan nyaman tanpa kelelahan dan atau tingkat kelelahan yang rendah.
- *Size and Space for Approach and Use*, desain ukuran dan ruang yang sesuai disediakan untuk pendekatan, jangkauan, manipulasi, dan penggunaan dengan mengakomodir semua ukuran tubuh, postur, atau mobilitas pengguna.

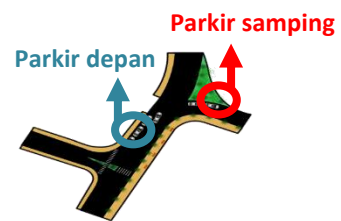
5. KAJIAN LOKASI

Lokasi Taman Kota Simpang Lima berada pusat di Kota Semarang di Jl. Simpang Lima, Pleburan, Semarang Sel., Kota Semarang, Jawa Tengah 50241. Taman Kota Simpang Lima ini memiliki luas + 33,400 m².

5.1. Fasilitas Simpang Lima

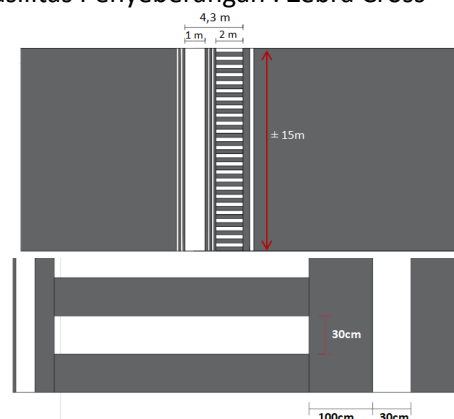
▪ Tempat Parkir

Belum ada tempat parkir khusus bagi pengunjung Lapangan Pancasila Simpang Lima. Jadi para pengunjung Lapangan Pancasila yang membawa kendaraan memarkirkannya pada fasilitas di sekeliling Taman Kota Simpang Lima.



Gambar 6 : Lokasi Parkir Lap.Simpang Lima
Sumber : Penulis, 2020

▪ Fasilitas Penyeberangan : Zebra Cross

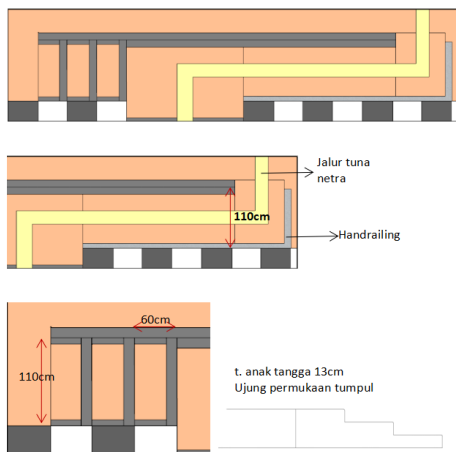


Gambar 7 : Zebra Cross
Sumber : Penulis, 2020

- Entrance : Ramp dan Tangga
Terdapat 4 Akses untuk masuk di kawasan Simpang Lima Sebelah Barat/Timur dan Utara/Selatan. Untuk Barat dan Timur dilengkapi dengan ram yang panjangnya 2.5m (tuna daksa), hand railing 90 cm, tangga dengan tinggi trap 13 cm (lanjut usia) dan tanda rute khusus bagi tuna netra dan lebarnya 1.1m. Dan untuk Sebelah Utara dan Selatan dilengkapi dengan tangga trap 13 cm dan lebar jalan 1.1m dan juga ada tanda rute khusus bagi tuna netra.

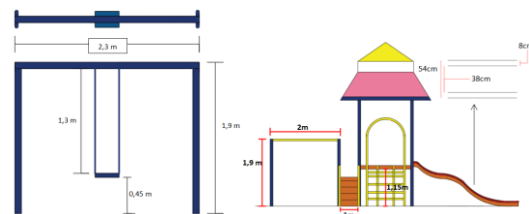


Gambar 11 :Jogging track Lap.Simpang Lima
Sumber : Penulis, 2020

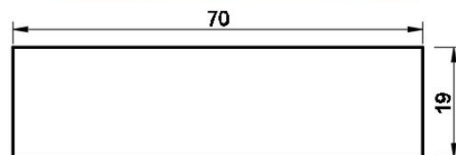


Gambar 8 : Entrance Lap.Simpang Lima
Sumber : Penulis, 2020

▪ Fasilitas Rekreasi

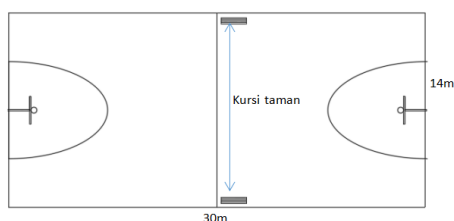


Gambar 12 :Ayunan dan 1 Set mainan perosotan dan alat panjat
Sumber : Penulis, 2020



Gambar 13 :Panggung terbuka Lap.Simpang Lima
Sumber : Penulis, 2020

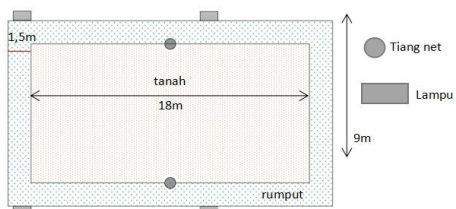
▪ Fasilitas Olahraga



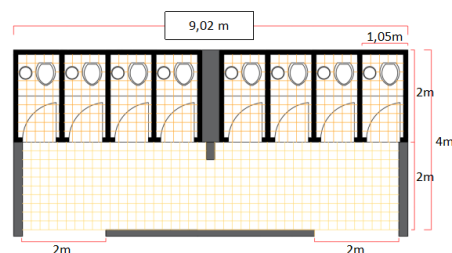
Gambar 9 : Lap.basket Lap.Simpang Lima
Sumber : Penulis, 2020

▪ Toilet

Terdapat 2 bangunan toilet Taman Kota Simpang Lima, masing- masing memiliki 4 unit kamar mandi untuk perempuan dan laki-laki sehingga total menjadi 8 unit kamar mandi.



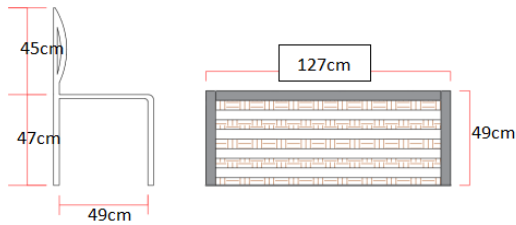
Gambar 10 : Lap.voli Lap.Simpang Lima
Sumber : Penulis, 2020



Gambar 14 :Toilet Lap.Simpang Lima
Sumber : Penulis, 2020

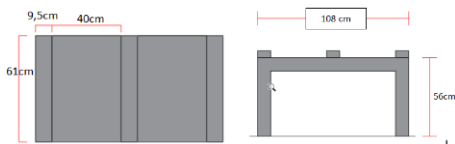
▪ Bangku Taman

Tipe 1



Gambar 15 :Tempat duduk (bangku taman) tipe 1
Sumber : Penulis, 2020

Tipe 2



Gambar 16 :Tempat duduk (bangku taman) tipe 2
Sumber : Penulis, 2020

Tipe 3



Gambar 17 :Tempat duduk (bangku taman) tipe 3
Sumber : Penulis, 2020

▪ Vegetasi

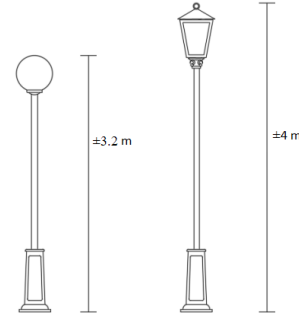


Gambar 18 :Vegetasi Lap.Pancasila
Sumber : Penulis, 2020

Jenis pohon tersebut antara lain Glodokan Tiang, Asam Jawa, Bonsai dan Palem. 277 pohon ini diletakkan di sekeliling Lapangan Pancasila dan di sekitar bagian luar Simpang Lima (di bagian jalan pedestrian). Jumlah

pohon yang berada di bagian dalam Taman Simpang Lima berjumlah ±198 pohon (tidak termasuk semak maupun tanaman kecil lainnya).

▪ Fasilitas Penerangan (lampu taman)

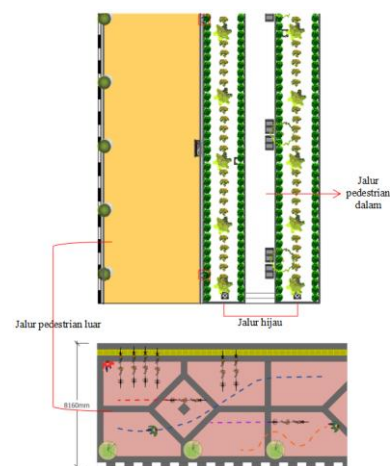


Gambar 19 :Lampu Taman
Sumber : Penulis, 2020

Secara keseluruhan lampu penerangan pada taman sudah cukup baik, namun karena pantulan lampu penerangan dari bangunan di sekitar taman membantu kondisi pencahayaan taman. Pada beberapa titik belum terdapat lampu penerang seperti pada ramp taman dan juga beberapa cahaya lampu taman tertutupi oleh pohon taman.

▪ Jalur Pedestrian

Jalur pedestrian terbagi untuk 2 kegiatan,yaitu jalur pedestrian luar untuk pejalan kaki dan penyewaan sepeda hias dan jalur pedestrian dalam yaitu area yang kedua sisinya dibatasi jalur hijau taman.



Gambar 20 : Jalur Pedestrian
Sumber : Penulis, 2020

6. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut tabel hasil penilaian identifikasi desain fasilitas Taman Simpang Lima terkait kriteria taman ramah anak :

Variabel	Sub variabel	Indikator	Kontribusi taman		
			Memenuhi	Tidak memenuhi	
Faktor Keselamatan	Lokasi	Taman bermain terlindungi oleh pagar yang tidak mudah dipanjat oleh anak-anak.	√		
		Tata Letak	Pengaturan tata letak taman bermain anak didasarkan pada zonasi aktivitas bermain aktif pasif, kelompok umur dan jenis permainan (untuk memastikan tidak saling terganggunya antar kegiatan bermain)		√
	Peralatan Permainan	Perletakan fasilitas permainan didasarkan pada alur pergerakan (sirkulasi) untuk meminimalisir terjadinya benturan.	√		
		Area alas peralatan permainan harus dirancang dengan material yang mampu meminimalisir benturan.	√		
	Konstruksi	Sambungan peralatan permainan harus dipasang dengan meminimalisir adanya tonjolan.	√		
	Material/Bahan	Bahan yang bersentuhan langsung dengan kulit anak harus memiliki tekstur yang halus.	√		
	Faktor Kenyamanan	Lokasi	Taman bermain tidak terganggu oleh aktivitas yang terjadi di lingkungan sekitarnya.	√	
			Lokasi taman bermain teraungi oleh vegetasi / struktur bangunan.	√	
		Tata Letak	Tata letak memungkinkan anak-anak bebas bergerak dari satu permainan ke permainan lainnya.	√	
			Tersedianya fasilitas tempat duduk sebagai area tunggu dan istirahat bagi orang tua dan pendamping anak-anak	√	
	Peralatan Permainan	Tersedianya fasilitas berindung saat terjadi hujan dan gangguan alam lainnya.		√	
		Peralatan permainan harus mampu digunakan dengan nyaman oleh semua anak tanpa terkecuali.	√		
	Material/Bahan	Tidak menggunakan bahan yang mudah menghantarkan panas pada area taman yang mendapatkan sinar matahari secara langsung.	√		
		Material yang dipilih harus mempunyai daya tahan tinggi, higienis dan mudah secara pemeliharaan.	√		
		Ukuran fasilitas permainan yang ergonomis.	√		

Faktor Kemudahan Aksesibilitas	Lokasi	Lokasi taman bermain mudah dijangkau oleh semua anak dengan adanya sarana aksesibilitas yang baik (termasuk anak dengan keterbatasan fisik dan mental)		√
		Sistem informasi menuju lokasi dan gerbang taman bermain mudah terlihat dan dikenali.		√
	Tata Letak	Tata letak didukung dengan sarana		√
	Peralatan Permainan	sirkulasi yang mudah dilalui oleh semua anak baik berupa jalur datar maupun jalur <i>ramp</i> .		
		Peralatan permainan dapat dimengerti dan digunakan oleh semua anak dengan mudah.	√	
Faktor Keamanan	Lokasi	Tersedia pos keamanan untuk menjaga keamanan di lokasi tersebut.		√
		Akses masuk lokasi bermain anak-anak dibatasi jumlahnya agar meminimalisir dan melindungi serta mampu mengontrol anak dari gangguan luar/kejahatan.		√
	Tata Letak	Tata letak taman bermain memudahkan orang tua maupun pendamping dalam mengawasi anak-anak yang sedang bermain.	√	
Faktor Keindahan	Lokasi	Penetapan lokasi taman bermain memperhatikan keindahan lingkungan sekitar sehingga pengunjung mendapatkan kenyamanan visual.		√
		Tata Letak	Tata letak memperhatikan keindahan lingkungan sekitar sehingga pada titik tertentu pengunjung taman bermain dapat menikmati pemandangan yang indah di dalam maupun di luar kawasan taman.	

Tabel 7 : hasil penilaian identifikasi desain fasilitas Taman Simpang Lima terkait kriteria taman ramah anak
Sumber : Penulis, 2020

Berikut skor persentase penilaian terhadap kualitas desain fasilitas Taman Simpang Lima terkait kriteria taman ramah anak:

Tabulasi data skor dengan memberikan skor 1 untuk “Ya” dan 0 untuk “Tidak”. Maka skor yang diperoleh adalah 17 dari 30 skor.

Rumus yang digunakan :

$$\text{persentase} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{17}{30} \times 100\% = 56.6\%$$

IDENTIFIKASI DESAIN FASILITAS TAMAN RAMAH ANAK DAN LANSIA PADA TAMAN KOTA SIMPANG LIMA SEMARANG

Konversi skor persentase yang diperoleh menjadi nilai kualitatif berdasarkan kategori penilaian skala lima menurut Slameto (2001: 189).

Rentang Persentase Skor yang Diperoleh	Kategori
90% - 100%	Sangat Memenuhi
80% - 89%	Memenuhi
65% - 79%	Cukup Memenuhi
55% - 64%	Kurang Memenuhi
0% - 55%	Sangat Kurang Memenuhi

Tabel 8 : Skala penilaian kualitas taman
Sumber : Slameto (2001: 189)

Maka dapat disimpulkan bahwa desain fasilitas Taman Simpang Lima “kurang memenuhi” standarisasi desain taman ramah anak

Berikut hasil penilaian identifikasi desain fasilitas Taman Simpang Lima terkait kriteria taman ramah lansia.

4	Pencahaya	Pencahaya cukup (tidak gelap atau terlalu terang)	√	
		Lampu penerangan tersedia diberbagai lokasi	√	
5	Fasilitas	Tempat duduk mudah dicapai	√	
		Tempat duduk terdapat diberbagai tempat kegiatan	√	
		Tempat duduk aman bagi lansia		√
		Terdapat tempat duduk panjang untuk berkumpul	√	
		Toilet tersedia	√	
		Toilet mudah dicapai		√
		Lantai toilet tidak licin dan bersih	√	
		Terdapat tempat sampah	√	
		Tempat sampah mudah dijangkau	√	
		Tempat sampah tersebar diberbagai lokasi kegiatan	√	
		Terdapat informasi tentang taman		√
		Terdapat sarana olah raga (senam , jogging)	√	
		Terdapat sarana untuk refleksi	√	
		Sarana olah raga cukup luas	√	
		Drainase baik	√	
Terdapat elemen air		√		
Terdapat tempat parkir		√		
Tempat parkir terhubung dengan taman		√		

Tabel 9 : Hasil penilaian identifikasi desain fasilitas Taman Simpang Lima terkait kriteria taman ramah lansia

Sumber : Penulis, 2020

Berikut skor persentase penilaian terhadap kualitas desain fasilitas Taman Simpang Lima terkait kriteria taman ramah lansia:

$$\frac{25}{40} \times 100\% = 62.5\%$$

Maka dapat disimpulkan bahwa desain fasilitas Taman Simpang Lima “kurang memenuhi” standarisasi desain taman ramah lansia.

Tabel hasil penilaian identifikasi desain fasilitas Taman Simpang Lima terkait kriteria desain universal.

No	Kriteria	Indikator	Kontribusi taman	
			Memenuhi	Tidak memenuhi
1	Lokasi	Dekat dengan Fasilitas Sosial/ekonomi	√	
		Tenang		√
		Mudah dijangkau	√	
		Tidak berpolusi		√
		Aman		√
2	Aksesibilitas	Pintu masuk dari berbagai sisi	√	
		Pintu masuk mudah diakses	√	
		Jalur Pejalan kaki dalam taman kondisi baik	√	
		Jalur pejalan kaki menghubungkan antar aktivitas dalam taman	√	
		Jalur pejalan kaki cukup luas untuk kursi roda	√	
		Trotoar menuju taman dikhususkan untuk pejalan kaki	√	
		Trotoar menuju taman cukup luas untuk kursi roda	√	
		Tangga landai dan tidak licin	√	
Terdapat ramp utk masuk dengan kemiringan yang sesuai bagi lansia		√		
3	Vegetasi	Terdapat pohon peneduh	√	
		Terdapat tanaman pengarah		√
		Lapangan ditutupi rumput	√	
		Vegetasi tidak menutupi aktivitas dalam taman	√	
		Vegetasi mampu menciptakan iklim mikro yang sejuk dan sehat		√
		Terdapat variasi bentuk, pola dan warna bunga/tanaman hias		√

7 Prinsip Desain Universal	Fasilitas Taman						
	Tempat Parkir	Fasilitas Penyeberangan	Tangga	Ramp	Toilet	Bangku Taman	Jalur Pedestrian
Equitable use	x	x	x	x	x	x	√
Flexibility in use	x	√	x	x	x	x	√
Simple and intuitive use	x	√	√	√	x	x	√
Perceptible information	x	x	x	x	x	x	x
Tolerance for error	x	x	x	x	x	x	x
Low physical effort	x	x	x	x	x	x	x
Size and space for approach and use.	x	√	√	√	x	x	√

Tabel 10 : Hasil penilaian identifikasi desain fasilitas Taman Simpang Lima terkait kriteria desain universal
Sumber : Penulis, 2020

Berikut skor persentase penilaian terhadap kualitas desain fasilitas Taman Simpang Lima terkait 7 prinsip desain universal:

$$\frac{11}{49} \times 100\% = 22.4\%$$

Maka dapat disimpulkan bahwa desain fasilitas Taman Simpang Lima “sangat kurang memenuhi” standar universal desain.

7. KESIMPULAN

Taman Simpang Lima Semarang adalah sebuah lapangan yang berada di pusat kota Semarang dijalur Nasional 14 yang juga disebut Lapangan Pancasila. Lapangan Pancasila ini sudah menjadi landmark kota Semarang dan menjadi ruang terbuka hijau yang aktif karena sering digunakan oleh masyarakat Semarang untuk beraktifitas, seperti berolahraga, jalan-jalan, rekreasi, bersosialisasi, dan aktivitas lainnya. Namun dilihat dari tinjauan data yang sudah dianalisa, fasilitas dan keadaan fisik Taman Simpang Lima masih kurang memenuhi standar terkait fasilitas taman yang ramah anak dan lansia. Begitu juga terkait penerapan prinsip universal desain yang masih sangat kurang terpenuhi.

Sehingga diharapkan adanya perbaikan dan penyediaan fasilitas yang diperlukan untuk mencapai fungsi taman kota yang mampu memwadhahi semua kebutuhan penggunanya sesuai standar dan peraturan yang berlaku

8. REKOMENDASI

Sesuai hasil penelitian dan kesimpulan analisis data sebelumnya, maka rekomendasi yang dapat penulis sampaikan adalah:

- Adanya penambahan fasilitas pada area bermain anak sesuai pengelompokkan/klasifikasi umur anak, dan disediakan fasilitas bagi anak-anak dengan keterbatasan fisik, agar anak tidak merasa bingung, tetapi merasa jelas dan menikmati

serta bisa mengurangi resiko keamanan bagi anak.;

- Pemasangan signage/marka/rambu yang jelas sebagai petunjuk karena sangat diperlukan..
- Pembuatan elemen/pagar pembatas antara jalur pedestrian dan jalan raya.
- Adanya fasilitas/elemen pendukung bagi lansia, seperti handrail pada toilet dan area khusus lansia yang mampu memberikan kesan tenang.

9. DAFTAR PUSTAKA

Ghisniawan, Rais Budhi, Sumarwanto. 2013. Perencanaan Desain Aksesibilitas pada Ruang Terbuka Publik. 242-251.

SNI 03-6968-2003. 2001. Spesifikasi Fasilitas Tempat Bermain Di ruang Terbuka Lingkungan Rumah Susun Sederhana. Jakarta.

Pemerintah Kota Semarang. 2011. Peraturan Daerah Kota Semarang No 14 Tahun 2011 Tentang RTRW Kota Semarang Tahun 2011-2031. Semarang: Pemerintah Kota Semarang.

Dewi, Indarti Komala, Saidah, Eneng Dayu. 2017. Taman Kota Ramah Lansia Untuk Mendukung Daya Tarik Pariwisata Kota Bogor (Kasus Studi : Taman Heulang). 113-120.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2007 tentang Penataan Ruang Terbuka Hijau Kawasan Perkotaan.

KAJIAN FASILITAS TAMAN KOTA SRIGUNTING

Oleh : Winni Puspita, Satriya Wahyu Firmadhani

Ruang publik merupakan salah satu elemen kota yang memiliki peran penting bagi masyarakat. Terdapat berbagai macam tipologi ruang publik kota, salah satu diantaranya yaitu Taman Kota. Taman Srigunting, yang sebelumnya disebut juga dengan Taman Kota Lama merupakan salah satu ruang publik berupa taman yang berfungsi sebagai taman pusat kota (Downtown Parks).

Sebagai tempat yang ditujukan untuk aktivitas masyarakat, Taman Srigunting sebagai Taman Kota harus memiliki fasilitas termasuk sarana dan prasarana yang dapat mendukung kegiatan di tempat tersebut. Penelitian ini membahas fasilitas yang tersedia pada Taman Srigunting dan bagaimana kondisinya, serta mengkaji kelengkapan fasilitas yang ada.

Kata Kunci : Taman, Fasilitas, Ruang Publik

1. LATAR BELAKANG

Ruang publik merupakan salah satu elemen kota yang memiliki peran penting bagi masyarakat. Darmawan (2009:1) mengatakan, "Peranan ruang publik sebagai salah satu elemen kota dapat memberikan karakter tersendiri, dan pada umumnya memiliki fungsi interaksi sosial bagi masyarakat, kegiatan ekonomi rakyat, dan tempat apresiasi budaya."

Terdapat berbagai macam tipologi ruang publik kota, salah satu diantaranya yaitu Taman Umum (Public Parks) yang merupakan ruang publik kota berupa ruang terbuka. Taman umum memiliki 4 fungsi yaitu Taman Nasional (National Parks), Taman Pusat Kota (Downtown Parks), Taman Lingkungan (Neighborhood Parks), dan Taman Kecil (Mini Parks) (Darmawan, 2009). Tentunya dari keempat fungsi tersebut, pada intinya taman sebagai ruang publik memiliki fungsi yang sama yaitu sebagai wadah bagi masyarakat untuk melakukan aktivitas.

Taman Srigunting, yang sebelumnya disebut juga dengan Taman Kota Lama merupakan salah satu ruang publik berupa taman yang berfungsi sebagai taman pusat kota (Downtown Parks). Lokasinya yang berada di pusat kota dan dikelilingi oleh kawasan perkantoran dan perdagangan menjadikan

Taman Srigunting sebagai salah satu Taman Kota yang memiliki daya tarik tinggi untuk dikunjungi oleh masyarakat.

Sebagai tempat yang ditujukan untuk aktivitas masyarakat, Taman Srigunting sebagai Taman Kota harus memiliki fasilitas termasuk sarana dan prasarana yang dapat mendukung kegiatan di tempat tersebut. Dan tentunya fasilitas yang ada harus dapat digunakan dan dimanfaatkan sebaik mungkin oleh masyarakat dari semua kalangan sehingga aktivitas yang terjadi di dalamnya dapat berjalan dengan baik dan memberikan kenyamanan sekaligus kemudahan bagi penggunaannya.

Namun, pada praktiknya pengunjung Taman Srigunting harus menumpang di Minimarket terdekat atau toko terdekat untuk menggunakan toilet karna belum ada fasilitas toilet umum di Taman Srigunting. Untuk itu diperlukan penelitian tentang fasilitas Taman Srigunting agar dapat dilakukannya evaluasi dan rekomendasi solusi terhadap fasilitas Taman Srigunting.

2. RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah yang menjadi dasar penelitian diantaranya yaitu :

- Apa saja fasilitas yang ada di Taman Srigunting?

- Bagaimana kondisi fisik fasilitas yang ada di Taman Srigunting?
- Apakah fasilitas yang ada di Taman Srigunting telah memenuhi kebutuhan?

3. METODOLOGI

Penelitian yang dilakukan bersifat deskriptif, yaitu mendeskripsikan data lapangan yang kemudian dianalisis dan dibuat suatu kesimpulan berdasarkan literatur yang ada. Sehubungan dengan itu metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif.

4. KAJIAN PUSTAKA

4.1. Pengertian Umum Taman

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, taman dapat diartikan sebagai kebun yang ditanami dengan bunga atau tempat menyenangkan yang digunakan untuk bersenang-senang.

4.2. Taman Sebagai Ruang Publik

Menurut Darmawan (2009:48), "Pengertian ruang publik secara singkat merupakan suatu ruang yang berfungsi untuk kegiatan-kegiatan masyarakat yang berkaitan dengan sosial, ekonomi, dan budaya". Ruang publik termasuk ke dalam elemen penyusun kota yang dapat menjadi karakter bagi kota tersebut karena wujud dan tampilan kota tersusun atas ruang-ruang publik yang ada. Menurut Stephen Carr (dalam Darmawan, 2009) terdapat beberapa tipe dan karakter ruang publik yaitu :

4.2.1. Taman Umum (*Public Parks*)

Merupakan suatu ruang berupa lapangan ataupun ruang terbuka yang jenisnya beragam sesuai dengan fungsinya masing-masing

4.2.2. Lapangan dan Plasa (*Squares and Plaza*)

Merupakan perkembangan dari ruang publik kota yang merupakan bagian dari perkantoran atau bangunan komersil

4.2.3. Peringatan (*Memorial*)

Merupakan ruang publik yang digunakan untuk memperingati suatu kejadian penting bagi masyarakat

4.2.4. Pasar (*Markets*)

Merupakan ruang terbuka atau ruas jalan yang digunakan sebagai tempat untuk bertransaksi yang sifatnya bersifat temporer.

4.2.5. Jalan (*Streets*)

Merupakan ruang terbuka yang digunakan sebagai prasarana transportasi

4.2.6. Tempat Bermain (*Playground*)

Merupakan ruang publik yang digunakan sebagai area untuk sarana bermain anak-anak

4.2.7. Ruang Komunitas (*Community Open Space*)

Merupakan ruang publik berupa ruang kosong yang didesain, dikembangkan, dan dikelola sesuai dengan kebutuhan masyarakat setempat.

4.2.8. Jalan Hijau dan Jalan Taman (*Greenways and Parkways*)

Merupakan ruang publik berupa pedestrian yang menghubungkan antara tempat rekreasi dan ruang terbuka yang dipenuhi dengan taman dan dilakukan penghijauan

4.2.9. Atrium/Pasar di Dalam Ruang (*Atrium/Indoor Market Place*)

Atrium merupakan ruangan yang berada di dalam suatu bangunan yang menjadi pengikat dari ruang di sekelilingnya dan biasa digunakan sebagai area komersil dan juga pedestrian. Sedangkan Indoor Market Place biasanya merupakan bangunan tua yang dimanfaatkan dan direhabilitasi untuk dijadikan sebagai ruang komersil

4.2.10. Ruang di Lingkungan Rumah (*Found/Neighborhood Spaces*)

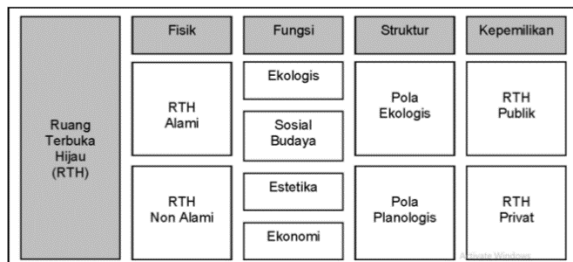
Adalah suatu ruang terbuka yang dapat dicapai dari rumah dan belum terpakai namun bisa digunakan untuk aktivitas masyarakat

4.2.11. Water Front

Merupakan suatu area yang berada di dekat rute aliran air pada suatu kota yang dikembangkan sebagai taman untuk *waterfront*

4.3. Tipologi RTH

RTH dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis berdasarkan aspek fisik, fungsi, struktur, dan kepemilikan. Tipologi RTH dapat dilihat dari gambar berikut ini :



Gambar : Tipologi RTH

Sumber : Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor 05/PRT/M/2008

Berdasarkan Gambar 2.1, terdapat dua klasifikasi RTH berdasarkan kepemilikan yaitu RTH Publik dan RTH Privat. Disebutkan dalam Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor 05/PRT/M/2008, “Ruang terbuka hijau publik, adalah RTH yang dimiliki dan dikelola oleh pemerintah daerah kota/kabupaten yang digunakan untuk kepentingan masyarakat secara umum.” Sedangkan untuk RTH Privat yaitu, “..., adalah RTH milik institusi tertentu atau orang perseorangan yang pemanfaatannya untuk kalangan terbatas antara lain berupa kebun atau halaman rumah/gedung milik masyarakat/swasta yang ditanami tumbuhan.” Adapun jenis-jenis RTH publik dan RTH privat yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

No.	Jenis	RTH Publik	RTH Privat
1.	RTH Pekarangan		
	a. Pekarangan rumah tinggal		V
	b. Halaman perkantoran, pertokoan, dan tempat usaha		V
	c. Taman atap bangunan		V
2.	RTH Taman dan Hutan Kota		
	a. Taman RT	V	V
	b. Taman RW	V	V
	c. Taman kelurahan	V	V
	d. Taman kecamatan	V	V
	e. Taman kota	V	
	f. Hutan kota	V	
	g. Sabuk hijau (<i>green belt</i>)	V	
3.	RTH Jalur Hijau Jalan		
	a. Pulau jalan dan median jalan	V	V
	b. Jalur pejalan kaki	V	V
	c. Ruang dibawah jalan layang	V	V
4.	RTH Fungsi Tertentu		
	a. RTH sempadan rel kereta api	V	
	b. Jalur hijau jaringan listrik tegangan tinggi	V	
	c. RTH sempadan sungai	V	
	d. RTH sempadan pantai	V	
	e. RTH pengamanan sumber air baku/mata air	V	
	f. Pemakaman	V	

Sumber : Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor 05/PRT/M/2008

Dari Tabel 2.1 dapat dilihat bahwa taman merupakan bagian dari RTH publik dan RTH privat. Beberapa taman dapat dikategorikan sebagai RTH publik sekaligus RTH privat karena dapat digunakan oleh masyarakat namun dikhususkan pada masyarakat tertentu terutama yang berada di dalam wilayah tersebut. Diantaranya yaitu Taman RT, Taman RW, Taman Kelurahan dan Taman Kecamatan.

Sedangkan Taman Kota dikategorikan sebagai RTH publik saja, karena dapat diakses oleh semua masyarakat dan tidak dibatasi oleh kalangan dan kelompok tertentu. Oleh karena itu, Taman Kota harus dapat mengakomodasi kebutuhan setiap masyarakat agar dapat dimanfaatkan oleh semua kalangan dengan berbagai kemampuan terutama dalam menjalankan fungsi sosial

Dari uraian tersebut dapat diketahui bahwa Taman Umum merupakan bagian dari ruang publik yang merupakan elemen penyusun kota. sehingga keberadaan Taman Umum di dalam suatu kota merupakan hal yang sangat penting untuk keberlangsungan hidup suatu kota beserta masyarakatnya.

Sebagai bagian dari dari ruang publik, taman juga memiliki fungsi sebagai ruang untuk kegiatan-kegiatan masyarakat yang berkaitan dengan aspek ekonomi, sosial, dan budaya. Namun menurut Darmawan (2009), terdapat jenis fungsi lain taman yaitu Taman Nasional (*National Parks*), Taman Pusat Kota (*Down-*

town Parks), Taman Lingkungan (*Neighborhood Parks*), dan Taman Kecil (*Mini Parks*).

Taman Nasional (*National Parks*) merupakan area terbuka dengan luasan melebihi taman-taman lainnya yang berada di pusat kota dan memiliki tingkat pelayanan nasional. Kegiatan yang dilaksanakan di Taman Nasional biasanya berskala nasional. Contoh Taman Nasional yaitu Monumen Nasional yang berada di Kota Jakarta yang merupakan *landmark* Kota Jakarta sekaligus *landmark* nasional. Taman Pusat Kota (*Downtown Parks*) merupakan area hijau kota yang terletak di pusat kota atau kawasan perkantoran, perdagangan, atau perumahan kota. Taman Lingkungan (*Neighborhood Parks*) merupakan ruang terbuka yang berada di wilayah perumahan untuk kegiatan umum masyarakat yang ada di perumahan tersebut, contohnya kegiatan olahraga dan bersantai. Sedangkan Taman Kecil (*Mini Parks*) adalah sebuah taman yang berukuran kecil yang dikelilingi oleh bangunan yang digunakan untuk mendukung suasana suatu lingkungan contohnya taman di sudut lingkungan/ *setback* bangunan. Taman kecil juga dapat berupa air mancur yang keberadaannya mendukung suasana taman tersebut. (Darmawan,2009)

Terdapat hasil identifikasi terhadap fasilitas taman yang dilakukan dengan melakukan observasi pada delapan taman kota yang ada di Surabaya dengan kriteria yaitu merupakan taman aktif, taman tidak berbayar, memiliki luas minimal 2000m², dan dikelola oleh Pemerintah Daerah (Wibowo dan Ritonga, 2016). Menurut Wibowo dan Ritonga (2016:165), "Kota Surabaya dipilih menjadi row model fasilitas taman kota karena dikenal berhasil mengembangkan taman kota." Fasilitas yang ada pada Taman Kota menurut Wibowo dan Ritonga (2016:165-166) diantaranya yaitu:

- Pusat informasi
- Tempat parkir
- Sentra PKL
- Toilet
- Gazebo
- Arena serbaguna (Plaza)
- Tempat Ibadah
- Fasilitas Manula

Fasilitas Olahraga (jalur jogging, bersepeda, lapangan bulutangkis dll)

Fasilitas Bermain (ayunan, jungkat jungkit, perosotan)

Jalur Pedestrian

Air Mancur

Bangku Taman

Lampu Taman

Tempat Sampah

Fasilitas kran air minum

Biopori

Papan Informasi

Pagar Pembatas

Telepon Umum

Jaringan WiFi

Jaringan Drainase

Lain-lain (jembatan, aneka fauna, dll)

Data tersebut kemudian dijadikan sebagai acuan untuk melakukan identifikasi terhadap taman kota yang berada di kota lainnya yaitu Palembang, Medan, dan DKI Jakarta sebagai tahapan identifikasi selanjutnya oleh peneliti (Wibowo dan Ritonga, 2016).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dapat diambil kesimpulan mengenai fasilitas yang ada di Taman Kota yaitu:

"Hasil penelitian terhadap fasilitas taman di Indonesia pada kawasan perkotaan disimpulkan bahwa standar fasilitas minimal yang harus ada di taman kota adalah bangku taman, tempat sampah, lampu taman (penerangan), jalur pedestrian, tempat parkir, plaza (arena serbaguna), toilet, gazebo, papan informasi, instalasi listrik dan jaringan drainase." (Wibowo dan Ritonga, 2016:169).

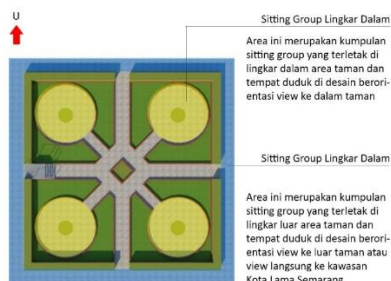
5. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sitting Group di Taman Srigunting merupakan pusat kegiatan dari taman itu sendiri karena selain berfungsi sebagai sitting group area tersebut juga digunakan sebagai spot spot untuk berfoto. Area ini juga sering dimanfaatkan oleh seniman untuk memajang dan menjual karya seninya, bahkan beberapa diantaranya membuka jasa lukis on the spot.

Aktifitas utama yang dilakukan di area sitting group yaitu beristirahat setelah berjalan jalan melihat lihat di Kawasan Kota Lama Semarang

dan juga berfoto karena sitting group yang tersedia memiliki latar bangunan pada Kawasan Kota Lama Semarang.

- Hasil Fasilitas Pada Taman Srigunting
 - Sitting Group



Gambar.: Denah Taman Srigunting
Sumber : Olah Grafis Pribadi

Di Taman Srigunting terdapat bangku taman yang dapat digunakan oleh masyarakat yang beraktivitas di dalamnya. Ada dua jenis bangku taman yang tersebar di area Taman Srigunting.

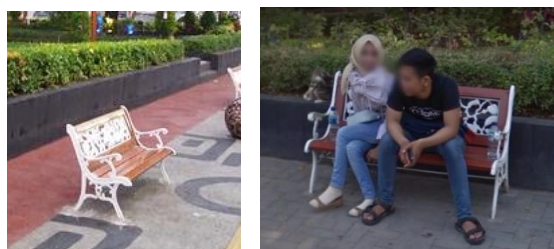
Bangku Tipe A



Gambar: Bangku Tipe A
Sumber : Dokumentasi Pribadi

- Jumlah : 3 buah di setiap area sitting group lingkaran dalam
- Material : Beton dengan Finishing Batu Alam
- Kapasitas : 3 orang

Bangku Tipe B



Gambar: Bangku Tipe B
Sumber : Dokumentasi Pribadi

- Tempat Sampah

Terdapat dua jenis tempat sampah yang tersebar di seluruh area Taman Srigunting

Tempat Sampah A



Gambar: Tempat Sampah Tipe A
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Tempat Sampah B



Gambar: Tempat Sampah B
Sumber : Dokumentasi Pribadi

- Jalur Pedestrian

Jalur Pedestrian di Sekeliling Taman



Gambar : Jalur Pedestrian di Sekeliling Taman
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Pedestrian pada pintu masuk



Gambar : Jalur Pedestrian dari berbagai Pintu Masuk
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Pedestrian di sekitar area Taman Srigunting



Gambar : Pedestrian di Area Taman
Sumber : Google

- Papan Informasi kualitas udara



Gambar: Papan petunjuk kualitas udara
Sumber : Dokumentasi Pribadi

- Fasilitas Kran Air Minum

Terdapat satu unit kran air siap minum di Taman Srigunting. Unit tersebut terletak pada bagian sitting group lingkaran dalam.



Gambar : Kran Air Minum
Sumber : Dokumentasi Pribadi

- Fasilitas Penerangan

Terdapat beberapa lampu yang digunakan sebagai sumber penerangan pada Taman Srigunting. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar: Lampu Taman
Sumber : Dokumentasi Pribadi

- Fasilitas Pendukung



Gambar: Trap Foto
Sumber : Dokumentasi pribadi

- Pembahasan

Analisa Kelengkapan Fasilitas Taman Srigunting

Analisa Kelengkapan fasilitas dilakukan berdasarkan Standar Kelengkapan Fasilitas yang tercantum di dalam Peraturan Menteri

Pekerjaan Umum Nomor 05/PRT/M/2008 dan Jurnal Standardisasi Volume 18 Nomor 3, November 2016 : Halaman 161-170

Analisa Kelengkapan Fasilitas Berdasarkan Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor 05/PRT/M/2008

Tabel: Kelengkapan Fasilitas Berdasarkan Standar Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor 05/PRT/M/2008

No.	Standar Fasilitas Menurut Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor 05/PRT/M/2008	Fasilitas Pada Taman Srigunting
1.	Lapangan Terbuka	Tidak Ada
2.	Unit Lapangan Basket (14x26)	Tidak ada
3.	Unit Lapangan Volley (15x24)	Tidak ada
4.	Trek Lari, lebar 7 m panjang 400m	Tidak Ada
5.	WC Umum	Tidak Ada
6.	Parkir Kendaraan Termasuk Sarana Kios	Ada
7.	Panggung Terbuka	Tidak Ada
8.	Area Bermain Anak	Tidak Ada
9.	Prasarana Tertentu : kolam retensi untuk pengendali air larian	Tidak Ada
10.	Kursi	Ada

Sumber : Olah Data dan Analisa Pribadi

Berdasarkan standar kelengkapan fasilitas yang ada pada Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor 05/PRT/M/2008, Taman Srigunting belum memenuhi standar kelengkapan fasilitas sebagai Taman Kota.

Analisa Kelengkapan Fasilitas Berdasarkan Jurnal Standardisasi Volume 18 Nomor 3, November 2016 : Halaman 161-170

Tabel : Kelengkapan Fasilitas Berdasarkan Jurnal Standardisasi Volume

18 Nomor 3, November 2016 : Halaman 161-170

No.	Standar Fasilitas Menurut Jurnal Standardisasi Volume 18 Nomor 3, November 2016 : Halaman 161-170	Fasilitas Pada Taman Srigunting
1.	Bangku Taman	Ada
2.	Tempat Sampah	Ada
3.	Lampu Taman (Penerangan)	Ada
4.	Jalur Pedestrian	Ada
5.	Tempat Parkir	Ada (di luar area)
6.	Plaza (arena serbaguna)	Tidak ada
7.	Toilet	Tidak ada
8.	Gazebo	Tidak ada
9.	Papan Informasi	Ada
10.	Instalasi Listrik	Ada
11.	Jaringan Drainase	Ada

Sumber : Olah Data dan Analisa Pribadi

Fasilitas yang ada pada Taman Srigunting sudah hampir memenuhi standar fasilitas yang disebutkan dalam Jurnal Standardisasi Volume 18 Nomor 3, November 2016 : Halaman 161-170 karena sudah terdapat 8 dari 11 fasilitas yang disebutkan. Yang tidak terdapat di dalam Taman Srigunting yaitu plaza, toilet dan gazebo.

Analisa Fasilitas Taman Srigunting

Sitting Group

Terdapat 2 jenis bangku taman yang berada di seluruh Area Taman Srigunting. Bangku-bangku tersebut tersebar di seluruh bagian

taman. Untuk bangku tipe A diletakkan pada area sitting group lingkaran dalam dan bangku tipe B diletakkan di area menghadap keluar di Taman Srigunting. Bangku-bangku tersebut diletakkan secara permanen dengan ditanamkan ke dalam koridor maupun di cor.

Tempat Sampah

Tempat Sampah Tipe A

Tempat sampah tipe A merupakan tempat sampah yang diletakkan di seluruh area taman. Tempat sampah ini memiliki warna yang mencolok agar mudah dicari dan terlihat jelas di mata pengunjung sehingga pengunjung akan terdorong untuk membuang sampah di tempatnya.

Tempat Sampah Tipe B

Tempat sampah tipe B banyak diletakkan di area luar Taman Srigunting. Hal ini dikarenakan tempat sampah tipe B menggunakan warna abu-abu yang tidak mencolok sehingga tidak merusak pemandangan pada area hijau.

Jalur Pedestrian

Semua jalur pedestrian pada Taman Srigunting menggunakan material yang memang ditujukan untuk digunakan pada area terbuka. Karakter utama dari semua material tersebut yaitu tidak licin atau memiliki permukaan kasar dan bertekstur yang tentunya tahan terhadap cuaca. Penggunaan material yang memiliki permukaan kasar atau bertekstur sangat penting agar tidak licin saat dilalui oleh pengunjung sehingga pengunjung tidak mudah terpeleket.

Pedestrian tersebut juga sudah dilengkapi dengan guiding block yang mengakomodasi kebutuhan penyandang disabilitas sehingga dapat mengakses taman dengan lebih mudah.

Papan Informasi Kualitas Udara

Papan informasi kualitas udara membantu pengguna dalam mengetahui kondisi udara di sekitar mereka dan membantu pengguna dalam menunjukkan lokasi titik kumpul. Cukup memudahkan karena tidak semua orang dapat mengenali titik kumpul.

Fasilitas Air Minum

Adanya fasilitas air minum cukup penting mengingat pengunjung taman akan berjalan-jalan di dalam taman dan mungkin akan menetap dalam waktu yang lama sehingga besar kemungkinan merasa haus. Dengan adanya fasilitas air minum ini orang yang tidak membawa minum sendiri tidak perlu repot-repot untuk mencari toko untuk membeli minuman.

Fasilitas Penerangan

Fasilitas penerangan tentunya sangat penting untuk mendukung aktivitas di dalamnya karena akan sangat sulit jika beraktivitas pada keadaan gelap. Fasilitas penerangan ini juga harus memiliki wujud yang baik karena berpengaruh terhadap estetika taman.

Fasilitas Drainase

Fasilitas drainase penting untuk mengalirkan air yang ada di dalam taman meskipun di dalam taman terdapat area-area hijau yang dapat meresap air. Drainase dibuat di sekeliling taman sebagai penyaluran air dari dalam taman menuju saluran pembuangan kota.

Fasilitas Pendukung

Fasilitas pendukung yang tersedia di Taman Srigunting berupa trap foto. Trap ini berfungsi sebagai alat bantuan bagi para wisatawan untuk berfoto dengan latar Gereja Blenduk. Hal ini sangat membantu wisatawan dan juga menjadi daya tarik tersendiri.

6. KESIMPULAN

Taman Srigunting merupakan taman kota berbasis wisata yang berada di Kota Semarang yang memiliki fungsi utama sebagai taman wisata. Fasilitas yang ada pada Taman Srigunting sudah dapat mendukung fungsi Taman Srigunting itu sendiri sekaligus memenuhi kebutuhan pengunjungnya.

Fasilitas yang ada pada Taman Srigunting diantaranya yaitu :

Bangku taman

Fasilitas bangku taman yang tersedia di Taman Srigunting secara material sudah sesuai dengan penempatannya, serta mengakomodasi kebutuhan akan bangku taman dari berbagai kelompok pengguna.

Tempat sampah

Tempat sampah yang disediakan Pemerintah Kota Semarang telah memenuhi kebutuhan. Serta telah diletakkan pada titik strategis yang mudah dicapai oleh pengguna taman.

Jalur pedestrian yang dilengkapi ramp dan blind tile

Jalur pedestrian sudah bersifat inklusif dan mengakomodasi kebutuhan pengguna dengan berbagai macam kemampuan.

Papan informasi Kualitas Udara

Informasi yang tersedia di papan Informasi Kualitas Udara cukup lengkap, namun belum menggunakan teknologi yang dapat digunakan pengguna difabel.

Fasilitas Air Minum

Fasilitas Air Minum yang tersedia di Taman Srigunting membantu pengguna taman dalam memenuhi kebutuhan akan air minum, sehingga pengguna tidak perlu mencari toko untuk membeli minum.

Fasilitas Penerangan

Penerangan yang tersedia di Taman Srigunting telah cukup menerangi taman, namun berdasarkan pendapat pengguna aman Srigunting, Penerangan pada lingkaran luar taman perlu di tambah lagi untuk dapat cukup menerangi taman.

Drainase

Drainase yang ada pada Taman Srigunting telah menggunakan model yang tidak membahayakan pedestrian dan juga tidak merusak estetika taman.

Fasilitas Pendukung (Trap Foto)

Fasilitas trap foto merupakan hal inovatif yang sangat mendukung taman Srigunting sebagai taman wisata dalam mempermudah pengguna taman mengambil gambar berlatar belakang Gereja Blenduk.

Fasilitas sudah disebutkan di atas cukup lengkap untuk sebuah Taman Kota dan dalam kondisi yang baik dan layak digunakan

7. DAFTAR PUSTAKA & REFERENSI

Buku

Aboday. 2017. Firmitas. Jakarta : Griya Kreasi

Laurie, M. 1986. Pengantar kepada Arsitektur Pertamanan. Bandung: Intermatra.

Wibowo, A dan Mangasa Ritonga. 2016."Kebutuhan Pengembangan Standar Nasional Indonesia Fasilitas Taman Kota" dalam Jurnal Standardisasi Volume 18 Nomor 3 (hlm.161-170). Jakarta:Badan Standardisasi Nasional

Jurnal

Darmawan, Edy. 2003. Teori dan Kajian Ruang Publik Kota. Semarang:Badan Penerbit Universitas Diponegoro

Darmawan, Edy, 2009. Ruang Publik Dalam Arsitektur Kota. Semarang:Badan Penerbit Universitas Diponegoro

Kementerian Pekerjaan Umum. 2008. Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor 05/PRT/M/2008 tentang Pedoman Penyediaan dan Pemanfaatan Ruang Terbuka Hijau di Kawasan Perkotaan. Jakarta : Sekretariat Negara

Website / Sumber Referensi online

KBBI. 2019. Diambil kembali dari KBBI: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/taman>

KBBI. 2019. Diambil kembali dari KBBI: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/fasilitas>

Oxford Dictionaries. 2019. Diambil kembali dari Oxford Dictionaries :

<https://en.oxforddictionaries.com/definition/park>

Oxford Dictionaries. 2019. Diambil kembali dari Oxford Dictionaries :

<https://en.oxforddictionaries.com/definition/facility>

KAJIAN LITERATUR SISTEM PENCAHAYAAN BUATAN UNTUK RUANG PAMER PADA MUSEUM RANGGAWARSITA (GEDUNG C & D) DAN RUANG GALERI BATIK PADA MUSEUM TEKSTIL JAKARTA DAN MUSEUM BATIK PEKALONGAN

(Studi Kasus: Museum Ranggawarsita, Semarang ; Museum Tekstil Jakarta dan Museum Batik Pekalongan)

Oleh: Biandi Zamariz, Wijayanti

Museum Ranggawarsita menyajikan hal-hal yang menyangkut tentang sejarah dan kebudayaan dan Galeri Batik di Museum tekstil Jakarta dan Museum Batik Pekalongan merupakan galeri khusus koleksi batik yang terbaik di Indonesia. Pencahayaan buatan memegang peranan penting bagi keberhasilan sebuah museum untuk mengkomunikasikan antara pengamat dengan benda koleksi. Hal ini bisa diwujudkan dengan efek pencahayaan buatan yang tepat. Faktor-faktor yang mempengaruhi efek pencahayaan buatan menjadi masalah yang perlu dikaji dan diuraikan dalam penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan peletakan pencahayaan lampu pada Museum Jawa Tengah Ranggawarsita bisa dibilang buruk baik pencahayaan ruangan maupun pencahayaan spot bahan. Seluruh ruangan tidak memenuhi kriteria minimum pencahayaan untuk museum dari Illuminating Engineering Society yaitu sebesar 110 lux untuk ruang pameran. Serta pada galeri batik belum ada galeri batik yang ideal secara keseluruhan dan oleh karena itu dapat menyebabkan kerusakan batik yang umumnya terbuat dari bahan alami. Efek pencahayaan buatan yang dihasilkan butuh perkembangan dan saran yang baik, pencahayaan di museum tekstil Jakarta dan museum batik Pekalongan banyak yang belum mencapai ideal. Faktor pencahayaan buatan dipengaruhi oleh interior, jenis bahan koleksi, dan sistem pemasangan lampu dan hal-hal yang berkaitan dengan pencahayaan buatan. Kesimpulan dalam analisis dapat dicapai untuk kelanjutan konsep karakteristik pencahayaan buatan untuk memajang koleksi.

Kata kunci: Barang Pajang, Pencahayaan Buatan, Museum

1. LATAR BELAKANG

Museum merupakan suatu tempat dimana sejarah dan kebudayaan dapat dinikmati kembali oleh generasi masa kini. Museum dapat berperan sebagai sarana edukasi dan juga sarana rekreasi bagi para penikmatnya. Seringnya museum dijadikan sebagai destinasi perjalanan wisata bagi sekelompok orang dari suatu institusi. Namun sayangnya banyak orang yang beranggapan bahwa museum, khususnya museum sejarah dan kebudayaan di Indonesia, merupakan tempat yang suram dan kuno. Museum dianggap tidak menarik dan membosankan. Persepsi masyarakat tersebut timbul ketika melihat museum dari segi eksterior maupun interior.

Interior atau tata ruang dalam ruang pameran berperan penting dalam menciptakan kesan dan membangun perasaan pengunjung. Tata ruang dalam adalah sebuah perencanaan tata letak dan perancangan ruang dalam di dalam bangunan. Tata ruang dalam mempengaruhi pandangan, suasana hati dan kepribadian penghuni. Oleh karena itu tujuan dari perancangan interior adalah pengembangan fungsi, pengayaan estetis dan peningkatan psikologi ruang interior. Tata

ruang dalam museum meliputi sirkulasi, pencahayaan ruang dan bahan pajang, pola tata pajang, penghawaan, dan hal-hal lain yang bersangkutan dan berpengaruh pada pengalaman ruang pengunjung.

Pencahayaan berpengaruh besar pada emosi yang berusaha dibangun bagi pengunjung. Perasaan nyaman terutama kenyamanan visual pengunjung adalah hal yang sangat krusial mengingat museum adalah tempat yang menyajikan bahan pajang yang mayoritas memerlukan indera pengelihatannya.

Salah satu museum yang ada di Semarang adalah Museum Ranggawarsita yang menyajikan hal-hal yang menyangkut tentang sejarah dan kebudayaan. Serta terdapat pula Museum Tekstil Jakarta dan Museum Batik Pekalongan yang memajang koleksi-koleksi batik nusantara. Museum memberikan fasilitas berupa ruang pajang yang merupakan inti utama dari sebuah museum. Maka dari itu, keadaan dan kondisi ruang pajang perlu diperhatikan mengingat terdapat berbagai macam benda koleksi yang berbeda-beda perlakuannya. Pencahayaan merupakan salah satu hal yang memiliki dampak

besar terhadap bahan pajang yang diterangi sehingga penerapan pencahayaan terhadap bahan pajang perlu diperhatikan untuk pemeliharaan bahan pajang dan kenyamanan visual.

Maka dari itu, tulisan ini dibuat untuk mengkaji pencahayaan buatan pada Museum berdasarkan standar-standar yang ada sehingga dapat mencapai kebutuhan yang di butuhkan oleh museum yang memajang bahan pajang.

2. KAJIAN PUSTAKA

2.1. Pengertian Museum

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, interior merupakan bagian dalam gedung (ruang dan sebagainya); tatanan perabot (hiasan dan sebagainya) di dalam ruang dalam gedung dan sebagainya. Sedangkan museum adalah gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni, dan ilmu; tempat menyimpan barang kuno. Berdasarkan Peraturan Pemerintah RI No. 19 Tahun 1995, museum adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan dan pemanfaatan benda-benda bukti materiil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa.

Menurut International Council of Museums (ICOM) pada pasal tiga dan empat, museum adalah institusi yang bersifat permanen, nirlaba, melayani kebutuhan publik, dengan sifat terbuka, dengan cara melakukan usaha pengoleksian, mengkonservasi, meriset, mengkomunikasikan, dan memamerkan benda nyata kepada masyarakat untuk kebutuhan studi, pendidikan, dan rekreasi.

Melengkapi pengertian museum seperti yang di uraikan di atas, ICOM menjelaskan bahwa museum meliputi :

- a) Lembaga-lembaga konservasi dan ruangan-ruangan pameran yang secara tetap diselenggarakan oleh perpustakaan dan pusat-pusat kearsipan.
- b) Peninggalan dan tempat-tempat alamiah, arkeologi dan etnografis, peninggalan dan tempat bersejarah yang mempunyai corak museum, karena kegiatan-kegiatannya dalam

hal pengadaan, perawatan dan komunikasinya dengan masyarakat.

- c) Lembaga-lembaga yang memamerkan makhluk-makhluk hidup seperti, kebun, tanaman dan binatang, akuarium dan sebagainya.
- d) Suaka alam.
- e) Pusat-pusat pengetahuan dan planetarium.

Dari uraian tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa interior museum adalah tata ruang dalam suatu gedung yang berfungsi sebagai tempat memamerkan, mengkonservasi, dan menyimpan objek-objek bersejarah, seni, dan objek-objek penting yang mengandung pengetahuan. Tata ruang dalam yang dimaksud meliputi organisasi ruang, tata letak bahan pajang, tata letak elemen-elemen estetis, tata letak elemen-elemen penunjang ruang, dan segala yang berkaitan dengan kebutuhan dan kenyamanan fisik dan visual ruang seperti pencahayaan ruang dalam museum, baik pencahayaan dalam vitrin bahan pajang, maupun pencahayaan ruang museum secara keseluruhan.

2.2. Pencahayaan Buatan Museum

Fungsi pencahayaan pada museum menurut ERCO *Culture: light for arts* adalah:

- a. *Welcoming*/Penyambutan.
Aksen pencahayaan menciptakan *point of interest*, dan menyoroti bangunan pentingnya dari kejauhan.
- b. *Experiencing*/Pengalaman.
Cahaya membuat seni dipahami bagi pengunjung. Cahaya memamerkan objek dan ruangan, cahaya memandu pandangan pengamat dan berkontribusi untuk drama pameran dengan memberikan status khusus untuk karya-karya penting dalam koleksi. Cahaya dan rendering warna yang bagus sangat diperlukan untuk melihat detail. Aksen pencahayaan menciptakan hierarki persepsi. Cahaya yang diarahkan diperlukan memiliki tingkat keterangan yang tinggi dan mendukung pemodelan kaya detail. Rendering warna yang otentik dan bernuansa dicapai oleh spektrum yang seimbang dan dengan menentukan temperatur warna yang cocok.
- c. *Conserving*/Konservasi.

KAJIAN LITERATUR SISTEM PENCAHAYAAN BUATAN UNTUK RUANG PAMER PADA MUSEUM RANGGAWARSITA (GEDUNG C & D) DAN RUANG GALERI BATIK PADA MUSEUM TEKSTIL JAKARTA DAN MUSEUM BATIK PEKALONGAN

Menghadirkan karya seni ke masyarakat luas dan serentak melindungi pameran yang peka terhadap cahaya menimbulkan tantangan besar untuk desainer. Teknologi LED dan pencahayaan yang sesuai strategi memastikan pengunjung memiliki pengalaman seni yang mengesankan meskipun tuntutan konservasi tinggi. LED berkualitas tinggi memungkinkan penerangan tanpa merusak komponen spektral dalam rentang UV dan IR. Dapat diterima tingkat pencahayaan dapat diatur secara individual dengan meredupkannya, misalnya dengan dimmer potensiometer pada lampu sorot. Berbeda dengan lampu halogen, kualitas cahaya dipertahankan dengan LED. Alat penerangan yang tepat dan berorientasi pada persepsi konsep pencahayaan adalah prasyarat untuk penerangan pameran dengan persyaratan konservasi.

- d. *Discovering/Penemuan.* Kombinasi berbagai media, mengubah pameran dan penggunaan museum untuk acara membutuhkan infrastruktur penerangan yang multifungsi. Pemindahan kontemporer pengetahuan bersamaan dengan konsep pencahayaan inovatif memungkinkan penyelenggara pameran memantapkan diri sebagai hal yang penting.
- e. *Marketing/Pemasaran.* Distribusi cahaya yang dapat dipertukarkan berarti bahwa lumener dapat digunakan untuk berbagai aplikasi, misal untuk aksesoris pencahayaan yang tepat, pencahayaan umum atau pencuci dinding.

2.3. Cahaya dan Pencahayaan

Pencahayaan yang dikenal oleh manusia, terdiri atas 2 jenis sebagai berikut:

1. Pencahayaan Alami, yaitu pencahayaan yang berasal dari alam
2. Pencahayaan Buatan, yaitu sistem pencahayaan buatan manusia sebagai pengganti atau pelengkap sistem pencahayaan alami.

Pencahayaan alami yaitu pencahayaan yang bersumber/berasal dari lingkungan alam sekitar. Pencahayaan alami ini memiliki keterbatasan karena hanya bisa diperoleh pada saat-saat

tertentu saja. Umumnya perolehan pencahayaan alami ini sangat dibatasi oleh durasi waktu. Cahaya alami hanya memungkinkan untuk diperoleh pada siang hari – yaitu pada saat sinar matahari bertugas menyinari bumi. Setelah matahari terbenam, maka cahaya alami ini tidak mungkin lagi bisa didapatkan. (Ir. E. B. Handoko Sutanto 2017)

Sedangkan sumber cahaya buatan manusia umumnya membutuhkan sumber daya alam, seperti bahan bakar minyak bumi, untuk mengubah simpanan energy dari sumber daya alam tersebut menjadi energy cahaya. Sumber cahaya listrik lebih unggul dibandingkan dengan sumber cahaya buatan lainnya karena sumber cahaya dari pemakaran kayu, gas, dan minyak menghasilkan polusi pada ruang yang diteranginya. (Karlen and Benya 2006)

2.4. Tingkat Pencahayaan Buatan Pada Museum Yang Direkomendasikan

Kebutuhan dan sistem pencahayaan akan berbeda menyesuaikan fungsi ruang dan jenis display. Sebagai contoh, sebuah museum sejarah alam mungkin hanya perlu distribusi umum minimal sementara pada kasus eksibisi diberikan pencahayaan pada display. Pada ruang eksterior, pencahayaan dan pencahayaan ruang luar dapat digunakan untuk mendramatisir dan memperlihatkan tampilan museum.

Fungsi Ruang	Tingkat pencahayaan (lux)	Kelompok renderasi warna	Keterangan
Pertokoan/Ruang pameran			
Ruang pameran dengan obyek berukuran besar (misalnya mobil)	500	1	Tingkat pencahayaan ini harus dipenuhi pada lantai. Untuk beberapa produk tingkat pencahayaan pada bidang vertikal juga penting.

*Tabel 1 Tingkat Pencahayaan Minimum dan Renderasi Warna yang Direkomendasikan
Sumber: SNI 03-6575-2001*

Pada tabel Tingkat Pencahayaan Minimum dan Renderasi Warna yang Direkomendasikan Dalam SNI 03-6575-2001, ruangan yang memiliki fungsi sebagai ruang pameran objek-objek besar direkomendasikan memiliki tingkat pencahayaan sebesar 500 lux dan masuk ke kelompok renderasi warna 1 yaitu $R_a > 85$ dengan tampak warna bisa dingin, sedang, atau hangat.

Pencahayaan buatan lebih baik dari pada pencahayaan alami supaya tidak merusak, cahaya buatan harus tetap dimodifikasi pada iluminasi (tingkat keterangan cahaya) tertentu, untuk mengurangi radiasi sinar ultraviolet. Pada sebagian besar museum, perlengkapan pencahayaan di semua daerah pameran dan daerah koleksi lain harus berpelindung UV hingga kurang dari 75 microwatts per lumen dan tertutup untuk mencegah kerusakan terhadap objek jika terjadi kerusakan lampu.

Secara umum, berdasarkan ketentuan nilai iluminasi yang dikeluarkan Illumination Engineers Society Of North Amerika (Lighting Handbook For General Use). Pada area pameran, tingkat pencahayaan paling dominan di permukaan barang koleksi itu sendiri. Diatas permukaan benda paling sensitif, termasuk benda dari bahan kertas (seperti hasil print dan foto), tingkat pencahayaan tidak boleh lebih dari 5 Footcandles (Fc). Kebutuhan pencahayaan eksibisi akan berbeda sesuai jenis pameran, ukuran karya, dan tata letak setiap pameran. Tujuannya mungkin untuk menerangi objek individu, bukan seluruh ruang.

Pencahayaan ruangan diharapkan tidak melebihi terangnya pencahayaan terhadap objek. Akan tetapi pencahayaan ruangan juga tidak diharapkan terlalu gelap sehingga objek yang dipamerkan terlalu kontras.

Untuk mempertegas dan memperjelas rekomendasi pencahayaan pada museum, Erco: Handbook of Lighting Design memberikan rekomendasi pada dua area utama museum, yaitu display area dan super safety area. Besar pencahayaan ideal yang perlu dicapai sebuah museum adalah sebagai berikut:

Area	Jenis Lampu	Lux
------	-------------	-----

Display Area	LED TL	115/mm
Super Safety Area	LED	100/mm

Tabel 1 Standar Pencahayaan pada Museum

Perhitungan sederhana untuk mengukur tingkat pencahayaan buatan yang dihasilkan di tiap ruang adalah dengan membagi total lumen lampu dengan luas ruangan. Total lumen lampu didapat dengan anggapan bahwa semua lampu pada ruangan dinyalakan.

2.5. Tinjauan Umum Objek Museum Ranggawarsita

Museum Jawa Tengah Ranggawarsita adalah museum yang menyimpan dan memamerkan berbagai warisan budaya dan benda budaya Jawa Tengah yang berlokasi di Kota Semarang, Indonesia. Museum ini diresmikan tanggal 5 Juli 1989 dan memiliki koleksi 59784 koleksi. Museum Ranggawarsita terletak di Jl. Abdul Rahman Saleh No. 1 Kalibanteng Kulon Semarang. (Wikipedia, 2019)



Gambar 1 Museum Ranggawarsita
Sumber: KSMTour.com

2.6. Informasi Umum Gedung C dan Gedung D Museum Ranggawarsita

- Gedung C

Lantai satu terbagi atas ruang bersejarah perjuangan bersenjata yang terbagi lagi atas koleksi benda-benda yang dipakai ketika zaman pertempuran dan diorama perjuangan bangsa Indonesia merebut kemerdekaan. Selain itu, ditampilkan pula diorama pertempuran-pertempuran yang pernah terjadi di Jawa Tengah dan Jogjakarta seperti Pertempuran Lima Hari Semarang, Peristiwa Palagan Ambarawa, Pemberontakan PKI di Cepu, Serangan Umum 1 maret dan Gerakan Tritura.

Lantai dua terdapat ruang koleksi teknologi dan kerajinan tradisional, teknologi industri dan

KAJIAN LITERATUR SISTEM PENCAHAYAAN BUATAN UNTUK RUANG PAMER PADA MUSEUM RANGGAWARSITA (GEDUNG C & D) DAN RUANG GALERI BATIK PADA MUSEUM TEKSTIL JAKARTA DAN MUSEUM BATIK PEKALONGAN

transportasi, dan beragam model kerajinan rumahan.

- Gedung D

Lantai satu memamerkan tentang pembangunan, numismatik, heraldik, tradisi nusantara, ruang intisari dan hibah.

Lantai dua terbagi atas ruang kesenian yang menampilkan koleksi benda dan peralatan kesenian yang dipisahkan menjadi seni pertunjukan (berbagai pengetahuan yang menarik tentang wayang), seni pertunjukan (berbagai kesenian khas Jawa kuda lumping, barongan), dan seni musik .

2.7. Tinjauan Umum Objek Museum Tekstil Jakarta

Museum Tekstil Jakarta Galeri Batik yang beralamat di Jl. K.S Tubun No. 4 Jakarta Barat. Galeri ini diresmikan tanggal 2 Oktober 2010 yang merupakan langkah awal dalam mewujudkan keinginan untuk memiliki Museum Batik di Jakarta, sebagai pintu gerbang Indonesia.



Gambar 2 Museum Tekstil Jakarta
Sumber: Google

2.8. Tinjauan Umum Objek Museum Batik Pekalongan

Museum Batik pekalongan, Museum ini terdapat koleksi beraneka macam motif batik khas Pekalongan maupun daerah sekitarnya. Terletak di Jl. Jetayu No. 1. Di museum ini anda dapat melihat berbagai jenis batik dari waktu ke waktu. Koleksi museum ini cukup menarik dan dapat melihat batik antik yang usianya mencapai 100 tahun lebih. Oleh karena itu dilihat dari aspek sejarahnya yang lengkap dan konsep display vitrin yang sederhana dengan terbuat dari bahan fiberglass. Maka penulis sangat tertarik mengkaji aspek display dan pencahayaan Museum Batik Pekalongan.



Gambar 3 Museum Batik Pekalongan

Museum Batik Pekalongan memiliki banyak ruang terbuka, sehingga alur sirkulasi dan penempatan display yang luas. Gaya rancangan display berbeda-beda dalam setiap ruangan, dan tidak memiliki konsep kuat. Museum Batik Pekalongan adalah Bangunan yang mempunyai luas sekitar 2500m² menempati lahan seluas 3675 m². Bangunan yang ditempati adalah bangunan peninggalan Belanda yang telah berdiri sejak tahun 1906 yang pada awalnya berfungsi sebagai kantor administrasi keuangan pabrik gula yang berada di sekitar area karisidenan Pekalongan. Pada perkembangannya, gedung ini mengalami beberapakali perubahan fungsi sebagai Balai Kota, Kantor Walikota, hingga kompleks perkantoran Pemerintah Kota. Main Entrance Museum Batik Pekalongan terdapat sebuah atmosfir bangunan cagar budaya dan tidak menonjolkan kesan galeri batik.

3. HASIL PENGUKURAN DAN OBSERVASI PENCAHAYAAN BUATAN PADA RUANG PAMER MUSEUM JAWA TENGAH RANGGAWARSITA (GEDUNG C & D)

3.1. Ruang Pamer Gedung C Lantai 1.

Pengumpulan data mengenai penelitian ini merupakan hasil survey yang dilakukan oleh peneliti di lapangan yang mengkaji keadaan pencahayaan buatan pada lapangan yaitu interior Museum Jawa Tengah Ranggawarsita, Semarang, Jawa Tengah. Pengambilan data dilakukan pada hari Jumat tanggal 26 April 2019 pada pukul 10.00-11.00 WIB.



Gambar 4 Foto-foto Ruang Pamer pada Gedung C Lantai 1
Sumber: dokumentasi peneliti

Gedung C lantai 1 terbagi menjadi dua segmen yang dipisahkan oleh partisi. Segmen pertama berisi beberapa miniatur arsitektur di Jawa Tengah dan segmen ke-dua berisi koleksi persenjataan dan diorama peristiwa-peristiwa bersejarah di Jawa Tengah. Area arsitektur bagian depan mendapat cahaya yang cukup banyak karena posisinya dekat dengan pintu masuk gedung. Namun saat masuk ke dalam, ruangan dalam kondisi gelap karena pencahayaan buatan berupa lampu baik general lamp maupun spot lamp tidak difungsikan seluruhnya sehingga pencahayaan kurang maksimal.

Pada area persenjataan, pencahayaan didapatkan dari general lamp pada ruangan dan beberapa spot lamp di dalam vitrin. Selain itu, karena area ini berada dekat dengan pintu keluar maka cahaya alami dapat masuk ke dalam ruangan. Pada area diorama terdapat titik yang tidak mencapatakan cahaya dari general lamp karena terhalang oleh kolom sehingga satu-satunya pencahayaan adalah cahaya yang berasal dari spot lamp di dalam diorama.



Gambar 5 Area Ruang Pamer menggunakan General Lamp

Ruang pamer pada Gedung C lantai 1 ini menggunakan general lamp berupa lampu CFL ulir dengan sistem downlight, yaitu sistem pencahayaan umum, merata di semua ruangan dan memiliki tampak warna netral. Ruangan ini terbagi menjadi tiga segmen pameran. Segmen 1 terdapat 16 titik lampu dengan keadaan 11 menyala dan 4 mati saat pengukuran. Segmen 2 terdapat 4 titik lampu CFL dengan keadaan 3 menyala dan 4 mati saat pengukuran. Segmen 3 terdapat 11 titik lampu dengan keadaan 8 menyala dan 3 mati saat pengukuran.

3.2. Pencahayaan Buatan untuk Spot Lamp objek pada Ruang Pamer Gedung C Lantai 1

a. Arsitektur Jawa Tengah

Selain general lamp, terdapat beberapa spot lamp yang ditempatkan di beberapa bahan pajang pada ruangan. Pada objek arsitektur Jawa Tengah terdapat 3 lampu sorot LED yang difungsikan sebagai spot lamp dengan sistem pencahayaan effect light, yaitu sistem penerangan yang menyerupai accent light (cahaya sebagai aksen), tetapi obyek dan cahaya menjadi pusat perhatian.



Gambar 6 Spot Lamp pada Bahan Pajang Arsitektur Jawa Tengah

Sumber: dokumentasi Peneliti dan google.com

Gedung/Lantai	Objek Pameran	Tingkat Pencahayaan (lux)	Rekomendasi IES Lighting Handbook for Museum (lux)	Keterangan
C/1	Arsitektur Jawa Tengah	20	110	Tidak memenuhi

Tabel 2 Data Hasil Pengukuran Tingkat Pencahayaan dan Kesesuaian terhadap Rekomendasi pada Area Objek Arsitektur Jawa Tengah

Pengukuran dengan menggunakan lux meter menunjukkan tingkat pencahayaan pada area objek pamer Arsitektur Jawa Tengah menunjukkan angka 20 lux sedangkan rekomendasi dari IES Lighting Handbook untuk area display adalah 110 lux. Maka, tingkat pencahayaan pada area objek Arsitektur Jawa Tengah belum memenuhi angka minimum yang direkomendasikan.

b. Diorama Peristiwa Sejarah

Pada objek Diorama Peristiwa Sejarah terdapat 2 lampu sorot LED pada masing-masing diorama yang difungsikan sebagai spot lamp dengan tampak warna putih dan sistem pencahayaan effect light, yaitu sistem penerangan yang menyerupai accent light (cahaya sebagai aksen), tetapi obyek dan cahaya menjadi pusat perhatian. Namun kondisi pencahayaan di luar diorama sangat kurang dikarenakan area diorama tertutup oleh vitrin bahan pajang lain sehingga

KAJIAN LITERATUR SISTEM PENCAHAYAAN BUATAN UNTUK RUANG PAMER PADA MUSEUM RANGGAWARSITA (GEDUNG C & D) DAN RUANG GALERI BATIK PADA MUSEUM TEKSTIL JAKARTA DAN MUSEUM BATIK PEKALONGAN

general lamp tidak dapat menjangkau area diorama.



Gambar 7 Spot Lamp pada Bahan Pajang Arsitektur Diorama Peristiwa Sejarah

Sumber: dokumentasi Peneliti dan google.com

Gedung/Lantai	Objek Pameran	Tingkat Pencahayaan (lux)	Rekomendasi IES Lighting Handbook for Museum (lux)	Keterangan
C/1	Arsitektur Jawa Tengah	22	110	Tidak memenuhi

Gambar 8 Data Hasil Pengukuran Tingkat Pencahayaan dan Kesesuaian terhadap Rekomendasi pada Area Objek Diorama Peristiwa Sejarah

Pengukuran dengan menggunakan lux meter menunjukkan tingkat pencahayaan pada area objek pameran Arsitektur Jawa Tengah menunjukkan angka 22 lux sedangkan rekomendasi dari IES Lighting Handbook untuk area display adalah 110 lux. Maka, tingkat pencahayaan pada area objek Diorama Peristiwa Sejarah masih sangat jauh dari angka minimum yang direkomendasikan bahkan nyaris tak ada cahaya.

3.3. Ruang Pamer Gedung D Lantai 1.



*Gambar 9 Foto-foto Ruang Pamer pada Gedung D Lantai 1
Sumber: dokumentasi peneliti*

Gedung D lantai 1 menyimpan koleksi tentang kebudayaan Jawa mulai dari pakaian adat hingga miniature rumah pada jaman dahulu. Banyak general lamp yang ada di ruangan ini dan namun hampir setengahnya tidak menyala. Spot lamp

pada vitrin bahan pajang difungsikan dengan baik. Selain itu terdapat lampu pada plafon up ceiling. Namun masih terdapat beberapa titik yang tidak terkena cahaya alami maupun buatan sehingga pencahayaan hanya ada pada vitrin bahan pajang.

3.4. Pencahayaan Buatan untuk Spot Lamp objek pada Ruang Pamer Gedung D Lantai 1

a. Pakaian tradisional

Pada objek pakaian tradisional terdapat satu lampu LED pada masing masing bahan pajang dalam vitrin kayu yang difungsikan sebagai spot lamp dengan tampak warna putih.



Gambar 10 Spot Lamp pada Bahan Pajang Pakaian Tradisional

Pengukuran dengan menggunakan lux meter menunjukkan tingkat pencahayaan pada area objek pameran pakaian tradisional menunjukkan angka 29 lux sedangkan rekomendasi dari IES Lighting Handbook untuk area display adalah 110 lux. Maka, tingkat pencahayaan pada area objek pakaian tradisional masih belum memenuhi angka minimum yang direkomendasikan.

3.5. Ruang Pamer Gedung D Lantai 2.



*Gambar 11 Foto-foto Ruang Pamer Gedung D Lantai 2
Sumber: dokumentasi Peneliti*

Gedung D lantai dua berisikan koleksi diorama-diorama yang menunjukkan kesenian Jawa Tengah. Pada area ini terdapat general lamp berupa lampu pada plafon, namun tidak semua

dalam keadaan menyala. Pada diorama juga dilengkapi oleh spot lamp yang semuanya dalam keadaan menyala sehingga diorama mendapat pencahayaan dari lampu. Sama seperti gedung-gedung lainnya, gedung D juga memiliki bukaan pada atap sehingga cahaya alami bisa masuk ke ruangan dan memantu pencahayaan pada lantai 2.

3.6. Pencahayaan Buatan untuk Spot Lamp objek pada Ruang Pamer Gedung D Lantai 2

a. Diorama

Pada objek diorama terdapat dua lampu CFL pada masing-masing diorama yang difungsikan sebagai spot lamp dengan tampak warna netral. Menggunakan sistem ambient light, yaitu sistem penerangan dengan sinar merata (difuse).

Spot lamp pada objek ini mendistribusikan cahaya dengan sistem diffused, yaitu menyebarkan cahaya secara merata ke segala arah.

Pengukuran dengan menggunakan lux meter menunjukkan tingkat pencahayaan pada area objek pameran diorama menunjukkan angka 42 lux sedangkan rekomendasi dari IES Lighting Handbook untuk area display adalah 110 lux. Maka, tingkat pencahayaan pada area objek diorama masih belum memenuhi angka minimum yang direkomendasikan.

4. HASIL OBSERVASI PENCAHAYAAN BUATAN PADA GALERI BATIK MUSEUM TEKSTIL JAKARTA DAN MUSEUM BATIK PEKALONGAN

Jenis lampu di dalam Galeri Batik – Museum tekstil Jakarta menggunakan lampu spotlight dan lampu downlight sedangkan Museum Batik pekalongan menggunakan lampu spotlight. Terapan Ideal Lampu yang umum digunakan oleh galeri batik untuk pencahayaan batik adalah LED spotlight dan ada tambahan filter UV. Lampu untuk penerangan umum menggunakan fluorescent, incandent dan lampu gantung. Analisis Galeri Batik Jakarta menggunakan jenis lampu sudah ideal sedangkan Museum Batik pekalongan menggunakan jenis lampu yang ideal tetapi belum maksimal. Sistem Pemasangan Lampu Galeri Batik Jakarta menggunakan Rel 1 Line kurang lebih 1m dengan 2 lampu spotlight LED. Sedangkan Museum Batik Pekalongan menggunakan Rel 1 Line kurang lebih 1m dengan

2 lampu spot light LED. Terapan Ideal, Sistem pemasangan spotlight dominan menggunakan rel dengan sambungan atau tidak. Rel yang disambungkan lebih menguntungkan untuk pencahayaan yang fleksibel. Selain Rel, pemasangan lampu pada rangka plafon dan partisi juga menjadi alternative. Umumnya 1 Rel terdiri dari 2-4 Unit Lampu. Obyek Koleksi kecil membutuhkan 1 unit sedangkan besar menggunakan minimal 2 unit lampu. Kedua galeri ini memiliki Sistem Pencahayaan pada galeri ini adalah direct (langsung). Terapan Ideal Sistem Pencahayaan yang umum pada galeri adalah direct yaitu semua lampu diarahkan pada obyek. Keduanya sudah ideal dengan penerapan system direct. Sistem pemasangan lampu dan teknik pencahayaan buatan berkaitan dengan hasil analisis efek pencahayaan buatan. Jenis dan pemasangan lampu yang kurang sesuai serta pengarah teknik pencahayaan yang kurang tepat pada obyek batik yang menjadi obyek pencahayaan dapat menjadi kendala untuk menghasilkan efek pencahayaan buatan yang ideal.

4.1. Konsep Pencahayaan Buatan Untuk Koleksi Batik Tulis

Berdasarkan kesimpulan analisis diatas, maka dapat dijadikan acuan sebagai konsep karakteristik Pencahayaan untuk Koleksi batik tulis. Karakteristik konsep dijelaskan dalam sebuah pernyataan yang mencakup sumber kesimpulan analisis, referensi, dan ide yang dijabarkan sebagai berikut adalah Pada penyajian kain batik tulis dalam tata pameran tidak dapat mengindahkan unsur warna, disamping pola kain dan ragam hias. Sedangkan pengertian warna pada tekstil, secara psikologis dan fisiologis adalah hasil penglihatan yang timbul melalui signal-signal dari receptor cahaya yang ada pada mata kita. Sedangkan cahaya itu sendiri sebagai sinar tampak yang mempunyai panjang gelombang 380-760 nanometer. Sehingga warna-warna yang tampak pada tekstil yang dilihat adalah efek cahaya pada pigmen, bahan celup, atau materi penyerap lain yang terlihat (bukan materi transparan). Oleh karena itu, kita dapat melihat berbagai warna membutuhkan cahaya sinar tampak yang berpanjang gelombang antara 380-760 nanometer. Tetapi sinar tampak ini sangat mempengaruhi pemudaran warna.

KAJIAN LITERATUR SISTEM PENCAHAYAAN BUATAN UNTUK RUANG PAMER PADA MUSEUM RANGGAWARSITA (GEDUNG C & D) DAN RUANG GALERI BATIK PADA MUSEUM TEKSTIL JAKARTA DAN MUSEUM BATIK PEKALONGAN

Penerangan yang diperlukan dalam pameran koleksi di galeri atau museum adalah cahaya tampak berintensitas tinggi bagi pengunjung untuk melihat, dan tanpa menimbulkan kerusakan serat atau warna. Ini artinya sinar yang jatuh kepermukaan koleksi dapat dipantulkan kedalam mata kita tanpa adanya gangguan atau efek cahaya lain. Thomson mendiskusikan tentang permasalahan pada penerangan. Ia merekomendasikan kondisi lingkungan yang baik untuk koleksi tekstil di Galeri atau Museum yaitu dengan kuat penerangan 50 Lux. Berdasarkan Standar Nasional Indonesia pada tingkat pencahayaan yang direkomendasikan untuk penerangan Museum atau Galeri adalah 500 Lux – 750 Lux. Intesitas cahaya 50 Lux tidak memenuhi standar penerangan yang tepat, cahaya ini termasuk penerangan yang minim.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan standar pencahayaan buatan pada museum yang diambil dari Handbook of Lighting Design. Dapat disimpulkan bahwa:

- Peletakan pencahayaan lampu pada Museum Jawa Tengah Ranggawarsita ini merupakan peletakan lampu secara general tidak menggunakan pencahayaan spesial pada pengaplikasiannya Pencahayaan buatan pada museum ini umumnya menggunakan sistem donwlighting dan localized lighting yaitu sistem pada ruangan yang membutuhkan intensitas cahaya dengan lux tertentu dengan general lamp dan spot lamp. Sebagian besar titik pencahayaan menggunakan sistem distribusi direct lighting yaitu amatur menyorotkan lampu ke bahan pajang dan diffused lighting yaitu penyebaran cahaya yang merata ke segala arah.
- Sistem pencahayaan buatan di museum ini kurang diperhatikan, sehingga banyak lampu yang seharusnya menyala untuk membantu kenyamanan visual pengunjung dalam keadaan mati dan rusak. Beberapa bahan pajang juga terkesan dipaksakan menggunakan lampu CFL berbentuk ulir sebagai pengganti lampu sorot.
- Dari hasil pengamatan dan penilaian bahwa Museum tekstil Khususnya Galeri Batik dan Museum Batik Pekalongan belum ada yang

ideal pada keseluruhan elemen-elemen interior dan pencahayaannya. Masing-masing galeri memiliki keunggulan dan kekurangan tersendiri, Elemen Interior dan segala sesuatu yang mendukung untuk menciptakan sebuah galeri yang ideal. Interior yang baik tanpa didukung pencahayaan buatan yang ideal untuk koleksi batik tidak bisa menjadi galeri yang ideal dan pula sebaliknya. Setelah mendeskripsi di lokasi riset tersebut kemudian di analisis lagi dalam deskriptif dan aspek-aspek pencahayaan buatan sehingga ditemukannya analisis untuk cahaya buatan yang ideal untuk koleksi kain batik tulis klasik.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Carena, Sesilia Windy, and Ratri Wulandari. "Jurnal Desain Interior dan Desain Produk Vol.1 No.2." Jurnal IDEALOG, 2016: 166.
- Ching, Franchis D.K., and Corky Binggeli. *Interior Design Illustrated Third Edition*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc., 2012.
- Dewi, Laela Nurhayati, Susilo Widodo, and Rukoyah. *Koleksi Unggulan Museum Jawa Tengah Ranggawarsita*. Semarang: Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Jawa Tengah, 2013.
- Elektronika Dasar*. Januari 28, 2019. <https://elektronika-dasar.web.id/karakteristik-dan-prinsip-kerja-lampu-tl-fluorescent-lamp/> (accessed Mei 5, 2019).
- GansLandt, Rudiger, and Herald Hofmann. *Handbook of Lighting Design*. Germany: The Vieweg, 1992.
- Hindarto, Probo. *A Studio Architect*. November 7, 2011. <http://www.astudioarchitect.com/2011/11/mengenal-jenis-jenis-lampu-pijar.html> (accessed May 2, 2019).
- Illuminating Engineering Society. *IES LIGHTING HANDBOOK The Standard Lighting Guide*. New York: Illuminating Engineering Society, 1947.
- Ir. E. B. Handoko Sutanto, M.T. *PRINSIP-PRINSIP PENCAHAYAAN BUATAN DALAM ARSITEKTUR*. Yogyakarta: PT Kanisius, 2017.

- Karlen, Mark, and James R. Benya. *Dasar-dasar Desain Pencahayaan*. Jakarta: Penerbit Erlangga, 2006.
- Lechner, Norbert. *HEATING, COOLING, LIGHTING: Metode Desain untuk Arsitektur*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2007.
- May. *HargaHot.com*. Desember 12, 2015. <https://hargahot.com/blog/alasan-mengapa-anda-harus-ganti-lampu-anda-dengan-lampu-sorot-led.html> (accessed Mei 6, 2019).
- Stephani, Sheriliana. *Academia*. 2019. https://www.academia.edu/6342619/Jenis-jenis_lampu (accessed May 2, 2019).

PENGARUH DESAIN INTERIOR PERPUSTAKAAN PUSAT UNIVERSITAS DIPONEGORO TERHADAP KENYAMANAN PENGGUNA

Oleh: Ega Nissyawali Listiandita, Dhanoe Iswanto

Perpustakaan merupakan tempat yang banyak dimiliki berbagai instansi, swasta maupun negeri, bahkan milik pribadi. Perpustakaan merupakan salah satu penunjang bagi semua orang untuk mendapatkan ilmu tambahan. Selain itu, biasanya tidak dipungut biaya untuk masuk dan membaca perpustakaan. Perpustakaan pun akhirnya menjadi salah satu tujuan dan kebutuhan bagi mahasiswa untuk membaca dan memahami pengetahuan baru.

Gedung perpustakaan pusat Undip merupakan salah satu fasilitas penunjang di kampus Undip yang sering dikunjungi mahasiswa. Dengan urgensinya dalam memenuhi kebutuhan mahasiswa dan seluruh civitas akademika Undip untuk mencari referensi perkuliahan dan lainnya, perpustakaan Undip menjadi salah satu tempat yang harus mengutamakan kenyamanannya. Kenyamanan tersebut dapat dicapai dengan penataan interior ruangan yang baik. Untuk mencari tahu tingkat kenyamanan yang dirasakan pengguna Perpustakaan Pusat Undip, dilakukan kajian dengan melakukan survey pada mahasiswa yang pernah mengunjungi Perpustakaan Pusat Undip. Kajian diawali dengan mempelajari pengertian dari aspek-aspek yang berpengaruh, pengertian perpustakaan; khususnya perpustakaan perguruan tinggi, definisi kenyamanan, desain interior, dan juga aspek-aspek yang mempengaruhi desain interior itu sendiri. Kemudian analisis dilakukan berdasarkan hasil survey dengan menggunakan kuesioner online yang ditujukan pada mahasiswa aktif Undip yang menggunakan perpustakaan. Kesimpulan dari penelitian ini merupakan rangkuman analisis dari hasil survey yang dilakukan.

Kata kunci: *perpustakaan perguruan tinggi, desain interior*

1. PENDAHULUAN

Menurut KBBI, perpustakaan adalah tempat, gedung, ruang yang disediakan untuk pemeliharaan dan penggunaan koleksi buku dan sebagainya. Sebelum zaman berkembang dengan pesat, orang-orang mau tidak mau pergi ke perpustakaan untuk mencari referensi yang dibutuhkan. Namun, seiring perkembangan zaman yang pesat, orang-orang mulai malas pergi ke perpustakaan karena buku fisik mulai tergantikan dengan buku digital. Akhirnya kini, banyak perpustakaan yang mulai berinovasi dengan menambahkan fasilitas dan ruang lain sebagai penarik minat pengunjung, contohnya dengan menambahkan komputer dengan akses internet gratis, fasilitas audio, ruang-ruang yang lebih mendukung kenyamanan, dan lainnya. Eksterior gedung pun mulai lebih diperhatikan agar lebih banyak lagi orang yang tertarik datang ke perpustakaan.

Perpustakaan merupakan salah satu fasilitas penunjang yang diperlukan dalam berbagai aspek, baik itu dalam suatu negara, provinsi, kota maupun pada lingkup yang lebih kecil, contohnya pada kawasan pendidikan.

Terutama pada perguruan tinggi, keberadaan perpustakaan sangatlah dibutuhkan, mulai dari perpustakaan kampus, perpustakaan fakultas, hingga perpustakaan departemen. Hal ini dimaksudkan untuk memudahkan para mahasiswa untuk mencari referensi. Kemudian, untuk lebih menarik minat mahasiswa, beberapa universitas mendesain gedung perpustakaan dengan lebih menarik, pun dengan interior yang lebih nyaman untuk dikunjungi. Beberapa contoh perguruan tinggi yang memiliki gedung perpustakaan yang unik dan dirasa nyaman untuk dikunjungi adalah gedung perpustakaan Universitas Indonesia (UI), Institut Teknologi Bandung (ITB) dan Universitas Gadjah Mada (UGM).



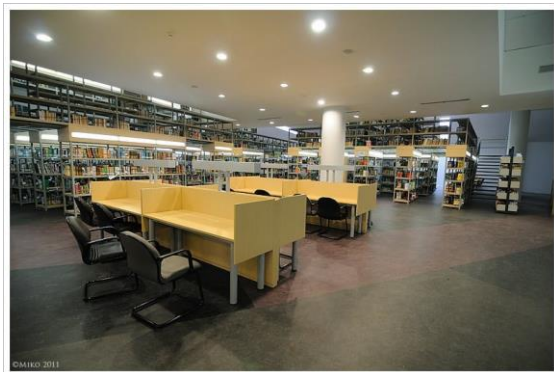
Gambar 1 Aerial view perpustakaan UI

Sumber: google.com



Gambar 4 Perpustakaan ITB

Sumber: webpac.lib.itb.ac.id



Gambar 2 Interior perpustakaan UI

Sumber: google.com



Gambar 5 Perpustakaan pusat UGM

Sumber: tpb.tp.ugm.ac.id



Gambar 3 Interior perpustakaan ITB

Sumber: itb.ac.id



Gambar 6 Interior perpustakaan pusat UGM

Sumber: www.ugm.ac.id

Kegiatan pada gedung perpustakaan kebanyakan dilakukan di dalam gedung, dan pengguna biasanya berkunjung dalam waktu yang cukup lama. Maka dari itu, desain interior menjadi salah satu faktor yang penting dalam menentukan kenyamanan pengunjung perpustakaan. Perancangan tiap-tiap ruangan, terutama ruangan yang memerlukan kenyamanan lebih seperti ruang baca dan ruang buku, tentu menjadi hal yang patut

diperhatikan saat merancang sebuah perpustakaan. Tanpa keindahan dan kenyamanan dalam gedung perpustakaan, frekuensi kedatangan pengunjung akan berkurang, dan akan mematikan fungsi dari gedung perpustakaan itu sendiri.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Definisi Perpustakaan Perguruan Tinggi

Perpustakaan berasal dari kata 'pustaka' yang berarti buku atau kitab. Menurut KBBI, perpustakaan adalah tempat, gedung, ruang yang disediakan untuk pemeliharaan dan penggunaan koleksi buku dan sebagainya. Perpustakaan juga didefinisikan sebagai suatu lembaga yang bertugas untuk mengumpulkan, mengelola, menyimpan, menyebarluaskan, dan menyimpan informasi (Panjaitan, 2016). Sedangkan menurut Samuel dan Wibowo (2016), perpustakaan merupakan sebuah ruangan, bagian sebuah gedung, atau gedung itu sendiri yang digunakan untuk menyimpan buku dan terbitan lainnya yang biasanya disimpan berdasarkan susunan tertentu untuk digunakan pembaca (pemustaka), bukan untuk dijual.

Perpustakaan juga diatur secara resmi oleh pemerintah dalam UU No. 43 tahun 2007. Dalam Undang-undang tersebut, perpustakaan dinyatakan sebagai perpustakaan yang diperuntukkan bagi masyarakat luas sebagai sarana pembelajaran sepanjang hayat tanpa membedakan umur, jenis kelamin, suku, ras agama, dan status sosial-ekonomi. Pada pasal 14, dijelaskan lebih detail bahwa perpustakaan harus memenuhi aspek kenyamanan, keamanan, keselamatan, dan kesehatan. Perpustakaan juga harus ditata secara efektif, efisien dan estetik.

Jenjang pendidikan tinggi tentu membutuhkan perpustakaan yang dikelola oleh institusi tersebut secara mandiri. Perpustakaan perguruan tinggi dikelola dengan berlandaskan Tridharma Perguruan Tinggi. Sehingga perpustakaan perguruan tinggi harus mengumpulkan, mengolah, menyimpan, menyajikan dan menyebarluaskan informasi untuk civitas akademika untuk menunjang proses pengajaran, penelitian dan untuk memaksimalkan pengabdian kepada

masyarakat. Kini, untuk memaksimalkan proses tersebut, koleksi dalam perpustakaan perguruan tinggi bukan hanya buku dalam bentuk cetak, namun ditambahkan pula koleksi buku dalam bentuk digital.

Dari berbagai definisi di atas, dapat dikatakan bahwa perpustakaan perguruan tinggi merupakan sebuah tempat dimana koleksi literasi cetak maupun digital dikumpulkan, disimpan, dan dikelola untuk menunjang tercapainya Tridharma Perguruan Tinggi oleh para civitas akademika.

2.2 Definisi Kenyamanan

Kenyamanan berasal dari kata nyaman, yang menurut KBBI merupakan keadaan nyaman; kesegaran; kesejukan. Menurut Setiyawan dan Priyanto (2017), kenyamanan adalah perasaan aman dan nyaman dengan kondisi dan lingkungan sekitar ketika seseorang berada disuatu tempat.

Rasa nyaman yang didapat oleh para pemustaka di dalam suatu tempat atau ruangan akan meningkatkan motivasi pemustaka untuk mengunjungi tempat atau ruangan tersebut. Kenyamanan adalah hal yang sangat penting untuk diperhatikan oleh tiap individual, karena dengan adanya rasa nyaman terhadap lingkungan di sekitarnya ketika berada di suatu tempat, maka secara tidak langsung dapat memberikan dampak positif yang positif bagi individual tersebut.

2.3 Definisi Desain Interior

Menurut Panjaitan (2016), desain merupakan suatu proses pengorganisasian unsur garis, bentuk ukuran, warna, tekstur, bunyi, cahaya aroma, dan unsur desain lainnya, sehingga tercipta suatu hasil karya tertentu. Dalam KBBI, desain adalah gagasan awal, rancangan, perencanaan pola susunan, kerangka bentuk suatu bangunan, motif, pola dan corak bangunan. Interior didefinisikan sebagai bagian dalam ruangan (Harris dalam Septiawan, 2015). Menurut KBBI, interior adalah bagian dalam gedung atau ruang, tatananperabot atau hiasan dalam ruang bagian dalam gedung.

Ching (1996) mendefinisikan desain interior sebagai kegiatan merencanakan, menata, dan merancang ruang-ruang interior dalam bangunan, yang berfungsi untuk memenuhi kebutuhan dasar akan sarana untuk bernaung dan berlindung, menentukan sekaligus mengatur aktivitas, memelihara aspirasi dan mengekspresikan ide, tindakan serta penampilan, perasaan dan kepribadian. Desain interior juga dapat diartikan sebagai gagasan awal untuk suatu ruang atau perencanaan dari bagian yang ada dalam sebuah bangunan sehingga ruang tersebut memiliki nilai estetika lebih (Mansyur, 2015). Menurut Septiawan (2015), desain interior bertujuan untuk memperbaiki fungsi, memperkaya nilai estetika dan meningkatkan aspek psikologis dari ruang tersebut.

Terdapat beberapa elemen yang memberntuk desain interior, yaitu ruang, pewarnaan, penerangan, sirkulasi udara (ventilasi) dan sistem penataan suata (akustik). Menurut Ching (1996), kebutuhan luas ruang dibedakan dalam tiga jenis yaitu: (1) kebutuhan luas ruang terhadap banyaknya orang yang dilayani, (2) perlengkapan yang dibutuhkan, dan (3) aktifitas yang dilakukan. Pemilihan warna dapat mempengaruhi kondisi seorang pemustaka, dimana warna pada dinding, lantai, atap dan perabot dapat menciptakan suasana hati dan kenyamanan seseorang (Pamudji, 2003). Pamudji (2006) juga menyatakan bahwa kegiatan di dalam ruang termasuk kegiatan bekerja, membutuhkan sistem pencahayaan yang efektif. Sumber penerangan dapat berasal dari cahaya buatan dan cahaya alami. Sedangkan ventilasi merupakan sistem pertukaran udara dalam ruang untuk menjaga kebersihan udara dan kelembaban ruang. Ventilasi dapat berupa jendela pada ruang perpustakaan. Sedangkan akustik berhubungan dengan pendengaran seseorang. Perancangan tata suara bertujuan mengurangi ataupun menyingkirkan kebisingan pada suatu ruang.

2.4 Keterkaitan Desain Interior dengan Kenyamanan Perpustakaan Perguruan Tinggi

Ruang perpustakaan akan nyaman bagi

pemustaka, dalam hal ini seluruh civitas akademika kampus apabila ditata dengan memperhatikan fungsi, keindahan, dan keharmonisan ruang. Terutama pada perpustakaan perguruan tinggi dimana kegiatan di dalamnya sangatlah kompleks dan beragam. Menurut penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Sainttyauw (2013), terwujudnya kenyamanan perpustakaan dengan penataan desain interior akan menarik non-pengguna yang sebelumnya enggan datang dan berlama-lama di perpustakaan, sehingga pengguna tersebut akan menjadi semakin sering berkunjung dan merasa betah di dalam perpustakaan. Sedangkan menurut Wati dalam Ariyanti dkk. (2015), penataan desain interior yang memberikan rasa nyaman akan mempengaruhi daya konsentrasi pengguna perpustakaan saat mengunjungi dan menggunakan fasilitas yang ada di perpustakaan. Maka dari itu, penataan desain interior pada perpustakaan perguruan tinggi menjadi perlu, untuk menunjang kenyamanan berkegiatan pengguna perpustakaan.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif. Metode penelitian deskriptif adalah metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas (Sugiyono dalam Nurlita, 2017). Pendapat lain yang dikemukakan oleh Sudjana dan Ibrahim (dalam Margareta, 2013) menjelaskan metode penelitian deskriptif sebagai penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa dan kejadian yang terjadi saat ini dimana peneliti berusaha memotret peristiwa dan kejadian yang menjadi pusat perhatian dan kemudian digambarkan sebagaimana.

Penelitian deskriptif akan menguraikan pendapat responden apa adanya sesuai dengan pertanyaan yang peneliti ajukan (Sugiyono dalam Lazuardi et al., 2018). Maka dapat dikatakan bahwa penelitian deskriptif mengambil permasalahan atau memusatkan perhatian kepada masalah-masalah

sebagaimana adanya seperti pada saat penelitian dilaksanakan, mengacu pada jawaban responden. Kemudian hasil penelitian tersebut diolah dan dianalisis untuk diambil kesimpulannya sesuai dengan topik penelitian yang dilakukan.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

3.2.1 Tempat Penelitian

Tempat yang digunakan untuk melakukan penelitian ini adalah Perpustakaan Pusat Universitas Diponegoro yang terletak di Jalan Prof. Soedarto, Tembalang, Kec. Tembalang, Kota Semarang, Jawa Tengah.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan pada bulan Maret 2020 – Mei 2020.

3.3 Jenis dan Sumber Data

Sumber data adalah segala sesuatu yang dapat memberikan informasi mengenai data (Rokhmana, 2012). Sumber data terbagi dua, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data yang dikumpulkan langsung oleh peneliti dari sumber pertama atau tempat objek penelitian dilakukan. Menurut Masrurroh (2012), data sekunder merupakan data yang langsung dikumpulkan peneliti untuk menunjang sumber data primer. Sumber data dalam penelitian ini sebagian besar berasal dari sumber primer yang didapatkan langsung dari responden melalui penyebaran kuesioner *online*. Responden yang dimaksud adalah mahasiswa Universitas Diponegoro yang pernah mengunjungi Perpustakaan Pusat Universitas Diponegoro. Sedangkan data sekunder berasal dari literatur yang berkaitan dengan metode penelitian untuk mendukung penelitian yang dilakukan oleh penulis.

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi Penelitian

Menurut Hendrawati (2016), populasi adalah

seluruh objek yang akan menjadi bahan penelitian. Populasi yang ditargetkan untuk penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Diponegoro yang pernah mengunjungi Perpustakaan Pusat Universitas Diponegoro yang berasal dari 11 fakultas yang berbeda.

3.4.2 Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono dalam Hendrawati, 2016). Sampel yang diambil untuk penelitian ini adalah perwakilan dari tiap fakultas yang ada di Universitas Diponegoro. Sampel yang diambil dari setiap fakultas berjumlah 5 orang mahasiswa dengan tidak memandang gender dan angkatan.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Data akan dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner, lalu dianalisa dengan cara statistik sederhana. Kuesioner yang disebar berisi pertanyaan yang dibuat oleh peneliti sesuai dengan variabel yang diteliti, dan dimaksudkan untuk memperoleh data primer yang berasal langsung dari responden. Peneliti juga melakukan pengumpulan informasi melalui literatur untuk mendapatkan data sekunder yang mendukung penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

3.6 Prosedur Pengumpulan Data

Terdapat dua sumber data yang digunakan oleh peneliti, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer akan didapatkan melalui penyebaran kuesioner *online* kepada responden. Kuesioner disebar secara acak kepada setiap perwakilan fakultas yang ada di Universitas Diponegoro. Responden yang ditargetkan oleh peneliti adalah responden yang pernah mengunjungi dan menggunakan fasilitas Perpustakaan Pusat Universitas Diponegoro. Responden yang sesuai dengan kriteria kemudian diberikan *link* kuesioner

online. Responden diminta mengisi data umum berupa nama dan fakultas tempat responden belajar. Kemudian responden dapat mulai mengisi kuesioner *online*. Pertanyaan dalam kuesioner dibuat sedemikian rupa agar responden mudah mengerti dan tidak menimbulkan kebingungan ketika mengisi kuesioner.

3.7 Teknik Pengolahan dan Analisis Data

3.7.1 Pengolahan Data

Data yang diperoleh kemudian diolah menggunakan aplikasi Microsoft Excel. Penulis kemudian melakukan proses *editing, coding*, memasukkan data dan kemudian hasil dari analisis pun didapatkan.

3.7.2 Analisis Data

Penelitian ini akan menggunakan teknik analisis data kategorisasi. Metode ini membantu peneliti untuk mengelompokkan data dan informasi yang sama dan mirip sesuai dengan karakteristik datanya. Hasilnya akan dimasukkan ke dalam bentuk tabel dan narasi untuk dianalisis. Analisis ini juga digunakan untuk menganalisis data wawancara.

4. ANALISA DATA

Berdasarkan data dari kuesioner online yang telah dikumpulkan, terjaring 60 responden dari 11 fakultas dan 1 sekolah yang ada di Universitas Diponegoro, yaitu Fakultas Teknik, Fakultas Kedokteran, Fakultas Perikanan dan Ilmu Kelautan, Fakultas Peternakan dan Pertanian, Fakultas Kesehatan Masyarakat, Fakultas Sains dan Matematika, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Fakultas Hukum, Fakultas Psikologi, Fakultas Ilmu Budaya dan Sekolah Vokasi. Responden tersebut merupakan mahasiswa yang masih aktif berkuliah di Universitas Diponegoro.

Kuesioner yang disebarakan berisi beberapa pertanyaan yaitu identitas diri, kontak narasumber dan pertanyaan terkait elemen-elemen yang mempengaruhi desain interior. Pertanyaan pertama berkaitan dengan

frekuensi narasumber datang ke perpustakaan, dengan pilihan 5 jawaban, yaitu 1 bulan sekali, 2 minggu sekali, 1 minggu sekali, 2 kali seminggu atau hampir setiap hari. Frekuensi kedatangan narasumber menentukan seberapa jauh pengetahuan narasumber tentang fasilitas, situasi dan suasana yang ada di dalam perpustakaan. Berdasarkan tabel di bawah, mayoritas narasumber mengunjungi Perpustakaan Pusat Undip setiap 1 bulan sekali.

Frekuensi Kedatangan	Jumlah
1 bulan sekali	49
2 minggu sekali	2
1 minggu sekali	5
2 kali seminggu	3
Hampir setiap hari	1

Tabel 1 Frekuensi kedatangan pemustaka

Pertanyaan selanjutnya berkaitan dengan elemen desain interior yaitu ruang. Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui apakah luasan ruangan yang dialokasikan untuk kegiatan para pemustaka sudah cukup memadai atau belum. Sebagaimana besar narasumber berpendapat bahwa ruang utama yang dipakai untuk berkegiatan di dalam perpustakaan sudah cukup memadai untuk kegiatan-kegiatan yang dilakukan pemustaka maupun pengurus perpustakaan.

Persepsi terhadap luas perpustakaan	Jumlah
Sudah memadai	16
Cukup memadai	38
Belum memadai	6

Tabel 2 Persepsi terhadap luas perpustakaan

Selain itu dilakukan juga analisis terhadap peletakan furnitur yang ada di dalam ruang utama perpustakaan. Tata furnitur tentu berpengaruh pada persepsi pemustaka terhadap ruang. Furnitur yang dimaksud adalah rak buku, meja baca dan meja administrasi. Berdasarkan hasil kuesioner yang disebar, tata furnitur dapat dikatakan sudah cukup baik. Namun, beberapa narasumber masih merasa bahwa peletakan furnitur sedikit mempersulit aktivitas yang mereka lakukan di dalam perpustakaan.

Peletakan furnitur	Jumlah
Ya, memudahkan	7
Cukup memudahkan	34
Agak mempersulit	17
Mempersulit	2

Tabel 3 Persepsi terhadap peletakan furnitur di dalam perpustakaan

Selanjutnya adalah penilaian persepsi narasumber terhadap pewarnaan dinding dan furnitur pada Perpustakaan Pusat Undip. Dinding perpustakaan dicat putih dengan seluruh furniture berwarna coklat, sedangkan kursi menggunakan warna acak. Terdapat pula karpet di area lesehan berwarna abu-abu. Narasumber mayoritas menyatakan pemilihan warna dinding tersebut belum mendukung suasana yang seharusnya dirasakan di dalam perpustakaan. Namun banyak pula yang menyatakan pewarnaan dinding dirasa sudah cukup mendukung suasana di dalam perpustakaan. Sedangkan untuk warna perabot, hasil survey memperlihatkan hasil yang hampir sama pada dua variabel, seperti yang terlihat pada tabel 4.5.

Persepsi terhadap pewarnaan dinding	Jumlah
Sudah mendukung	9

Cukup mendukung	24
Belum mendukung	27

Tabel 4 Persepsi terhadap pewarnaan dinding

Persepsi terhadap pewarnaan furnitur	Jumlah
Sudah mendukung	5
Cukup mendukung	28
Belum mendukung	27

Tabel 5 Persepsi terhadap pewarnaan furnitur

Elemen selanjutnya berkaitan dengan pencahayaan ruang utama Perpustakaan Pusat Undip. Terdapat dua jenis pencahayaan yaitu pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. Pencahayaan buatan berasal dari lampu, sedangkan pencahayaan alami berasal dari sinar matahari yang masuk melalui bukaan dan ventilasi. Dari survey yang dilakukan, diketahui bahwa kedua jenis pencahayaan tersebut sudah cukup memadai kegiatan yang dilakukan para pemustaka, seperti yang terlihat pada tabel di bawah.

Persepsi terhadap pencahayaan buatan	Jumlah
Sudah memadai	10
Cukup memadai	32
Belum memadai	18

Tabel 6 Persepsi terhadap pencahayaan buatan

Persepsi terhadap pencahayaan alami	Jumlah
Sudah memadai	13

Cukup memadai	31
Belum memadai	16

Tabel 7 Persepsi terhadap pencahayaan alami

Analisis selanjutnya adalah persepsi pemustaka terhadap sirkulasi udara (tata udara) yang ada di dalam ruang utama Perpustakaan Pusat Undip. Sirkulasi udara yang baik, selain menimbulkan kenyamanan di dalam ruang, juga akan membantu menjaga kondisi buku-buku yang dicetak agar tidak cepat lembap dan rusak. Sirkulasi udara yang alami berasal dari ventilasi dan bukaan yang tidak tertutup. Dewasa ini pengkondisian udara dibantu juga oleh pemasangan AC. Berdasarkan data dari kuesioner yang telah disebar, narasumber menyatakan bahwa tata udara di dalam ruang perpustakaan cukup mendukung kegiatan mereka di dalam ruang perpustakaan.

Persepsi terhadap tata udara	Jumlah
Sudah mendukung	13
Cukup mendukung	38
Belum mendukung	9

Tabel 8 Persepsi terhadap tata udara

Elemen desain interior terakhir yang dinyatakan oleh Schmid (dalam Megasari, 2017) adalah tata suara. Dalam penelitian ini, konteks tata suara yang dimaksud adalah tingkat kebisingan yang ada di dalam ruang. Ruang perpustakaan merupakan ruangan yang membutuhkan ketenangan tinggi, sehingga selain pemustaka diharuskan menjaga ketenangan ruangan, kebisingan dari luar ruangan juga berpengaruh terhadap suasana tenang yang ada di dalam ruang perpustakaan. Dari hasil penyebaran kuesioner secara *online*, mayoritas narasumber tidak merasakan adanya gangguan kebisingan di dalam perpustakaan (tabel 4.9). Artinya, suasana perpustakaan sudah cukup tenang untuk

mendukung kegiatan yang dilakukan para pemustaka di dalam ruang perpustakaan.

Persepsi terhadap kebisingan	Jumlah
Tidak mengalami	42
Cukup mengalami	13
Mengalami gangguan	5

Tabel 9 Persepsi terhadap kebisingan

Dari kelima elemen desain interior yang dianalisa, peneliti juga mengajukan pertanyaan di dalam kuesioner terhadap tingkat kenyamanan narasumber di dalam Perpustakaan Pusat Undip berdasarkan lima elemen tersebut. Peneliti memberikan skala 1-5 terhadap tingkat kenyamanan ruang perpustakaan, dimana nilai 1 menyatakan perasaan sangat tidak nyaman dan nilai 5 menyatakan sangat nyaman. Mayoritas narasumber memberikan nilai 3, yang artinya mereka merasa biasa saja, tidak merasa nyaman ataupun tidak nyaman ketika berkegiatan di dalam ruang Perpustakaan Pusat Undip.

Tingkat kenyamanan pemustaka	Jumlah
5 (sangat nyaman)	1
4 (cukup nyaman)	15
3 (biasa saja)	35
2 (tidak nyaman)	8
1 (sangat tidak nyaman)	1

Tabel 10 Tingkat kenyamanan pemustaka

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, kelima elemen desain interior yang dipaparkan Schmid (dalam Megasari, 2017), menimbulkan berbagai macam persepsi kepada pengguna

Perpustakaan Pusat Undip. Beberapa elemen seperti luas ruangan dan peletakan furnitur, tata udara, dan pencahayaan baik alami maupun buatan sudah cukup mendukung kegiatan dan menciptakan suasana yang nyaman di dalam perpustakaan. Sedangkan elemen tata suara, dalam pengelolaan kebisingan, Perpustakaan Pusat Undip dirasa sudah sangat baik menciptakan suasana tenang yang membuat pemustaka nyaman berkegiatan di dalam perpustakaan tersebut. Sayangnya, mayoritas narasumber masih merasa bahwa pemilihan warna yang diaplikasikan di dalam ruang perpustakaan masih kurang menciptakan suasana nyaman. Hal ini dapat menjadi pertimbangan bagi pengurus Perpustakaan Pusat Undip untuk mengkaji ulang, pemilihan warna seperti apa yang lebih cocok dan menciptakan suasana yang lebih nyaman di dalam perpustakaan, sehingga para pemustaka merasa betah berlama-lama di dalam perpustakaan.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Amsyar, S. 2015. *Pengaruh Kekumuhan Permukiman terhadap Kenyamanan Sosial Penghuni di Kelurahan Dadapsari Semarang*. Tesis. Universitas Diponegoro, Semarang.
- Ariyanti, N., Stefanus P. R. dan Hermintatik. 2015. Peran Desain Interior terhadap Kepuasan Pemustaka (Studi pada Perpustakaan SMK Negeri 4 Malang). *Jurnal Administrasi Publik (JAP)*, Vol. 3 No 11, pp. 1868-1873.
- Hendrawati, H. 2016. *Analisis Potensi Tenaga Kerja Lokal di Kawasan Bandara Internasional Jawa Barat (BIJB) di Kecamatan Kertajati Kabupaten Majalengka*. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Lazuardi, M.J, Winny Astuti dan Erma Fitria Rini. 2018. Analisis Citra Kawasan Mangkunegaran berdasarkan Penilaian Stakeholder dengan Konsep Legibility. *Region*, Vol. 13 No. 1, pp. 95-114.
- Mansyur. 2017. *Pengaruh Desain Interior Terhadap Kenyamanan Membaca Pemustaka Di Badan Perpustakaan Dan Arsip Daerah (Bpad) Provinsi Sulawesi Selatan*. Skripsi. UIN Alauddin, Makassar.
- Margareta, S. 2013. *HUBUNGAN PELAKSANAAN SISTEM KEARSIPAN DENGAN EFEKTIVITAS PENGAMBILAN KEPUTUSAN PIMPINAN : Study deskriptif analisis kuantitatif di Sub Bagian Kepegawaian dan Umum Lingkungan Kantor Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat*. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Masruroh, S. 2013. *Pengaruh Assesmen Kelas terhadap Efektifitas Pembelajaran PAI di Kelas VIII A SMP Muhammadiyah 4 Gadung Surabaya*. Skripsi. UIN Sunan Ampel, Surabaya.
- Megasari, MSA. 2017. *Pengaruh Elemen-Elemen Desain Interior terhadap Kepuasan Pengguna Perpustakaan STIE Perbanas Surabaya*. Skripsi, Universitas Airlangga, Surabaya.
- Nurlita, A. 2017. *Pengaruh Store Atmosphere dan Harga Terhadap Kepuasan Konsumen Pada Kantinasion The Panas dalam Café*. Skripsi. Universitas Pasundan, Bandung.
- Panjaitan, S.W. 2016. Pengaruh Desain Interior Perpustakaan Terhadap Kenyamanan Pengguna Di Perpustakaan Universitas Potensi Utama. *Jurnal Proporsi*, Vol. 1 No. 2, pp. 142-152.
- Republik Indonesia. 2007. UU No 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan.
- Rokhmama, S. N. 2012. *Analisis Pengaruh Risiko Pembiayaan terhadap Profitabilitas*. Skripsi. IAIN Walisongo, Semarang.
- Samuel, A. dan Wibowo, M. 2016. Perancangan Interior Perpustakaan Kota Surabaya. *Jurnal INTRA*, Vol. 4 No. 1, pp. 21-27.
- Sainttyauw, AACZJ. 2013. Pengaruh Desain Interior Perpustakaan terhadap Kenyamanan Pengguna di Perpustakaan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya. *Journal Unair*, Vol. 2 No 1.
- Septiawan, M. R. 2015. Pengaruh Desain Interior Perpustakaan ITS Surabaya terhadap Kenyamanan Pengguna. *Journal*

Unair, Vol. 4 No 1, pp. 210-222.

Setiyawan, D. dan Priyanto. 2017. Pengaruh Desain Interior Perpustakaan dan Kualitas Pelayanan terhadap Kenyamanan Pengguna Perpustakaan di Politeknik Negeri Madiun. *Epicheirisi*, Vol. 1 No. 1, pp. 47-51

CITRA KAWASAN KAMPUS UNDIP TEMBALANG BERDASARKAN KOGNISI SPASIAL MAHASISWA

Oleh : Amirah Fathin Rosikhah, Muhammad Akhyarur Rijal, Putra Khairus Sidqi, Edi Purwanto

Dengan terus berkembangnya kawasan Universitas Diponegoro Tembalang dan dengan visi yang besar untuk menjadi World Class University, maka sudah menjadi keharusan bagi pihak Universitas Diponegoro untuk tidak hanya merencanakan kualitas dari akademiknya, namun juga kualitas dari kawasan kampusnya. Kualitas dari suatu kawasan dapat diketahui dengan memahami citra dari kawasan tersebut. Salah satu upayanya dapat dilakukan dengan cara mengetahui peta mental (kognisi spasial) manusia sebagai pengamat terhadap kawasan tersebut. Aspek imagibility dan legibility merupakan hal yang mendasar untuk dapat memunculkan citra sebuah kawasan pada ingatan pengamat. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif guna menjelaskan fenomena yang ada secara faktual untuk kemudian dianalisa dengan hal-hal yang melatarbelakangi fenomena tersebut. Hasil dari penelitian ini memunculkan area-area dan elemen-elemen fisik mana saja pada kawasan kampus Universitas Diponegoro Tembalang yang dipahami oleh mahasiswanya sebagai pengamat. Kejelasan karakter, bentuk, pola, struktur, dan elemen-elemen penanda sebuah kawasan haruslah diperhatikan dalam upayanya untuk meningkatkan kualitas kawasan kampus Universitas Diponegoro Tembalang untuk dapat dipahami oleh pengamatnya.

Kata Kunci : Citra Kawasan, Kognisi Spasial, Identitas, Imagibilitas, Legibilitas.

1. PENDAHULUAN

Sebagai sebuah lingkungan, sebuah kawasan haruslah dirancang sehingga unsur-unsur fisik lingkungan pada kawasan tersebut berfungsi dengan baik, ekonomis untuk dibangun, dan memberi kenyamanan untuk dilihat dan hidup didalamnya (Anthony dalam Purwanto, 2019). Lingkungan kawasan dengan kualitas baik, memiliki bagian-bagian dengan karakter yang memunculkan identitas, dan memiliki hubungan yang jelas antar bagiannya hingga mudah dipahami posisinya dalam lingkungan tersebut. Selain itu, lingkungan kawasan berkualitas baik juga harus memiliki kemudahan untuk dikenali, hingga pengamat mampu menyadari keberadaan dan hubungan antara dirinya dengan lingkungan tersebut (Purwanto dan Darmawan, 2013).

Dalam perkembangannya yang dinamis, kawasan kampus Undip Tembalang teruslah berubah struktur kawasannya. Perkembangan yang telah terjadi akan memberikan persepsi bagi penghuninya sebagai pengamat yang di kawasan ini. Terjadinya perubahan-perubahan pada kawasan ini, ditambah dengan adanya persepsi dari pengamat akan memunculkan suatu citra tertentu yang bersifat dinamis

seiring dengan berjalannya waktu (Purwanto, 2001). Baiknya hubungan antara lingkungan kampus dengan penghuninya akan memberikan citra yang baik pula terhadap kawasan kampus Undip Tembalang.

Dengan mengetahui citra kawasan Universitas Diponegoro Tembalang, kita dapat mengetahui kejelasan dan kemudahan yang dipahami oleh pengamat terhadap kawasan ini. Pengamat yang dimaksud tidak hanya pengunjung sementara dari tempat ini, tetapi juga termasuk para penghuni yang selalu beraktifitas di kawasan ini (Raksajaya dalam Purwanto dan Wijayanti, 2015).

2. KAJIAN TEORI

2.1. Citra Kawasan

Menurut Kevin Lynch (dalam Purwanto, 2001), citra kawasan adalah proses dua arah antara pengamat dengan benda yang diamati, atau disebut sebagai kesan atau persepsi antara pengamat dan lingkungannya dalam konteks waktu. Persepsi dapat diartikan sebagai suatu upaya atau proses pemberian arti atau makna terhadap kawasan oleh pengamat yang berada atau mendiami suatu kawasan.

Kevin Lynch (dalam Purwanto, 2001) pada buku *Image of the City* (1960), berpendapat

bahwa sebuah kawasan harus memiliki aspek imagibilitas untuk dapat memunculkan sebuah citra. Imagibilitas (kemampuan untuk mendatangkan kesan) mempunyai hubungan yang sangat erat dengan legibilitas (kemudahan untuk dapat dibayangkan dan dapat diorganisir menjadi satu pola koheren).

Pemahaman tentang legibilitas selalu berkaitan dengan 3 (tiga) komponen di dalamnya, yaitu identitas, struktur, dan makna. Identitas merupakan objek-objek atau elemen yang berada pada suatu kota atau kawasan yang dapat membedakan dengan kawasan lainnya. Struktur yaitu pola hubungan yang saling berkaitan dengan elemen-elemen pembentuk citra kota yang dapat dipahami oleh pengamat terhadap suatu kawasan yang diamati atau didiaminya. Sedangkan yang dimaksud makna merupakan pemahaman dalam kedua komponen yaitu identitas dan struktur (Lazuardi *et al*, 2018).

2.2. Identitas dan Struktur Kawasan

Menurut Trancik (dalam Ditya *et al*, 2012), identitas merupakan suatu place, yaitu sebuah ruang yang mampu mewakili lingkungan, budaya masyarakat, dan kejadian atau aktifitas yang terjadi di dalamnya. Identitas tergantung pada pemahaman manusia sebagai pengamat yang berada di dalamnya, terkait dengan objek-objek dalam kawasan. Sehingga, secara kontekstual identitas kawasan mengarah pada ciri dan makna yang dimiliki suatu kawasan.

Identitas kawasan dapat berwujud fisik dan non-fisik (Suwarno dalam Lazuardi *et al*, 2018). Identitas kota yang berwujud fisik adalah segala sesuatu yang bisa dijadikan pengidentifikasi kawasan tersebut, sedangkan yang berwujud non-fisik adalah hal yang berkaitan dengan sosial-ekonomi-budaya masyarakat kawasan tersebut.

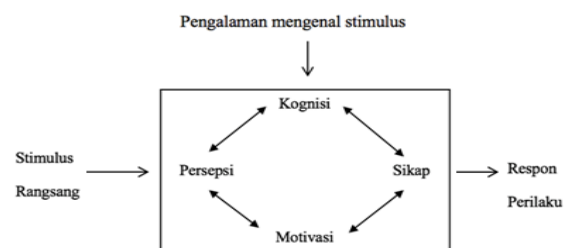
Menurut Kevin Lynch (Purwanto, 2001) bahwa ada lima kategori elemen pembentuk citra kawasan yang digunakan untuk menstrukturkan gambaran kognisi dari sejumlah tempat yang diamati. Elemen-elemen tersebut antara lain sebagai berikut:

- *Landmarks* (bangunan atau benda-benda alam yang berbeda dari sekelilingnya dan terlihat dari jauh).
- *Paths* (jalur-jalur jalan penghubung satu tempat dengan tempat lainnya).
- *Nodes* (titik temu antar jalur jalan, misalnya perempatan dan pertigaan).
- *Edges* (batas-batas wilayah yang membedakan antara wilayah yang satu dengan wilayah lainnya).
- *District* (wilayah-wilayah homogen yang berbeda dan wilayah-wilayah lain).

Dengan adanya keberadaan kelima elemen pada suatu kawasan, maka akan terbentuk sebuah pola spasial (struktur) pada kawasan tersebut, sehingga semakin mudah bagi pengamat dalam menyusun peta mental terhadap lingkungan atau kawasan tersebut.

2.3. Hubungan antara Manusia dan Lingkungannya

Menurut Laurenz (dalam Irawan, 2014), manusia merupakan pusat lingkungan dan sekaligus juga menjadi bagian dari lingkungan. Dengan demikian seorang individu dipengaruhi dan juga mempengaruhi lingkungannya. Lingkungan bukan hanya sebagai wadah manusia untuk beraktifitas melainkan juga menjadi bagian integral dari pola perilaku manusia. Proses individual meliputi persepsi, kognisi, dan perilaku spasial.



Gambar 1: Mekanisme Hubungan Persepsi, Kognisi, Sikap dan Motivasi

Sumber: (Soemirat dan Ardianto, 2010)

2.4. Persepsi

Menurut Robbins dan Judge (2014), persepsi merupakan kesan yang diperoleh oleh individu melalui panca indera yang kemudian dianalisa, diinterpretasi dan kemudian dievaluasi, hingga individu tersebut memperoleh makna.

Persepsi bersifat subjektif, karena bergantung pada kemampuan dan keadaan dari masing-masing pengamat. Dengan demikian persepsi merupakan proses perlakuan pengamat dalam memberikan tanggapan, arti, gambaran atau penginterpretasian terhadap apa yang dilihat, didengar, atau dirasakan oleh inderanya dalam bentuk sikap, pendapat, dan perilaku.

2.5. Kognisi

Menurut Rapoport (dalam Purwanto, 2001), kognisi adalah suatu cara yang digunakan untuk menjelaskan cara manusia memahami, menyusun dan mempelajari lingkungan. Sehingga, dapat disimpulkan ada sebuah sistem kognisi pada individu manusia sebagai pengamat lingkungannya yang dapat digambarkan pada berikut:



Gambar 2: Alur Hasil Proses Kognitif
Sumber: (Purwanto dan Darmawan, 2013)

Sistem kognisi pada individu tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor luar (eksternal) dan dalam (internal) yaitu:

- Lingkungan fisik,
- Lingkungan sosial,
- Struktur faktual pada individu,
- Kebutuhan dan keinginan,
- Pengalaman lampau.

Menurut Purwanto dalam (Purwanto dan Wijayanti, 2015), hubungan antara manusia dan lingkungan merupakan hubungan antara kognisi manusia dan struktur lingkungannya:

- **Struktur faktual.** Struktur faktual adalah lingkungan nyata seperti adanya atau seadanya (murni) sebelum diberikan persepsi oleh manusia.
- **Struktur lingkungan.** Lingkungan yang telah distruktur adalah berada di dalam benak manusia yang berpersepsi. Struktur lingkungan menciptakan representasi mental dalam diri manusia.
- **Representasi mental.** Representasi mental adalah struktur yang dicitrakan, dan representasi mental ini sudah menjadi milik manusia yang berpersepsi, dihimpun sebagai pengalaman.

- **Ruang aksi (*action space*).** Setelah manusia memiliki representasi mental dalam benaknya terhadap kawasan, maka manusia bertindak ke dalam kawasan, sehingga kawasan tersebut dinamakan kawasan sebagai ruang aksi.

2.6. Peta Kognitif

Salah satu upaya untuk memahami citra kawasan dapat dilakukan dengan cara mengetahui peta mental (kognisi spasial) manusia sebagai pengamat terhadap kawasan tersebut. Stea (dalam Irawan, 2014) mendefinisikan peta kognitif sebagai proses yang memungkinkan kita untuk mengumpulkan, mengorganisasikan, menyimpan dalam ingatan, memanggil, serta menguraikan kembali informasi tentang lokasi relatif dan tanda-tanda tentang lingkungan geografis kita.

Peta mental merupakan proses aktif yang dilakukan oleh pengamat karena itu penghayatan pengamat harus terjadi secara spontan dan langsung. Spontanitas tersebut terjadi karena pengamat selalu menjajaki (eksplorasi) lingkungannya dan dalam penjajakan itu pengamat melibatkan seluruh obyek yang ada di lingkungannya dan seluruh obyek mengeluarkan sifat-sifatnya yang khas untuk pengamat bersangkutan.

Holahan (dalam Purwanto dan Darmawan, 2013) menyatakan, bahwa peta mental merupakan komponen dasar dalam manusia (pengamat) beradaptasi dengan lingkungan. Peta mental juga merupakan persyaratan kelangsungan hidup manusia dan perilaku spasial setiap harinya. Dapat dinyatakan pula bahwa peta mental adalah representasi individu yang tertata dari beberapa bagian lingkungan geografisnya. Peta mental digunakan individu sebagai referensi untuk:

- *Routing* (orientasi dan pergerakan melewati sebuah teritori),
- *Associative processes*,
- *Judgement (valuation)*.

Sifat peta mental yang sangat subjektif menjadikannya sangat berbeda dibandingkan dengan kenyataan sesungguhnya atau gambar peta berskala. Representasi peta kognitif melalui proses mendapatkan, coding,

penyimpanan, mengingat, dan decoding Stea (dalam Tohjiwa, 2011). Dalam menggambar peta mental, pengamat cenderung akan menggambarkan bagian yang dianggap penting dengan besar, panjang, dan mencolok. Sebaliknya, yang dirasa kurang penting atau mungkin tidak diketahui akan digambar kecil saja atau tidak digambar sama sekali.

Peta mental terbentuk secara langsung dan tidak langsung. Informasi yang diperoleh melalui pengalaman langsung menyajikan pengetahuan lingkungan yang jelas kepada pengamat. Sedangkan informasi yang diperoleh melalui komunikasi (tidak langsung) menyajikan pengetahuan lingkungan secara simbolik saja, yang isinya merupakan penilaian pengalaman orang lain tentang suatu tempat atau ruang (Sudrajat dalam Tohjiwa, 2011). Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kualitas informasi tersebut antara lain gaya hidup, kondisi lingkungan, keakraban sosial, kelas sosial, dan perbedaan gender.

3. METODE PENELITIAN

Serupa dengan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Purwanto dan Wijayanti (2015), penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif. Menurut Sugiyono (dalam Lazuardi *et al*, 2018), pada penelitian deskriptif, pendapat responden diuraikan apa adanya sesuai dengan pertanyaan penelitian. Kemudian, pendapat tersebut dianalisis dengan hal-hal yang melatarbelakangi jawaban responden tersebut. Pendekatan deskriptif dinilai lebih cocok karena tanggapan pengamat mengenai citra kampus Undip Tembalang dan kemampuan kognisi mereka merupakan hal yang subjektif dan bergantung kepada pengalaman mereka masing-masing (Purwanto dalam Purwanto dan Darmawan, 2013).

Observasi dilakukan dengan cara menggali data menggunakan teknis grafis dan kuesioner kepada pengamat. Menurut Pocock (dalam Purwanto dan Wijayanti, 2015), pengumpulan data dengan teknik grafis mengarahkan responden untuk menggambar peta kawasan kampus Undip Tembalang secara sketsa sesuai pemahaman mereka. Hal-hal yang tercantum berupa gambar peta yang memuat petunjuk jalanan dan elemen-elemen fisik kawasan

tersebut. Selain itu, dengan mempertimbangkan Surat Edaran Rektor Undip No. 20/UN.7.P/SE/2020, maka observasi responden pada penelitian ini dilakukan secara daring (online) di tempat masing-masing responden berada sebagai dampak wabah *Coronavirus Disease-2019 (COVID-19)*.

Sampel diambil menggunakan metode simple random sampling. Metode ini dilakukan dengan mengambil sampel secara acak dengan tetap memperhatikan kriteria-kriteria yang telah ditetapkan, yaitu merupakan mahasiswa S1 Undip dengan kemampuan kognisi yang baik. Jumlah sampel yang diambil merupakan 5 mahasiswa S1 pada setiap fakultas di Undip (11 fakultas). Pemilihan mahasiswa sebagai pengamat dalam penelitian ini sesuai dengan pendapat Bechtel (dalam Purwanto dan Wijayanti, 2015), bahwa mahasiswa yang berasal dari universitas terkait merupakan salah satu kelompok yang dapat dilibatkan dalam penelitian pemahaman lingkungan fisik.

Analisis data pada penelitian ini menggunakan metode kategorisasi. Metode ini menjadikan data dan informasi yang sama dan mirip dikelompokkan kedalam bentuk tabel, sketsa, dan narasi untuk kemudian dianalisis (Purwanto dan Darmawan, 2013). Sketsa peta mental dari responden digambar ulang sesuai dengan keadaan peta yang berasal dari data *Google Maps* untuk kemudian disusun menggunakan teknik overlay sehingga muncul perbedaan ketebalan berdasarkan tingkat seringnya garis muncul.

4. DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN

Kawasan Kampus Undip Tembalang merupakan kawasan kampus utama dan terbesar yang dikembangkan oleh pihak Universitas Diponegoro. Kawasan kampus ini terletak di Jl. Prof. Sudarto, Tembalang, Kec. Tembalang, Kota Semarang, Jawa Tengah. Secara geografis, kawasan ini memiliki batas-batas wilayah yang meliputi:

- Utara : Wilayah pengembangan kawasan Undip Tembalang
- Selatan : Wilayah permukiman penduduk
- Timur : Areal pertanian dan lahan latihan drill teknis dan taktis TNI AD
- Barat : Jalan bebas hambatan dan

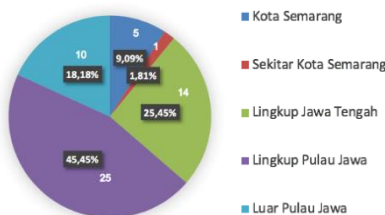


Gambar 3: Peta Kampus Undip Tembalang
 Sumber: http://3.bp.blogspot.com/_KQ3hvYuFdUA/TJRtvxXIn8I/AAAAAAAAACA/oWWL7XY9SSk/s1600/petatembalang.jpg

Kawasan kampus Undip Tembalang memiliki cakupan wilayah yang terdiri dari 11 fakultas pendidikan S1, sekolah vokasi, sekolah pasca sarjana, juga kompleks kampus lain yang bukan berada pada naungan Undip yaitu kompleks kampus Politeknik Negeri Semarang (Polines) dan kompleks kampus Politeknik Pekerjaan Umum, serta dua pemukiman penduduk yang masing-masing terletak pada Jl. Baskoro dan Jl. Jurang Belimbing.

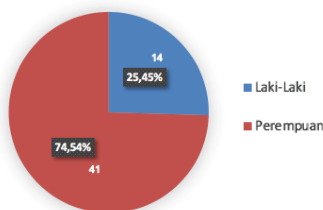
Karakteristik pengamat/responden dirinci berdasarkan asal daerah (**diagram 1**), jenis kelamin (**diagram 2**), dan tingkat angkatan (**diagram 3**) dari masing-masing responden yang terdiri dari 5 perwakilan dari 11 fakultas di Undip dengan jumlah keseluruhan responden 55 orang.

Diagram 1: Rincian asal responden



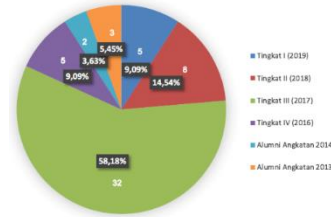
Sumber: hasil perhitungan peneliti, 2020

Diagram 2: Jenis kelamin responden



Sumber: hasil perhitungan peneliti, 2020

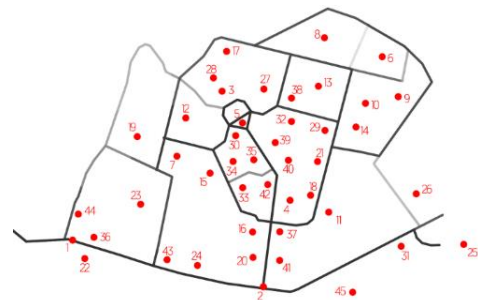
Diagram 3: Tingkat angkatan responden



Sumber: hasil perhitungan peneliti, 2020

5. HASIL PENELITIAN

Gambar sketsa peta mental kawasan Undip Tembalang yang terkumpul dari 55 responden dianalisa dengan teknik *overlay* dengan hasil seperti pada **gambar 4**. Pada gambar tersebut dapat diketahui bagian yang dipahami oleh pengamat berdasarkan peta mental mereka. Semakin hitam garis yang ditunjukkan pada peta, maka semakin dipahaminya area tersebut oleh sebagian besar pengamat.

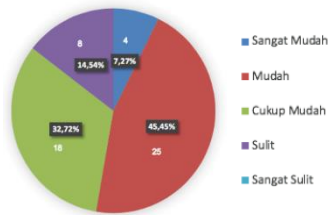


Gambar 4: Peta hasil overlay 55 sketsa kawasan kampus Undip Tembalang yang digambar oleh pengamat

Sumber: hasil analisis peneliti, 2020

Hasil kuesioner yang didapat dari para pengamat mengungkapkan, bahwa sebanyak 4 pengamat (7,27%) sangat mudah dalam membayangkan tempat-tempat yang mereka gambar, sebanyak 25 pengamat (45,45%) mudah membayangkan, sebanyak 18 pengamat (32,72%) cukup mudah membayangkan, sebanyak 8 pengamat (14,54%) sulit membayangkan, dan sebanyak 0 pengamat (0%) sangat sulit membayangkan (lihat **diagram 4**).

Diagram 4: Kemampuan pengamat dalam membayangkan area-area kawasan kampus Undip Tembalang



Sumber: hasil analisis peneliti, 2020

Pada sketsa peta mental yang digambar oleh pengamat juga terdapat elemen-elemen kawasan yang dikenali mereka pada kawasan kampus Undip Tembalang.

Secara keseluruhan, terdapat 45 elemen fisik yang digambarkan oleh pengamat pada peta mental yang mereka buat. Bunderan Undip, Gedung Widya Puraya/Rektorat Undip, dan Gedung Prof. Soedarto menempati peringkat teratas elemen yang dikenali para pengamat, yaitu 55 pengamat (100%), kemudian dilanjutkan dengan Gerbang Undip, Taman Inspirasi, dan Gedung RSND dikenali oleh 53 pengamat (96,4%). Pada peringkat terbawah, terdapat Gedung LPPU yang dikenali oleh 21 pengamat (38,2%). (lihat **tabel 1** dan **diagram 5**).

Tabel 1: Elemen-elemen fisik yang dikenali oleh pengamat

No	Nama Elemen Fisik	FT	FSM	FPSi	FPP	FPIK	FKM	FK	FISIP	FIB	FH	FEB	Jumlah	%
1	Bunderan Undip	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	55	100,0
2	Gedung Widya Puraya/Rektorat Undip	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	55	100,0
3	Gedung Prof. Soedarto	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	55	100,0
4	Gerbang Undip	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	53	96,4
5	Taman Inspirasi	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	53	96,4
6	Gedung RSND	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	53	96,4
7	Gedung Dekanat Fakultas Hukum	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	52	94,5
8	Gedung Dekanat Fakultas Ekonomika dan Bisnis	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	52	94,5
9	Gedung Dekanat Fakultas Kedokteran	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	52	94,5
10	Gedung Dekanat Fakultas Kesehatan Masyarakat	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	5	52	94,5
11	Gedung Dekanat Fakultas Peternakan dan Pertanian	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	3	51	92,7
12	Gedung Dekanat Fakultas Ilmu Budaya	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	50	90,9
13	Gedung Dekanat Fakultas Sains dan Matematika	5	5	5	4	4	5	5	5	3	4	5	50	90,9
14	Gedung Dekanat Fakultas Perikanan dan Ilmu Kelautan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	3	50	90,9
15	Gedung Dekanat Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik	5	4	5	3	4	5	5	5	5	5	3	49	89,1
16	Gedung Student Center (SC)	5	5	5	4	5	5	5	5	3	3	3	48	87,3
17	Gedung Dekanat Fakultas Psikologi	5	4	5	4	3	5	4	5	4	2	5	46	83,6
18	Gedung Jurusan Teknik Kimia	5	5	5	5	5	4	5	4	2	4	2	46	83,6

CITRA KAWASAN KAMPUS UNDIP TEMBALANG BERDASARKAN KOGNISI SPASIAL MAHASISWA

19	Gedung Sekolah Vokasi	5	4	5	4	3	2	4	5	5	4	3	44	80,0
20	Gedung ICT	5	3	5	5	4	5	3	5	2	4	3	44	80,0
21	Gedung Jurusan Teknik Industri	5	5	5	4	5	4	5	5	1	2	3	44	80,0
22	POM Bensin/SPBU Undip	5	3	3	4	5	4	4	4	4	4	3	43	78,2
23	Polines	5	3	4	4	4	2	4	5	4	3	4	42	76,4
24	Masjid Kampus Undip	4	3	3	5	4	3	5	5	4	3	3	42	76,4
25	Stadion Undip	4	3	5	4	5	3	5	5	2	4	2	42	76,4
26	Waduk Undip	4	3	5	4	5	3	5	4	3	3	3	42	76,4
27	Gedung SA-MWA	5	4	4	2	4	2	3	4	4	4	5	41	74,5
28	Gedung Perpustakaan	5	3	4	3	4	4	3	3	3	3	5	40	72,7
29	Gedung Jurusan Teknik Mesin	5	5	5	3	5	3	4	5	1	1	3	40	72,7
30	Gedung Dekanat Fakultas Teknik	5	4	5	1	3	5	4	4	3	2	3	39	70,9
31	Rusunawa Undip	4	3	4	4	4	3	5	5	2	2	2	38	69,1
32	Gedung Jurusan Teknik Elektro	5	5	5	2	4	4	3	4	1	2	3	38	69,1
33	Gedung Jurusan Teknik Sipil	5	4	5	4	2	1	2	5	3	4	2	37	67,3
34	Gedung Jurusan Arsitektur	5	4	5	3	1	3	3	5	3	3	2	37	67,3
35	Gedung Jurusan Teknik PWK	5	5	4	5	3	3	1	5	1	3	2	37	67,3
36	Gedung Serba Guna (GSG)	5	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	36	65,5
37	Taman Rusa	3	3	2	5	4	2	3	5	2	2	3	34	61,8
38	Taman Rumah Kita	1	5	4	3	3	4	4	3	1	1	4	33	60,0
39	Gedung Kuliah Bersama (GKB)	5	4	2	2	4	2	2	4	3	1	3	32	58,2
40	Gedung Lama Dekanat Fakultas Teknik	5	1	4	2	2	2	2	4	3	2	3	30	54,5
41	Gedung Laboratorium Terpadu	4	1	1	5	4	5	3	2	0	1	2	28	50,9
42	Gedung Jurusan Teknik Geologi	5	1	4	2	1	3	1	4	0	4	3	28	50,9
43	Gedung TC II/Undip Inn	3	1	1	3	4	2	2	3	1	1	2	23	41,8
44	Bank BNI Undip	4	1	1	1	2	2	3	2	2	1	3	22	40,0
45	Gedung LPPU	3	3	2	4	2	1	1	2	1	0	2	21	38,2

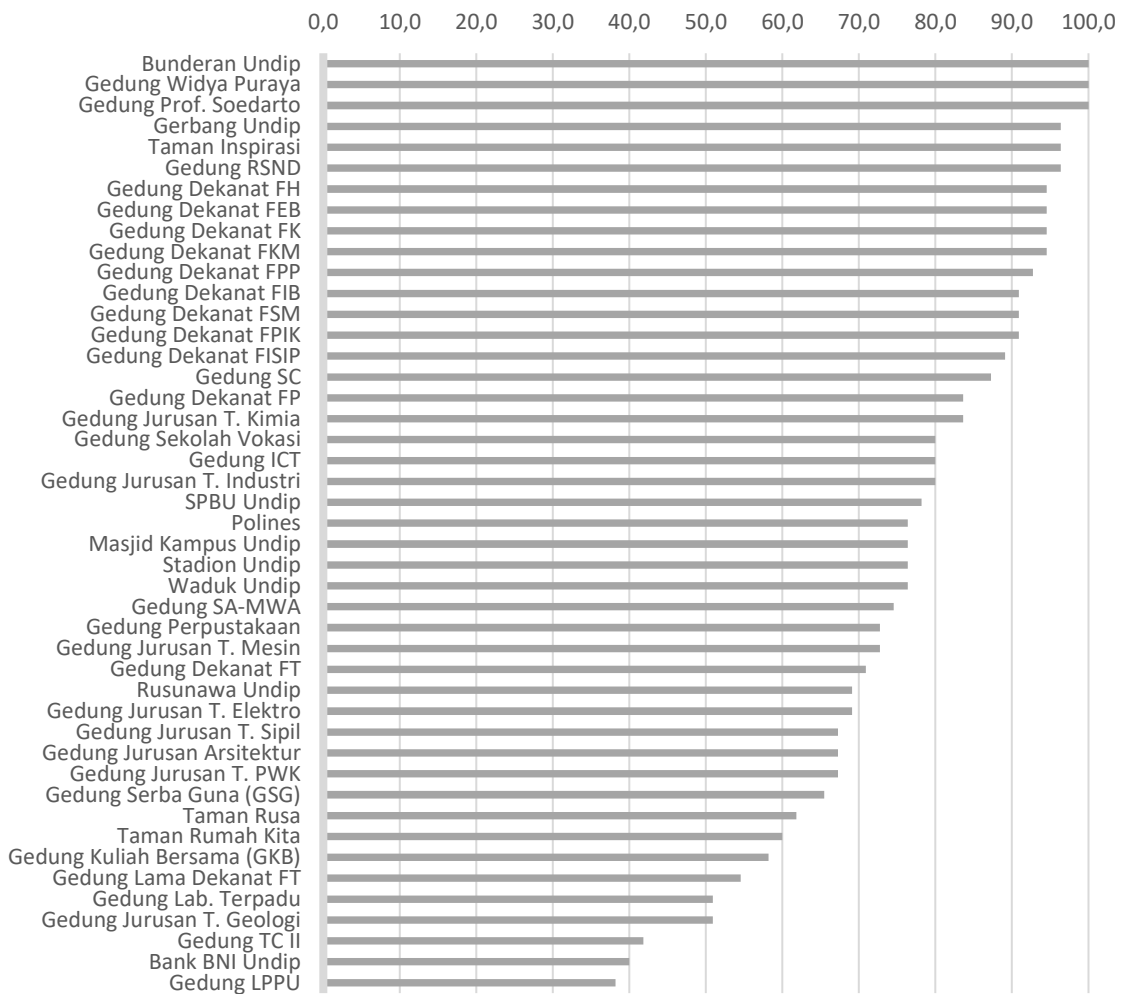
Sumber: hasil analisis peneliti, 2020



Gambar 5: Elemen-elemen yang paling banyak dikenali oleh pengamat: Bunderan Undip [kiri], Gedung Widya Puraya [tengah], Gedung Prof. Soedarto [kanan]

Sumber: hasil analisis peneliti, 2020

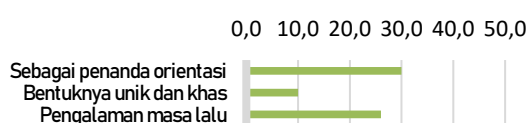
Diagram 5: Proporsi elemen-elemen fisik yang dikenali oleh pengamat



Sumber: hasil analisis peneliti, 2020

Para pengamat memiliki tujuan tersendiri dalam mengenali elemen-elemen kawasan pada kampus Undip Tembalang. Pada **diagram 5.3** dapat dilihat bahwa sebanyak 30 pengamat mengenali elemen-elemen tersebut sebagai penanda berorientasi, 10 pengamat karena bentuk dari elemennya yang unik dan khas, dan 26 pengamat karena mereka memiliki pengalaman masa lalu yang dialaminya secara langsung dengan elemen terkait.

Diagram 6: Tujuan pengenalan elemen-elemen fisik kawasan yang dilakukan oleh pengamat



Sumber: hasil analisis peneliti, 2020

Catatan: pengamat boleh menjawab lebih dari satu

6. PEMBAHASAN

Holahan (dalam Purwanto, 2001) menyatakan, bahwa hubungan antara manusia dengan lingkungan menurutnya untuk bersifat saling menyesuaikan. Dan dengan kemampuan kognisi yang dipunyainya, manusia selalu berusaha untuk memperoleh keselarasan dengan lingkungannya. Manusia dan lingkungan perkawasanannya memiliki sebuah hubungan yang saling membangun satu sama lain baik dari citra yang diberikan suatu lingkungan tersebut maupun kegiatan dan kejiwaan manusia tersebut (Purwanto, 2001).

Berdasarkan dari hasil penelitian ini, pengamat dapat menggambarkan area-area penting yang ada ditandai dengan sketsa, akan tetapi kognisi spasial yang digambarkan tidak selalu memiliki gambaran yang sama pada setiap individu.

Contohnya mahasiswa Fakultas Teknik memiliki gambaran peta mental yang berbeda jika dibandingkan dengan mahasiswa Fakultas Psikologi. Perbedaan ini di pengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu: Gaya hidup, Milgram (dalam Laurens, 2005), Keakraban dengan lingkungan, Evan (dalam Laurens, 2005), Keakraban sosial, Lee (dalam Laurens, 2005).

Hal ini sesuai dengan temuan peta mental yang digambarkan oleh responden dari masing-masing fakultas. Terdapat responden yang bisa menggambarkan satu area dan terdapat pula responden yang tidak bisa menggambarkan suatu area lainnya. Ini dikarenakan gaya hidup dan keakraban dengan lingkungan dan sosial yang dimiliki tiap pengamat tidak sama dan berbeda beda tiap individunya.

Dalam pembentukan peta mental terdapat faktor faktor yang digunakan responden dalam membantu mengingat kembali area kawasan Undip Tembalang. Faktor faktor tersebut ialah tipe bangunan, ingatan melalui pengalaman bergerak, dan asosiasi titik acuan. Hal tersebut seperti konsep dari Lynch (dalam Purwanto, 2013) bahwa citra kognitif dipengaruhi oleh tiga komponen, yaitu elemen-elemen identitas, struktur elemen-elemen identitas tersebut berada dan makna sebagai ungkapan dari interelasi elemen-elemen identitas di dalam struktur. Berdasarkan hal ini maka dapat dilihat bahwa saat responden menggambarkan peta Kawasan Undip Tembalang, responden juga mengingat kembali elemen elemen fisik yang terdapat dikawasan Undip Tembalang sebagai pegangan arah responden untuk menggambar peta kawasan Undip.

Berdasarkan teori Gestalt (dalam Purwanto, 2013), menjelaskan bahwa pemahaman lingkungan kawasan merupakan aplikasi dari "prinsip-prinsip organisasi" yang melandasinya yang memungkinkan individu pengamat untuk melihat suatu kumpulan objek tersendiri sebagai satu pola yang berupa kesatuan. Berdasarkan teori organisasi visual Gestalt, dapat diketahui penyebab elemen elemen fisik yang ada di kampus Undip Tembalang dapat dikenali dengan mudah, yaitu: Proksimitas, Similiaritas, Kontinuitas, dan Ketertutupan.

Pendapat Gestalt tersebut dibuktikan dari penelitian ini dimana pengamat belum dapat

menggambarkan area kawasan Undip Tembalang secara menyeluruh hanya bagian tertentu saja yang bisa digambarkan oleh citra kognitifnya. Faktor kemudahan akses secara luas merupakan faktor utama agar pengamat dapat mengetahui lebih banyak area di kawasan Undip Tembalang.

Karakter fisik sebuah kawasan merupakan hal yang penting untuk menimbulkan citra dari sebuah kawasan. Menurut Lynch (dalam Wahab *et al*, 2018), dalam menandai lingkungannya, faktor kekuatan visual (imageability dan ligibility) menjadi sangat dominan. Pada penelitian ini (lihat **diagram 6**), mayoritas pengamat (30 orang) telah mengungkapkan bahwa elemen-elemen fisik suatu kawasan berguna sebagai orientasi dalam menggambarkan area kampus Undip Tembalang, sehingga hal itu juga berguna sebagai identitas bagi kawasan tersebut.

Karakteristik tempat, proses lingkungan, dan psikologis pengamat menjadi unit analisis yang terkait dengan pemahaman pribadi terhadap suatu kawasan (Russel and Ward, 1982) dengan faktor-faktor yang terdiri dari:

- **Sifat spasial fisik**, yaitu sifat fisik dari kawasan tertentu yang terkait dengan pemanfaatan lahan, karakteristik jalan, karakteristik bangunan dan karakteristik pemukiman atau lingkungan yang ada.
- **Kegiatan**. Kegiatan yang dilakukan pada suatu kawasan dapat menimbulkan citra terhadap kawasan tersebut.
- **Pengalaman kognitif dan evaluatif / makna**. Makna berkaitan dengan kualitas emosional pengamat yang dirasakan terhadap objek atau lingkungan tertentu (Laurens, 2005).

Teori diatas juga terbukti pada **diagram 6**, bahwa responden dapat mengingat elemen elemen fisik tertentu dikarenakan adanya pengalaman masa lalu terhadap elemen fisik tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman kognitif mahasiswa Undip Tembalang sangat berperan terhadap kognisi spasial mereka pada kampus tersebut.

7. PENUTUP

7.1. Kesimpulan

Hubungan timbal balik berkelanjutan antara kawasan kampus Undip Tembalang dan pengamat menghasilkan sebuah gambaran pada ingatan yang mampu membantu mereka dalam mengenali dan memaknai lingkungan pada kawasan kampus Undip Tembalang.

Kemudahan sebuah objek untuk dipahami dan dibayangkan (legibilitas) serta kemudahannya untuk memunculkan kesan (imagibilitas) mempengaruhi kualitas pemahaman pengamat terhadap suatu kawasan.

Untuk meningkatkan kualitas imagibilitas dan legibilitas, bagian-bagian pada suatu kawasan harus memiliki karakter yang mampu memunculkan identitas dan memiliki hubungan yang jelas hingga mudah dipahami posisinya dalam lingkungan tersebut.

Faktor-faktor keadaan dari pengamat yang meliputi durasi pengalaman yang terbentuk terkait lokasi, gender, dan tingkat daya jelajah memiliki peran signifikan bagi mereka untuk memperoleh, mengolah, menyimpan dan mengingat kembali informasi tentang lokasi, jarak dan susunan lingkungan suatu kawasan.

7.2. Saran

Citra kawasan kampus Undip Tembalang telah dipahami oleh mayoritas mahasiswanya sebagai pengamat. Walaupun tidak semua, tetapi secara umum elemen-elemen fisik pada kawasan kampus ini sudah mampu dipahami dan dikenali. Dalam meningkatkan kualitas kawasan kampus Undip Tembalang untuk dipahami oleh pengamatnya, maka sebaiknya desain yang dibuat nantinya harus lebih memiliki karakter secara kontekstual.

8. DAFTAR PUSTAKA

Ditya, B.D.D.A.; Purwadio, H.; dan Sunarti, E.T., 2012. Identitas Kawasan Cakranegara Lombok dan Rumusan Bentuk yang Sesuai dengan Identitas Pada Elemen Fisik Kawasan. Paper Magister ITS.

- Irawan, N.M.D.A. 2014. Citra Kota Blahkiuh (Badung,Bali) Menurut Kognisi Pengamat. *Space* Vol. 1 No. 1. ISSN: 2355-570X.
- Laurens, J.M. 2014. *Arsitektur Dan Perilaku manusia*. Cetakan Kedua. Jakarta. Penerbit PT Grasindo. ISBN : 979-732-397.
- Lazuardi, M.J.; Astuti, W.; dan Rini, E. F. 2018. Analisis Citra Kawasan Mangkunegaran berdasarkan Penilaian Stakeholder dengan Konsep Ligibility. *Region*. Vol. 13 No. 1. ISSN: 2598-019X.
- Purwanto, E. 2001. Pendekatan Pemahaman Citra Lingkungan Perkotaan. *Dimensi Teknik Arsitektur*. Vol. 29 No. 1. ISSN: 2338-7858.
- Purwanto, E. 2019. Posisi Perancangan Kota, antara Perancangan Arsitektur dan Perencanaan Kota. Materi Kuliah Pengantar Perancangan Kawasan. Diberikan pada 29 Agustus 2019.
- Purwanto, E. dan Darmawan, E. 2013. Memahami Citra Kota Berdasarkan Kognisi Spasial Pengamat, Studi Kasus : Pusat Kota Semarang. *Tata Loka*. Vol. 15 No. 4. ISSN: 2356-0266.
- Purwanto, E. dan Wijayanti. 2015. Gambaran Bentuk Spasial Kampus Undip Tembalang Menurut Kemampuan Peta Mental Mahasiswa. *Modul*. Vol. 15 No. 1. ISSN: 0853-2877.
- Robbins, S.P. dan Judge, T.A. 2014. *Perilaku Organisasi*. Edisi keenam belas. Jakarta. Penerbit Salemba Empat. ISBN: 9789790615151.
- Russell, J. A., & Ward, L. M. (1982). *Environmental Psychology*. Annual Review of Psychology, Vol. 33, 651–688.
- Soemirat, S. dan Ardianto, E. 2010. *Dasar-Dasar Public Relations*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.
- Tohjiwa, A.D. 2011. Citra Pusat Kota Depok Berdasarkan Peta Kognitif Pengamat.
- Wahab, S.R.; Rondonuwu, D.M.; dan Poluan, R.J. 2018. Kajian Elemen Pembentuk Citra Kota Bitung. *Jurnal Spasial*. Vol 5. No. 2. ISSN: 2442 3262

PENGARUH CAHAYA ALAMI TERHADAP KENYAMANAN VISUAL DI RUANG KERJA PADA RUMAH TINGGAL

Oleh : Devita S. A. Setyawati, Intania A. Pramesthi, Muhammad A. Junanto, Singgih A. Rahmat, Viola Frascani, Totok Roesmanto

Ruang kerja bukanlah hanya sekedar kumpulan meja dan kursi, tetapi mencakup area yang harusnya dapat diatur dan tata sedemikian rupa supaya dapat sekaligus mempengaruhi produktivitas kerja dan kenyamanan penggunaannya. Salah satu faktor yang sangat krusial dalam permasalahan ini adalah kondisi pencahayaan, baik alami maupun buatan. Penelitian ini bertujuan melakukan analisis terhadap salah satu faktor lingkungan kerja yaitu pencahayaan sebagai usaha memberikan rekomendasi perbaikan sesuai dengan standar pencahayaan di ruang kerja. Penelitian dilakukan di rumah dari 5 mahasiswa. Objek ruangan yang dianalisis adalah ruang kerja kelima mahasiswa tersebut. Dengan bantuan aplikasi Luxmeter dilakukan perbandingan hasil pengukuran langsung.

Kajian diawali dengan mempelajari pengertian tentang cahaya alami, sumber cahaya, standarisasi cahaya alami dalam ruangan, kenyamanan visual, ruang kerja pada rumah tinggal, dan faktor yang perlu diperhatikan dalam ruang kerja di rumah. Selain itu dilakukan pendekatan analisis terkait ruang kerja masing-masing mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya kondisi kelebihan cahaya maupun kekurangan cahaya. Kesimpulannya, didapati bahwa perlunya modifikasi perabot interior, penambahan shading, maupun penambahan lampu. Saran agar memerhatikan layout perabot ruang kerja dan menganalisis kebutuhan cahaya untuk mendapatkan kenyamanan dan produktivitas ruang kerja yang maksimal.

Kata Kunci : Pencahayaan, Kenyamanan, Produktivitas, Ruang Kerja

1. LATAR BELAKANG

Dalam memulai pembangunan diperlukan berbagai aspek untuk pertimbangan, namun isu perencana yang mengutamakan estetika masih dijumpai. Pesatnya era industri pembangunan dengan konsep hemat energi menyatakan berbagai aspek perencanaan dan perancangan tidak boleh diabaikan dalam pembangunan. Sebanyak 20,7% pemakaian energy dalam skala nasional dialokasikan untuk listrik, diantaranya digunakan untuk cahaya (*Indonesia Energy Outlook 2009*, 3). Honggowidjaja, 2003:14 menyatakan hal ini disebabkan oleh sebagian besar rumah tinggal dikota padat penduduk, memiliki kecenderungan untuk menghindari masuknya cahaya matahari kedalam ruang dengan pertimbangan ketakutan yang berlebihan akan ruang menjadi panas dan silau. Meskipun hanya mendesain sebuah rumah, penghematan energi listrik dengan memanfaatkan cahaya alami merupakan

strategi yang penuh akan manfaat, terutama jika diterapkan pada ruang kerja dirumah. Mengingat kebiasaan para pelajar maupun pekerja yang tentunya memiliki area ruang kerja untuk melanjutkan pekerjaan..

Desain ruang kerja yang baik dan benar dapat meningkatkan kinerja dan kenyamanan pengguna dalam bekerja. Intensitas penerangan yang sesuai dengan jenis pekerjaan dapat meningkatkan produktivitas kerja. Hasil penelitian pada 15 perusahaan menunjukkan bahwa penggunaan intensitas penerangan yang sesuai dengan jenis pekerjaan memberikan kenaikan hasil kerja antara 4 – 35% (Sanders dan McCormick, 1987). Sebaliknya, penerangan yang tidak didesain dengan baik akan menimbulkan gangguan atau kelelahan penglihatan selama kerja. Oleh karena itu, untuk mewujudkan efektifitas dan produktivitas kerja, termasuk penghematan energi pada rumah tinggal khususnya di ruang kerja, kenyamanan visual (*visual comfort*) harus memenuhi rekomendasi yang ditetapkan, salah satunya dengan memanfaatkan cahaya alami sebaik mungkin.

Hari Widiyantoro *et. al* (2017: 65) menyatakan bahwa kenyamanan visual dapat tercapai jika poin kenyamanan visual terapkan secara optimal, antara lain adanya kesesuaian rancangan dengan standar terang yang direkomendasikan dan distribusi cahaya yang sesuai tata ruang. Hal ini belum cukup dijadikan sebagai penilaian sebenarnya dikarenakan pengguna bangunan yang dapat merasakan kenyamanan. Tentunya setiap pengguna memiliki perilaku yang berbeda, sehingga mempengaruhi persepsi mereka terhadap kenyamanan cahaya dalam ruang. Identifikasi permasalahan yang ada pada ruang kerja akan mengurai permasalahan lebih terperinci sehingga nantinya dapat menjadi acuan untuk pengoptimalan potensi kenyamanan visual dan penghematan energi dalam sebuah ruangan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan mencari solusi permasalahan cahaya alami terhadap kenyamanan visual di ruang kerja pada rumah tinggal mahasiswa yang diteliti, baik secara fisik maupun non fisik.

2. RUMUSAN MASALAH

- Apakah cahaya alami telah memenuhi persyaratan untuk mencapai kenyamanan visual di ruang kerja pada rumah tinggal?
- Apa saja pengaruh cahaya alami terhadap kenyamanan visual di ruang kerja pada rumah tinggal?

3. TUJUAN

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian untuk mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan cahaya alami terhadap kenyamanan visual di ruang kerja pada rumah tinggal baik secara fisik maupun non fisik.

4. METODOLOGI

Menjelaskan tentang tahapan penelitian yang digunakan untuk membuat analisa data yang diperoleh dari penelitian lapangan.

5. KAJIAN PUSTAKA

5.1. Definisi Cahaya Alami

5.1.1 Cahaya

Cahaya menurut Newton (1642 – 1727) terdiri dari partikel-partikel ringan berukuran sangat kecil yang dipancarkan oleh sumbernya ke segala arah dengan kecepatan yang sangat tinggi. Cahaya adalah prasyarat untuk penglihatan manusia terutama dalam mengenali lingkungan dan menjalankan aktifitasnya (Oktavia, 2010). Era ini disebut dengan era opika modern dan cahaya didefinisikan sebagai dualismae gelombang transversal elektromagnetik dan aliran partikel yang disebut foton (Wikipedia.org).

Cahaya menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) :

- Sinar atau terang (dari sesuatu yang bersinar seperti matahari, bulan, lampu) yang memungkinkan mata menangkap bayangan benda – benda di sekitarnya.
- Kilau gemerlap (dari emas, berlian).
- Kejernihan yang terpancar dari air muka.
- Bentuk gelombang elektromagnetik dalam kurun frekuensi getar tertentu yang dapat ditangkap dengan mata manusia.

5.1.2 Alami

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) alami bersangkutan dengan alam bersifat alam, wajar, bakat. Alami (dalam artian luas memiliki makna yang setara dngan dunia alam, dunia fisik, atau dunia materi) mengacu kepada fenomena dunia fisik dan juga kehidupan secara umum.

5.2 Sumber Cahaya

Cahaya matahari yang masuk ke dalam bangunan dapat dibedakan menjadi tiga (Szokolay *et.al* dalam Thojib dan Adhitama, 2013 : 11-12), yaitu:

1. Cahaya matahari langsung.
2. Cahaya difus dari terang langit.
3. Cahaya difus dari pantulan tanah atau bangunan lainnya.

Pada kondisi iklim tropis, cahaya matahari langsung harus dihindari karena membawa panas masuk ke dalam bangunan, solusi dilakukan melalui desain bentuk bangunan dan elemen pembayangan (*shading device*) baik yang bergerak maupun yang tetap. Komponen

pencahayaan yang dapat digunakan yaitu komponen dua dan tiga. Intensitas cahaya difus dari terang langit bervariasi bergantung pada kondisi terang langit (cerah atau berawan). Cahaya difus dari pantulan tanah atau bangunan lain dapat menyebabkan masalah kesilauan karena sudut datangnya yang rendah, tetapi merupakan solusi paling baik untuk kawasan iklim tropis dan sub-tropis.

5.3 Standarisasi Tingkat Cahaya Alami Dalam Ruangan

Berikut adalah standar penerangan ruang dalam rumah menurut Standar Nasional Indonesia (SNI) guna mendukung fungsi ruang dan mengukur kecukupan cahaya dalam ruang:

Fungsi ruangan	Tingkat Pencahayaan (lux)
Rumah Tinggal :	
Teras	60
Ruang tamu	120 ~ 250
Ruang makan	120 ~ 250
Ruang kerja	120 ~ 250
Kamar tidur	120 ~ 250
Kamar mandi	250
Dapur	250
Garasi	60

Tabel 1 : Model Rintangan pada Trek BMX

Sumber : SNI 03-6575-2001, Tata cara perancangan sistem pencahayaan alami pada bangunan gedung

5.4 Kenyamanan Visual

5.4.1 Definisi Kenyamanan Visual

Kenyamanan menurut Ners dalam Anggraini dan Susetyo (2016 : 146) adalah dimana seorang manusia yang sedang berkegiatan di suatu tempat akan merasakan rasa nyaman jika kebutuhan dasar manusia sudah terpenuhi.

Visual menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memiliki arti dapat dilihat dengan indra penglihat (mata); berdasarkan penglihatan.

Kenyamanan Visual adalah suatu rasa atau kesan nyaman (segar, sehat, sedap, sejuk dan enak) yang dimiliki seorang manusia terhadap kegiatan di suatu tempat, memiliki sifat individual/holistik terhadap objek yang dilihat dengan indra penglihatan.

5.4.2 Faktor Pembentuk Kenyamanan Visual yang Ideal

Terdapat beberapa kategori faktor pembentuk kualitas kenyamanan visual yang ideal, yaitu :

No	Kata Kunci	Kategori
1	Tingkat pencahayaan sesuai standar	Tata cahaya
	Tidak silau	
	Tidak berbayang	
	Distribusi cahaya merata	
	Penggunaan pencahayaan alami	
2	Reflektansi material yang tepat	Tata ruang
	Dimensi ruang proporsional	
	Ruangan bersih, rapi, harum	
	Penggunaan warna ruang yang tepat	
	Jarak pandang yang luas	
3	Desain interior menarik	Kesan ruang
	Tidak memberikan kesan seram	
	Membuat fokus pengguna	
	Tidak membuat mata lelah	
4	Suhu ruangan yang sejuk	Tata letak perabot
	Penempatan media yang mudah diakses	
	Penataan tempat duduk yang rapi dan simetris	
	Fasilitas ruang yang modern dan memadai	
5	View yang asri	View ruang
	Lingkungan tidak ramai	
	Bukaan yang lebar	

Tabel 2 : Model Rintangan pada Trek BMX

Sumber : Dhini, Dwi Risky Febrian, et.al, (2018 : 40-41)

5.5 Ruang Kerja Pada Rumah Tinggal

a) Ruang Kerja Fungsi Tunggal

Pengertian tunggal menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah satu-satunya. Fungsi tunggal dalam ruang kerja diartikan untuk penggunaan ruang yang dikhususkan atau menjadi satu-satunya tempat berlangsungnya proses pekerjaan tanpa penambahan fungsi ruang lain.

b) Ruang Kerja Fungsi Ganda

- a) Ruang kerja + ruang tidur
- b) Ruang kerja + ruang tidur anak
- c) Ruang kerja + ruang tidur utama
- d) Ruang kerja + ruang keluarga
- e) Ruang kerja multifungsi

Bagi para mahasiswa, ruang kamar tidak lagi hanya dipakai sebagai ruang istirahat, karena mereka banyak menghabiskan waktu dan melakukan berbagai aktifitas di dalamnya, seperti mengerjakan tugas. Kamar tidur yang merangkap ruang kerja memerlukan perabot tambahan seperti meja kerja atau mebel lain yang menunjang pekerjaan tersebut.

Pertimbangan adanya komputer, telepon dan peralatan elektronik lainnya karena selain memerlukan tempat khusus, juga membutuhkan soket tambahan (Sandjaya, 1997).

5.6 Faktor yang Perlu Diperhatikan Dalam Ruang Kerja di Rumah

1. Lokasi
Ruang kerja di rumah bisa hadir dalam berbagai bentuk dan ukuran, termasuk juga penempatan pada lokasi yang berbeda-beda. Cara terbaik untuk memilih lokasi paling ideal untuk ruang kerja di rumah adalah menyesuaikan dengan kebutuhan personal.
2. Kenyamanan
Menjadi kunci ruang kerja di rumah yang produktif. Dengan mengatur pergerakan secara efisien dan kenyamanan pengguna ruang.
3. Perabot
Memilih perabot ruang kerja di rumah untuk menampung seluruh perlengkapan kerja dengan memperhatikan kenyamanan, kesehatan dan kebutuhan pengguna ruang.
4. Cahaya
Memilih ruang kerja di rumah dengan cahaya natural demi produktivitas tertinggi pengguna ruang.

6. PENDEKATAN/ANALISIS

6.1. Data Umum Objek

6.1.1 Studi Kasus (Ruang Kerja Muhammad A. Junanto)

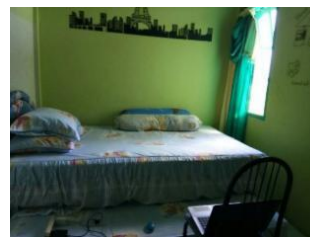
Objek penelitian berupa ruang kerja pada rumah tinggal dengan penggunaan orientasi bukaan/jendela yang cukup banyak, penggunaan *shading*/tirai, dan ukuran ruang yang dipakai oleh pengguna. Lingkup berupa ruang kerja anak, yaitu Ahsar yang terletak di lantai 2. Kondisi fisik ruang kerja berlokasi di Jl. Suari Blok F3-20 BTN PKT, Bontang, Kalimantan Timur.



Gambar 1 : Peta Mikro dan Makro Lokasi Penelitian

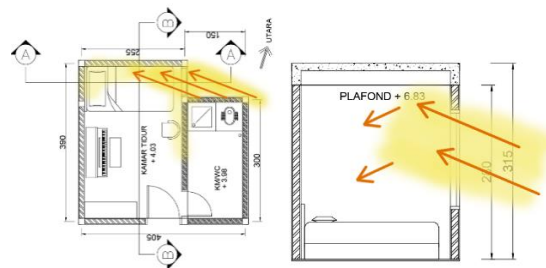
Sumber : Google Maps

Ruang kerja memiliki bukaan jendela dengan orientasi menghadap ke arah matahari terbit. Namun, karena posisi bidang jendela menyebabkan cahaya yang masuk ke ruangan tersebut menjadi cukup banyak sehingga menyebabkan tingkat kecerahan terlalu tinggi dan suhu ruangan menjadi panas.



Gambar 2 : Perspektif Ruang Kerja

Sumber : Observasi



Gambar 3 : Data Fisik Pengaruh Cahaya Alami Pada Denah dan Potongan Objek

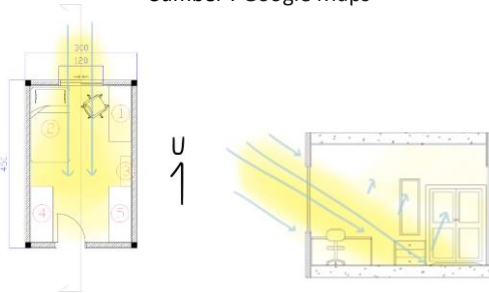
Sumber : Observasi

6.1.2 Studi Kasus (Ruang Kerja Viola Frascani)

Objek penelitian berupa ruang kerja pada lantai 2, tepatnya di kamar tidur Viola. Berikut peta mikro lokasi rumah di Gading Serpong, Dapat dicermati bahwa ruang kerja pengguna yang berada di belakang rumah menghadap ke Tenggara dekat Timur, dan menghadap ke pekarangan rumah dengan bentang 3 m sebelum sampai ke pekarangan tetangga, sehingga dalam konteks orientasi hadap jendela dan view ke luar jendela sudah mencapai tingkat cukup baik dalam pencahayaan alami.



Gambar 4 : Peta Makro dan Mikro Lokasi Penelitian
Sumber : Google Maps

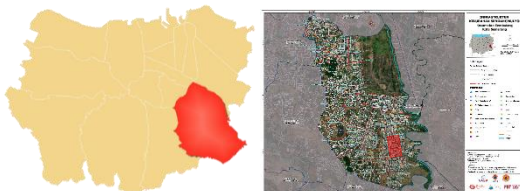


Gambar 5 : Data Fisik Pengaruh Cahaya Alami Pada Denah dan Potongan Objek
Sumber : Observasi

Ruang dengan panjang 4 m dan lebar 3 m ini memiliki plafon putih setinggi 3 m. Jendela berbentuk persegi panjang dengan lebar 1,2 m dan tinggi 1,5 m, serta shading 0,7 m.

6.1.3 Studi Kasus (Ruang Kerja Devita S. A. Setiyawati)

Objek penelitian berupa ruang kerja pada rumah tinggal dengan penggunaan bukaan/jendela, *sun shading* (kanopi/tirai), ukuran dan material ruang. Lingkup berupa ruang kerja anak yaitu Devita dengan kondisi fisik ruang kerja yang berlokasi di Jl. Bukit Cempaka II/19, Semarang, Jawa Tengah.



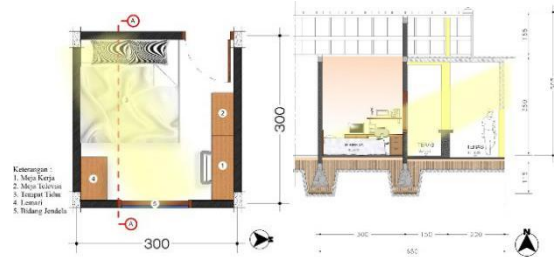
Gambar 6 : Peta Makro dan Mikro Lokasi Penelitian
Sumber : Google Maps

Ruang kerja memiliki orientasi jendela pada sisi timur dengan intensitas paparan sinar matahari 112 Watt/m², Luas bidang transparan 24 m², *horizontal projection shading* (OPF) 350 cm, Ketinggian ruang 350 cm, tirai dengan bahan katun rayon dan

lapisan dinding berupa cat berwarna saffron oranye dan kuning. Dengan kondisi tersebut berpengaruh pada kenyamanan visual pengguna dalam melakukan aktifitas.



Gambar 7 : Kondisi Fisik Ruang
Sumber : Observasi



Gambar 8 : Data Fisik Pengaruh Cahaya Alami Pada Denah dan Potongan Objek

6.1.4 Studi Kasus (Ruang Kerja Intania A. Pramesthi)

Objek penelitian berupa ruang kerja rumah tinggal yang berlokasi di Jl. Pahlawan Semakam No. 25, Kendal, Jawa Tengah. Dimana ruang kerja ini menyatu dengan kamar tidur utama yang berada lantai satu, dengan memiliki luas ruangan 16 m² dan tinggi 3,1 m dari permukaan lantai, terdapat 3 buah jendela kaca dengan lebar 50 cm dan tinggi 180 cm, terdapat booven kaca, *sun shading* dengan lebar 72 cm, serta penggunaan tirai.

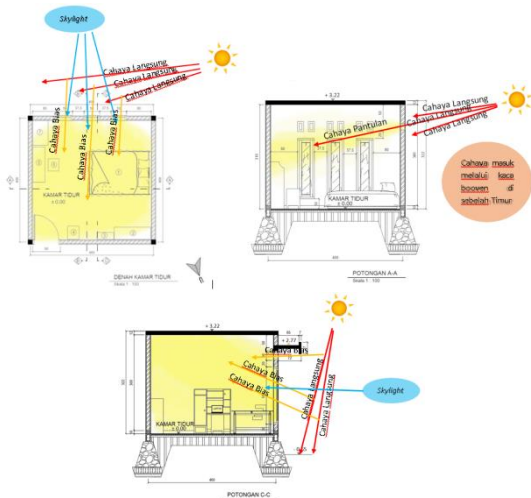


Gambar 9 : Peta Makro dan Mikro Lokasi Penelitian
Sumber : Google Maps

Bukaan ruang kerja berada di Barat Daya yang menghadap ke halaman depan rumah, dimana ruangan ini tidak terhalang oleh bangunan tetangga sehingga cahaya dapat masuk secara keseluruhan. Sehingga ruangan ini tidak mendapatkan cahaya alami secara langsung tetapi cahaya alami dari cahaya langit dan pantulan cahaya dari langit.



Gambar 10 : Kondisi Fisik Objek
Sumber : Observasi



Gambar 11 : Data Fisik Pengaruh Cahaya Alami Pada Denah dan Potongan Objek

6.1.5 Studi Kasus (Ruang Kerja Singgih A. Rahmat)

Objek penelitian berupa ruang kerja/ area kerja yang terletak di rumah, Lingkup yang diambil sebagai objek penelitian adalah ruang kerja yang berada di kamar tidur Singgih Afriyan R terletak di lantai 1. Berikut lokasi dan kondisi fisik interior dan eksterior ruang kantor yang berlokasi di Jalan Madrasah Diniyah Muhammadiyah, RT 04 RW 03, Batur, Banjarnegara



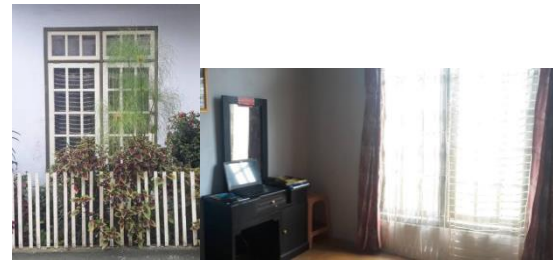
Gambar 12 : Peta Mikro dan Makro Lokasi Penelitian
Sumber : Google Maps

Peta mikro diatas menunjukkan bahwa rumah berorientasi ke arah utara Dapat dicermati bahwa ruang kerja yang berada di area depan rumah berbatasan langsung dengan taman berjarak sekitar 1,5 m dari jalan.

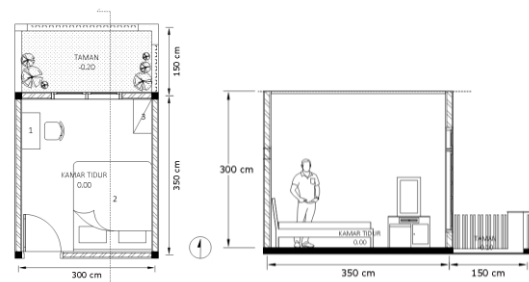
Data fisik ruang:

Luas ruangan 10,5 m² dengan Panjang 3,5 m dan lebar 3 m.

- Plafon kalsiboard warna kuning dengan tinggi 3 m.
- Material lantai plester, berwarna oranye
- Material dinding cat berwarna putih
- Meja kayu berwarna hitam
- Tirai jendela berwarna cokelat muda dan merah



Gambar 13 : Kondisi Fisik Ruang
Sumber : Observasi



Gambar 14 : Denah dan Potongan Objek

6.2. Hasil Penelitian

6.2.1. Analisis Pengukuran Tingkat Cahaya (Lux)




Bertujuan membuktikan tingkat cahaya (lux) yang terekam pada bidang kerja sesuai standar SNI (120-250) lux. Dilakukan dengan menggunakan aplikasi Lux Meter diatas bidang kerja. Sampel diambil pada tiga waktu yaitu pagi (07.00-08.00 WITA/WIB), siang (12.00-13.00 WITA/WIB) dan sore (16.00-17.00 WITA/WIB).

Waktu pengukuran tingkat cahaya alami dengan kondisi :

- Jendela dalam keadaan tertutup
- Bidang kaca ruang kerja tidak tertutup
- Lampu ruang kerja padam
- Pintu ruang kerja tertutup

1) Pengukuran tingkat cahaya alami (lux)
(Muhammad A. Junanto) :

PENGARUH CAHAYA ALAMI TERHADAP KENYAMANAN VISUAL DI RUANG KERJA PADA RUMAH TINGGAL

Pagi	206 lux (langit cerah)	
Siang	240 lux (langit cerah)	
Sore	63 lux (langit cerah)	

Tabel 1 : Pengukuran Besaran Lux Cahaya Alami
Sumber : Observasi

2) Pengukuran tingkat cahaya alami (lux) (Viola Frascani) :



Pagi	691 lux (langit cerah)	
Siang	729 lux (langit cerah)	
Sore	64 lux (langit mendung berawan)	

Table 2 : Pengukuran Besaran Lux Cahaya Alami
Sumber : Observasi

3) Pengukuran tingkat cahaya alami (lux) (Devita S. A. Setiyawati) :




Pagi	615 lux (langit cerah)	
Siang	400 lux (langit cerah)	
Sore	250 lux (langit cerah)	

Table 3 : Pengukuran Besaran Lux Cahaya Alami
Sumber : Observasi




Kriteri pengaruh cahaya alami minimal dengan kondisi :

- Bidang kaca tertutup, menyisakan bidang cahaya kecil (1 cm) pada setiap sisi bidang kaca
- Lampu ruang kerja padam
- Pintu ruang kerja tertutup

Pagi	Bias cahaya alami pada bidang ruang kerja 1 hingga 2.45 m
Siang	Tidak ada bias pada bidang kaca
Sore	Tidak ada bias pada bidang kaca




Tabel 4 : Pengukuran Cahaya Alami Minimal
Sumber : Observasi

4) Pengukuran tingkat cahaya alami (lux) (Intania A. Pramesthi) :

Pagi	221 lux (langit cerah)	
Siang	449 lux (langit cerah)	
Sore	83 lux (langit mendung)	

Gambar 5 : Pengukuran Besaran Lux Cahaya Alami
Sumber : Observasi

5) Pengukuran tingkat cahaya alami (lux) (Singgih A. Rahmat) :

Pagi	250 lux (langit cerah)	
Siang	449 lux (mendung berawan)	
Sore	83 lux (gelapp mendung)	

Gambar 6 : Pengukuran Besaran Lux Cahaya Alami
Sumber : Observasi

6.2.2. Analisis Kualitas Kenyamanan Visual Tata Cahaya

1. Pengukuran Cahaya Alami Minimal (Muhammad A. Junanto) :

Analisis dilakukan dengan metode kualitatif oleh pengguna ruang kerja. Sampel penilaian dilakukan pada pagi, siang, dan sore hari dengan bobot nilai 1 (kurang memuaskan) hingga 5 (sangat memuaskan).

No	Kata Kunci	Pagi	Siang	Sore
1	Tingkat pencahayaan sesuai standar	5	5	2
2	Tidak silau	2	4	4
3	Tidak Berbayang	4	5	3
4	Distribusi cahaya merata	5	5	3
5	Penggunaan cahaya alami	5	5	3
6	Reflektansi material yang tepat	4	4	3

Tabel 7 : Penilaian Analisis Kualitas Kenyamanan Visual Tata Cahaya
Sumber : Analisis Pribadi

2. Pengukuran Cahaya Alami Minimal (**Viola Frascani**) :

No	Kata Kunci	Pagi	Siang	Sore
1.	Tingkat cahaya sesuai standar	4	3	1
2.	Tidak silau	5	4	5
3.	Tidak berbayang	5	3	1
4.	Distribusi cahaya merata	5	3	4
5.	Penggunaan cahaya alami	5	5	1
6.	Reflektansi material yang tepat	4	4	4

Tabel 8 : Penilaian Analisis Kualitas Kenyamanan Visual Tata Cahaya
Sumber : Analisis Pribadi

3. Pengukuran Cahaya Alami Minimal (**Devita S. A. Setiyawati**) :

Analisis kualitatif mengacu pada standar kenyamanan visual (Tabel 2) dengan penilaian pada tiga waktu, yaitu :

No	Kata Kunci	Pagi	Siang	Sore
1	Tingkat pencahayaan sesuai standar	1	2	5
2	Tidak silau	3	2	5
3	Tidak Berbayang	3	2	5
4	Distribusi cahaya merata	4	2	3
5	Penggunaan cahaya alami	4	2	4
6	Reflektansi material yang tepat	3	3	3

Tabel 9 : Penilaian Analisis Kualitas Kenyamanan Visual Tata Cahaya
Sumber : Analisis Pribadi

Kondisi rata-rata tersebut dinyatakan dengan bobot 16,6% per kriteria pada tiga waktu sehingga, pada pagi hari (49%) kondisi

cukup, siang (83%) kondisi buruk dan sore hari sangat nyaman (49%).

4. Pengukuran Cahaya Alami Minimal (**Intania A. Pramesthi**) :

Penilaian dilakukan terkait dengan analisis sebelumnya dimana setiap kata kunci memiliki bobot nilai antara 1-5.

No.	Kata Kunci	Pagi	Siang	Sore
1.	Tingkat pencahayaan sesuai standar	5	1	1
2.	Tidak silau	5	4	4
3.	Tidak berbayang	4	2	3
4.	Distribusi cahaya merata	3	4	1
5.	Penggunaan pencahayaan alami	4	5	1
6.	Reflektansi material yang tepat	4	4	4

1 = sangat buruk, 2 = buruk, 3 = cukup, 4 = nyaman, 5 = nyaman sekali

Tabel 10 : Penilaian Analisis Kualitas Kenyamanan Visual Tata Cahaya
Sumber : Analisis Pribadi

5. Pengukuran Cahaya Alami Minimal (**Singgih A. Rahmat**) :

Metode kualitatif digunakan untuk mengetahui tingkat kenyamanan visual di ruang kerja menggunakan tabel faktor pembentuk kualitas kenyamanan visual. Kata kunci memiliki bobot nilai antara 1 (kurang memuaskan) hingga 5 (sangat memuaskan).

No	Kata Kunci	Pagi	Siang	Sore
1.	Tingkat cahaya sesuai standar	5	5	1
2.	Tidak silau	3	5	5
3.	Tidak berbayang	2	5	4

4.	Distribusi cahaya merata	2	4	2
5.	Penggunaan cahaya alami	5	5	1
6.	Reflektansi material yang tepat	4	4	4

Tabel 11 : Penilaian Analisis Kualitas Kenyamanan Visual Tata Cahaya
Sumber : Analisis Pribadi

7. KESIMPULAN DAN SARAN

7.1. Kesimpulan

Dari data dan analisis yang sudah dilakukan, rata-rata pencahayaan dengan kondisi terbaik pada ruang kerja adalah pada waktu siang hari. Siang hari adalah waktu yang intensitas cahayanya sangat banyak sehingga cahaya alami yang masuk ke dalam ruangan dapat membuat ruangan itu menjadi terang tanpa perlu pencahayaan buatan. Sedangkan untuk pencahayaan dengan kondisi terburuk pada ruang kerja rata-rata terjadi pada waktu sore hari. Hal ini dikarenakan tingkat intensitas cahayanya yang agak minim dan faktor cuaca yang sering terjadi pada sore hari.

7.2. Saran

Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan rekomendasi desain untuk mendukung kenyamanan visual pada waktu pagi hari dan sore hari. Kesenjangan dirokemendasikan dengan:

- Pada pagi hari, dapat menambahkan *shading device*.
- Modifikasi interior dapat berupa penataan kembali layout ruang dan pola tata perabot
- Penggunaan variasi warna lapisan cat dinding interior guna keseimbangan serap dan refleksi cahaya alami (Aqua, Turquoise, Lavender, Abu-abu, dan lainnya).
- Pada sore hari, dapat menggunakan cahaya buatan. Lampu yang digunakan sebaiknya adalah lampu LED karena mampu menghemat listrik dan energi yang digunakan pun sangat kecil dengan tingkat penerangan yang sama seperti lampu pijar.

8. DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Rika dan Susetyo, Budi. 2016. "EVALUASI TINGKAT KENYAMANAN PADA BANGUNAN PASAR CIPULIR". *Jurnal Arsitektur, Bangunan, & Lingkungan*, Juni 2016, Vol. 5, No. 3, Hal. 146.
- Ching, F.D.K. 2007. *Arsitektur; Bentuk, Ruang dan Tatanan*. Jakarta. Edisi ketiga. Erlangga. hal. 94.
- Dhini, Dwi Risky Febrian; Tampubolon, Angela C.; Alprianti, Rea Risky. 2018. "Persepsi Pengguna terhadap Kualitas Visual pada Ruang Perkuliahan". *Jurnal Lingkungan Binaan Indonesia 7 (1)*, Maret 2018, Hal. 40-41.
- Fathonah, M.N. dan Suharyani, S. 2018. *Identifikasi Material Scaffolding Sebagai Alternatif Tempat Tinggal Untuk Kalangan Masyarakat Berpenghasilan Rendah (MBR) Studi Kasus di Akanmoma Studio*. SINEKTIKA Jurnal Arsitektur Program Studi Arsitektur Universitas Muhammadiyah Surakarta. Vol. 15 No. 1 hal 24-25.
- Honggowidjaja, Stephanus P. (2003, Juni). Pengaruh Signifikan Tata Cahaya Pada Desain Interior. *Dimensi Interior*. 1 (1). 1-15.
- Kindagen, J.I. dkk. 2019. *Evaluasi Sebaran Kawasan Perumahan Berdasarkan Pola Ruang Di Kota Palu*. Jurnal Spasial Program Studi Perencanaan Wilayah & Kota Universitas Sam Ratulangi. Vol 6. No. 2 hal 322.
- Muttaqien, S. 2015. *Optimalisasi Ruang Kerja Dalam Meningkatkan Motivasi Kerja Pegawai Di UPT DISDIKPORa Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang*. Laporan Kegiatan PPL Program Studi Kebijakan Pendidikan Jurusan Filsafat Dan Sosiologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.. Hal 4-5.
- Oktavia, Tantri. 2010. *Fisika Bangunan*. Malang: Bayumedia Publishing.
- Putra, Bobby Guntur Adi dan Madyono, Gunawan. 2017. "ANALISIS INTENSITAS CAHAYA PADA AREA PRODUKSI TERHADAP KESELAMATAN DAN KENYAMANAN KERJA

- SESUAI DENGAN STANDAR cahaya". *Jurnal OPSI*, Desember 2017, Vol. 10, No. 2, Hal. 116.
- Sanders, M.S. and McCormick, E.J., 1994. *Human Factor in Engineering and Design*, New York : McGraw Hill Book Company.
- Sandjaya, Imelda. 1997. *Kamar tidur*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- SNI-03-6197-2000 tentang *Konservasi Energi Pada Sistem Pencahayaan*. Badan Standardisasi Nasional.
- Sukmawati dan Yuliasuti, N.A.M, 2016. *Transformasi Perubahan Sosial Dan Keberlanjutan Perumahan Di Perumnas Sedangmulyo*. *Jurnal Pengembangan Kota*. Vol. 4 No. 1 hal 88.
- Thojib, Jusuf dan Adhitama, Muhammad Satya. 2013. "KENYAMANAN VISUAL MELALUI PENCAHAYAAN ALAMI PADA KANTOR". *Jurnal RUAS*, Desember 2013, Vol. 11, No. 2, Hal. 12
- Widyantoro, Hari, et. al. "Analisis cahaya Terhadap Kenyamanan Visual Pada Pengguna Kantor." *Jurnal Arsitektur, Bangunan, &Lingkungan*, Vol.6 No.2 (2017): 65-70.

PENGEMBANGAN GRAND MAERAKACA DENGAN KONSEP EKOWISATA

Oleh : Muhammad Amin Amrullah, Wijayanti

Kota Semarang merupakan ibukota Provinsi Jawa Tengah. Memiliki jumlah penduduk yang meningkat tiap tahunnya dan disertai jumlah wisatawan yang meningkat tiap tahunnya. Namun sebagai ibu kota provinsi angka wisatawan tersebut termasuk rendah, dibandingkan dengan Magelang yang merupakan kota dengan wisatawan tertinggi di Jawa tengah. Berkenaan dengan hal tersebut, Semarang membutuhkan branding dan pengembangan pariwisata berupa obyek wisata. Dalam pengembangannya terkadang para pengembang tidak memikirkan daerah alam, konservasi, dan cagar budaya yang ada dan menggantinya dengan area perkerasan untuk dibuat wisata buatan masa kini. Sejatinya, dengan memakai konsep yang sesuai maka akan tercipta daya tarik wisata yang kekinian namun tidak mengeksploitasi alam. Menanggapi isu pemanasan global dan penghematan energi, diharapkan nantinya obyek wisata tersebut menerapkan konsep Arsitektur Hijau, sehingga nantinya bangunan serta kawasan direncanakan menggunakan bahan bangunan lokal yang ramah lingkungan, menerapkan banyak penghijauan serta menjadi kawasan berkelanjutan.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, yaitu dengan cara melakukan pengambilan data fisik pada lapangan dan juga wawancara. Objek dalam penelitian ini adalah seluruh kawasan wisata Grand Maerakaca. Objek ini nantinya akan disesuaikan dengan prinsip-prinsip eko wisata. Sehingga didapatkan hasil analisa bahwa wisata Grand Maerakaca sudah menganut konsep eko wisata atau belum.

Kata Kunci : Wisata, Grand Maerakaca, Prinsip – Prinsip, Ekowisata, Konsep

1. LATAR BELAKANG

Kota Semarang merupakan ibukota Provinsi Jawa Tengah. Memiliki jumlah penduduk yang meningkat tiap tahunnya dan disertai jumlah wisatawan yang meningkat tiap tahunnya. Ditilik dari eksistensinya, Kota Semarang sendiri memiliki berbagai obyek wisata alam maupun buatan yang cukup menarik untuk dikunjungi. Salah satunya adalah Grand Maerokoco Semarang yang juga bisa dikunjungi dan cocok untuk wisata anak serta wisata keluarga. Tempat ini dibangun sebagai perwakilan 35 adat-istiadat, budaya dan rumah adat yang dimiliki setiap Kabupaten dan Kota diseluruh Provinsi Jawa Tengah. Seiring berjalannya waktu, Grand Maerokoco telah menjadi tempat wisata yang berbasis edukasi dan budaya. Tak hanya anak-anak sekolah, para remaja pun gemar menghabiskan liburan untuk mengunjungi tempat ini.

Namun, dibalik banyaknya wisatawan yang berkunjung ternyata membawa dampak positif dan negatif bagi kawasan grand maerokoco ini. Salah satu dampak positifnya yaitu meningkatkan pendapatan destinasi wisata. Sedangkan dampak negatifnya yaitu rusaknya ekosistem dan keindahannya yang disebabkan

pencemaran sampah maupun air limbah. Oleh karenanya, perlu adanya tindakan guna menangani dampak negatif tersebut.

Ekowisata atau ekoturisme merupakan salah satu kegiatan pariwisata yang berwawasan lingkungan dengan mengutamakan aspek konservasi alam, aspek pemberdayaan sosial budaya ekonomi masyarakat lokal serta aspek pembelajaran dan pendidikan. Ekowisata dimulai ketika dirasakan adanya dampak negatif pada kegiatan pariwisata konvensional. Dampak negatif ini bukan hanya dikemukakan dan dibuktikan oleh para ahli lingkungan tetapi juga para budayawan, tokoh masyarakat dan pelaku bisnis pariwisata itu sendiri. Dampak berupa kerusakan lingkungan, terpengaruhnya budaya lokal secara tidak terkontrol, berkurangnya peran masyarakat setempat dan persaingan bisnis yang mulai mengancam lingkungan, budaya, dan ekonomi.

Grand Maerakaca yang sebagai salah satu destinasi wisata andalan di Semarang diharapkan dapat berkembang tiap tahunnya, sehingga perlu upaya untuk melestarikannya dan memberdayakannya. Konsep ekowisata merupakan upaya yang dapat diterapkan di

Grand Maerakaca ini agar Grand Maerakaca ini dapat dilestarikan dan dikembangkan.

2. RUMUSAN MASALAH

- Bagaimana pengertian ekowisata
- Bagaimana prinsip – prinsip ekowisata
- Bagaimana Penerapan ekowisata di Grand Maerakaca

3. METODOLOGI

Kajian diawali dengan mempelajari pengertian tentang dengan metode kualitatif yaitu yang artinya menelaah dan mereview penelitian studi literatur dari beberapa jurnal yang sudah ada tentang Grand Maerakaca. Kemudian mencari kesamaan diantara literatur tersebut, dan diambil kesimpulan.

4. KAJIAN PUSTAKA

Menjelaskan tentang kajian-kajian literatur mengenai pengertian, prinsip-prinsip, dan pengembangan ekowisata. Selain itu juga menjelaskan tinjauan obyek penelitian yakni Grand Maerakaca.

5. PENGERTIAN EKOWISATA

Pariwisata menurut jurnal memiliki nilai yang signifikan bagi kemajuan ekonomi local dan global karena itu sector pariwisata ini digolongkan sebagai industry terbesar di dunia dan merupakan sector ekonomi yang memiliki pertumbuhan yang sangat cepat dan penyedia lapangan pekerjaan yang banyak. Sumber ekonomi dan lapangan pekerjaan ini dapat dilihat dari travel, akomodasi, rumah makan, catering, dan berbagai bisnis usaha kecil.

Berdasarkan laporan dari World Trade and Tourism Council (WTTC, 1999), secara global di tahun 1999 pariwisata menghasilkan pendapatan sebanyak 3,5 trilliun US\$ dan menyediakan lapangan pekerjaan sebanyak 200 juta. Laporan WTTC juga menambahkan bahwa di kebanyakan negara, wisata pesisir merupakan industri wisata terbesar dan memberikan kontribusi yang signifikan bagi PDB (sekitar 25% dari total PDB). Di bali sebagai contoh sumbangkan kumulatif sector pariwisata terhadap PDRB mencapai 70%

(1999) walaupun tragedi WTC New York dan Bom Bali menyebabkan penurunan pendapatan menjadi 60% tahun 2000 dan 47% tahun 2002 (Bali Post, 2003)

Definisi ekowisata sendiri yang pertama diperkenalkan oleh organisasi *The Ecotourism Society* (1990) yaitu : Ekowisata adalah suatu bentuk perjalanan wisata ke area alami yang dilakukan dengan tujuan mengkonservasi lingkungan dan melestarikan kehidupan dan kesejahteraan penduduk setempat. Semula ekowisata dilakukan oleh wisatawan pecinta alam yang menginginkan di daerah tujuan wisata tetap utuh dan lestari, disamping budaya dan kesejahteraan masyarakatnya tetap terjaga.

Sebagai salah satu sector ekonomi penting maka pariwisata memiliki dampak yang berlipat ganda, baik positif dan negatif, bagi masyarakat dan lingkungan. Secara garis besar dampak industri pariwisata dapat digolongkan ke dalam 3 dampak yaitu, dampak lingkungan, dampak social – budaya, dan dampak ekonomi

Menurut Peraturan Menteri Dalam Negeri No 33 Tahun 2009, ekowisata adalah kegiatan wisata alam di daerah yang bertanggungjawab dengan memperhatikan unsur pendidikan, pemahaman, dan dukungan terhadap usaha-usaha konservasi sumberdaya alam, serta peningkatan pendapatan masyarakat lokal.

5.1 Prinsip – Prinsip

Menurut Form (2004) terdapat 3 konsep ekowisata, yaitu: bersifat outdoor, akomodasi yang diciptakan dan dikelola masyarakat local dan memiliki perhatian terhadap lingkungan alam dan budaya local. Karena itu, kegiatan ekowisata memiliki prinsip – prinsip sebagai berikut:

1. Mengurangi dampak negative
2. Membangun kesadaran dan penghargaan
3. Menawarkan pengalaman – pengalaman positif
4. Memberikan keuntungan finansial
5. Meningkatkan kepekaan terhadap situasi social dan lingkungan

6. Menghormati HAM

Selain itu, ekowisata juga memiliki pasar dengan karakteristik wisatawananya, sebagai berikut:

1. Berusia 15 – 54 tahun
2. 50% dalah perempuan
3. 85% berpendidikan tinggi
4. Kelompok kecil atau individual
5. Memiliki durasi perjalanan yang Panjang
6. Membelanjakan uangnya yang lebih besar
7. Kawasan alam bebas
8. Menikmati pemandangan dan mencari pengalaman baru

Menurut Low Choy dan Heillbronn (1996), merumuskan 5 faktor Batasan yang mendasar dalam penentuan prinsip utama ekowisata, yaitu:

1. Lingkungan, ecotourism bertumpu pada lingkungan alam, budaya yang relative belum tercemar atau terganggu
2. Masyarakat, ecotourism harus memberikan manfaat ekologi, social, dan ekonomi langsung kepada masyarakat
3. Pendidikan dan pengalaman, ecotourism harus dapat meningkatkan pemahaman dan lingkungan alam dan budaya dengan adanya pengalaman yang dimiliki
4. Ecotourism dapat memberikan sumbangan positif bagi keberlanjutan ekologi lingkungan baik jangka pendek maupun jangka Panjang
5. Manajemen, ecotourism harus dikelola secara baik dan menjamin sustainability lingkungan alam, budaya yang bertujuan untuk peningkatan kesejahteraan sekarang maupun generasi mendatang

Pengembangan ekowisata di dalam kawasan hutan dapat menjamin keutuhan dan kelestarian ekosistem hutan. Ecotraveler menghendaki persyaratan kualitas dan keutuhan ekosistem. Oleh karenanya terdapat

beberapa butir prinsip pengembangan ekowisata yang harus dipenuhi. Apabila seluruh prinsip ini dilaksanakan maka ekowisata menjamin pembangunan yang ecological friendly dari pembangunan berbasis kerakyatan (community based).

The Ecotourism Society (Eplerwood/1999) menyebutkan ada delapan prinsip, yaitu:

1. Mencegah dan menanggulangi dampak dari aktivitas wisatawan terhadap alam dan budaya, pencegahan dan penanggulangan disesuaikan dengan sifat dan karakter alam dan budaya setempat.
2. Pendidikan konservasi lingkungan. Mendidik wisatawan dan masyarakat setempat akan pentingnya arti konservasi. Proses pendidikan ini dapat dilakukan langsung di alam.
3. Pendapatan langsung untuk kawasan. Mengatur agar kawasan yang digunakan untuk ekowisata dan manajemen pengelola kawasan pelestarian dapat menerima langsung penghasilan atau pendapatan. Retribusi dan conservation tax dapat dipergunakan secara langsung untuk membina, melestarikan dan meningkatkan kualitas kawasan pelestarian alam.
4. Partisipasi masyarakat dalam perencanaan. Masyarakat diajak dalam merencanakan pengembangan ekowisata. Demikian pula di dalam pengawasan, peran masyarakat diharapkan ikut secara aktif.
5. Penghasilan masyarakat. Keuntungan secara nyata terhadap ekonomi masyarakat dari kegiatan ekowisata mendorong masyarakat menjaga kelestarian kawasan alam.
6. Menjaga keharmonisan dengan alam. Semua upaya pengembangan termasuk pengembangan fasilitas dan utilitas harus tetap menjaga keharmonisan dengan alam. Apabila ada upaya disharmonize dengan alam akan merusak produk wisata ekologis ini. Hindarkan sejauh mungkin penggunaan minyak, mengkonservasi flora dan fauna serta menjaga keaslian budaya masyarakat.

7. Daya dukung lingkungan. Pada umumnya lingkungan alam mempunyai daya dukung yang lebih rendah dengan daya dukung kawasan buatan. Meskipun mungkin permintaan sangat banyak, tetapi daya dukunglah yang membatasi.
8. Peluang penghasilan pada porsi yang besar terhadap negara. Apabila suatu kawasan pelestarian dikembangkan untuk ekowisata, maka devisa dan belanja wisatawan didorong sebesar-besarnya dinikmati oleh negara atau negara bagian atau pemerintah daerah setempat.

5.2 Pendekatan Pengelolaan Ekowisata

5.2.1 Pendekatan Pengelolaan Ekowisata

Ekowisata merupakan bentuk wisata yang dikelola dengan pendekatan konservasi. Konservasi merupakan upaya menjaga kelangsungan pemanfaatan sumberdaya alam untuk waktu kini dan masa mendatang. Hal ini sesuai dengan definisi yang dibuat oleh The International Union for Conservation of Nature and Natural Resources (1980), bahwa konservasi adalah usaha manusia untuk memanfaatkan biosphere dengan berusaha memberikan hasil yang besar dan lestari untuk generasi kini dan mendatang.

Sementara itu destinasi yang diminati wisatawan ecotour adalah daerah alami. Kawasan konservasi sebagai obyek daya tarik wisata dapat berupa Taman Nasional, Taman Hutan Raya, Cagar Alam, Suaka Margasatwa, Taman Wisata dan Taman Buru. Tetapi kawasan hutan yang lain seperti hutan lindung dan hutan produksi bila memiliki obyek alam sebagai daya tarik ekowisata dapat dipergunakan pula untuk pengembangan ekowisata. Area alami suatu ekosistem sungai, danau, rawa, gambut, di daerah hulu atau muara sungai dapat pula dipergunakan untuk ekowisata. Pendekatan yang harus dilaksanakan adalah tetap menjaga area tersebut tetap lestari sebagai areal alam.

Pendekatan lain bahwa ekowisata harus dapat menjamin kelestarian lingkungan. Maksud dari

menjamin kelestarian ini seperti halnya tujuan konservasi (UNEP, 1980) sebagai berikut:

- 1) Menjaga tetap berlangsungnya proses ekologis yang tetap mendukung sistem kehidupan.
- 2) Melindungi keanekaragaman hayati.
- 3) Menjamin kelestarian dan pemanfaatan spesies dan ekosistemnya.

Di dalam pemanfaatan areal alam untuk ekowisata mempergunakan pendekatan pelestarian dan pemanfaatan. Kedua pendekatan ini dilaksanakan dengan menitikberatkan pelestarian dibanding pemanfaatan. Pendekatan ini jangan justru dibalik. Kemudian pendekatan lainnya adalah pendekatan pada keberpihakan kepada masyarakat setempat agar mampu mempertahankan budaya lokal dan sekaligus meningkatkan kesejahteraannya.

5.2.2 Konsep Pengembangan Ekowisata

Untuk mengembangkan ekowisata dilaksanakan dengan cara pengembangan pariwisata pada umumnya. Ada dua aspek yang perlu dipikirkan, yaitu :

1. Aspek destinasi
2. Aspek market

Aspek destinasi lebih cenderung sama dengan *product driven*. Untuk pengembangan ekowisata dilaksanakan dengan konsep *product driven*. *Product Driven* adalah pengembangan yang berfokus pada produk setelah itu baru pemasarannya. Meskipun aspek market perlu dipertimbangkan namun macam, sifat dan perilaku obyek, daya tarik wisata alam dan budaya juga diusahakan untuk menjaga kelestarian dan keberadaannya.

Pada hakekatnya ekowisata yang melestarikan dan memanfaatkan alam dan budaya masyarakat, jauh lebih ketat dibanding dengan hanya keberlanjutan. Pembangunan ekowisata berwawasan lingkungan jauh lebih terjamin hasilnya dalam melestarikan alam dibanding dengan keberlanjutan pembangunan. Sebab

ekowisata tidak melakukan eksploitasi alam, tetapi hanya menggunakan jasa alam dan masyarakat untuk memenuhi kebutuhan pengetahuan, fisik/ dan psikologis wisatawan. Bahkan dalam berbagai aspek ekowisata merupakan bentuk wisata yang mengarah ke metatourism. Ekowisata bukan menjual destinasi tetapi menjual filosofi atau bisa disebut menjual petualangan wisata. Dari aspek inilah ekowisata tidak akan mengenal kejenuhan pasar.

6 METODE PENELITIAN

6.1 Metode Kualitatif

Dilakukan dengan cara menelaah dan mereview penelitian studi literatur dari beberapa jurnal yang sudah ada tentang Ekowisata. Kemudian mencari kesamaan diantara literatur tersebut, dan diambil kesimpulan.

6.2 Data

6.2.1 Gambaran Umum Grand Maerakaca



Gambar 1 : Kawasan Grand Maerakaca dan sekitarnya

Sumber : *maps.google.com*

Grand Maerakaca berlokasi di Jl. Anjasmoro – Tawang Sari Semarang, Jawa Tengah. Grand Maerakaca memiliki wahana dan layanan, diantaranya yaitu : Taman Mini Jawa Tengah, wisata perahu, wisata kereta mini, trekking mangrove, cafe jembatan harapan dan *wall of hope*, spectamata foto 3D, Jateng Science Center, *outbond kid*, wisata aktivitas, wahana kreativitas, wahana kompetisi/lomba, M2M (Malam Minggu Maerakaca), dll.

6.2.2 Lingkup Penelitian



Gambar 2 : Batas-batas Penelitian

Kawasan Grand Maerakaca

Sumber : *maps.google.com*

Pada penelitian ini akan difokuskan pada fasilitas wisata, pengelolaan kawasan, dan dampak dari destinasi wisata terhadap masyarakat sekitar.

6.2.3 Data Pendapatan dari Maerokco

Tahun	Pendapatan (Rp)	Prosentase Perubahan (%)
2009	322.500.000	-
2010	157.790.000	-0,5
2011	147.960.000	-0,06
2012	134.820.000	-0,08
2013	133.300.000	-0,01
Jumlah	896.370.000	

Gambar 3 : Tabel Data Pendapatan

Sumber : *Pengelola Maerokoco, 2013*

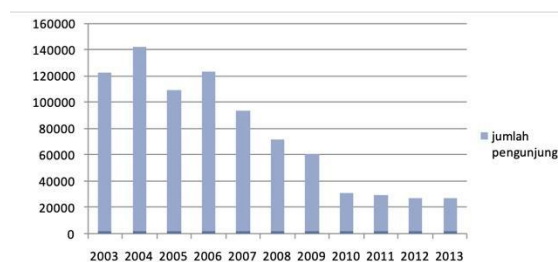
Pada tabel 1.2 dapat dilihat bahwa pendapatan Puri Maerokoco dari hasil penjualan tiket masuk dari tahun ke tahun mengalami penurunan, hal ini disebabkan karena jumlah pengunjung juga cenderung terus menurun. Pendapatan yang diperoleh dari hasil penjualan tiket dan modal yang dimiliki oleh Puri Maerokoco belum bisa menutup biaya operasional Puri Maerokoco yang tinggi, karena biaya operasional Puri Maerokoco rata – rata menghabiskan dana lebih dari Rp 1.000.000.000 setiap tahunnya.

Dana tersebut digunakan untuk perbaikan dan perawatan berbagai infrastruktur dan sarana penunjang, dana untuk gaji pegawai dan dana operasional lainnya sehingga diperlukan kerjasama dengan investor atau stakeholder agar pengelola dapat memiliki modal yang cukup untuk menutup biaya operasional yang tinggi dan dapat mengembangkan Puri

Maerokoco menjadi tempat wisata andalan di Semarang bahkan di Jawa Tengah.

Berbagai langkah telah ditempuh pengelola Puri Maerokoco agar mampu meningkatkan jumlah pengunjung di obyek wisata Puri Maerokoco. Salah satu kebijakan yang telah dijalankan oleh pengelola adalah dengan mengirimkan surat setiap bulannya ke sekolah-sekolah terutama ke Sekolah Dasar di Jawa Tengah untuk mengunjungi Puri Maerokoco. Hal ini dilakukan agar para murid SD lebih tertarik untuk mengunjungi Puri Maerokoco.

6.2.4 Jumlah Pengunjung Maerokoco, Jawa Tengah Tahun 2003 – 2013



Gambar 4 : Data grafik pengunjung
Sumber : Pengelola Maerokoco, tahun 2013

Salah satu tolak ukur perkembangan pariwisata adalah pertumbuhan jumlah kunjungan wisatawan karena dengan peningkatan jumlah wisatawan yang dengan secara langsung akan diikuti oleh perkembangan sarana dan prasarana pendukung pariwisata, pembangunan wilayah yang sesuai dengan kebutuhan pelayanan bagi wisatawan. Pada gambar 4 dapat dilihat bahwa jumlah pengunjung cenderung menurun sepanjang tahun 2004 hingga tahun 2013.

Penurunan jumlah pengunjung dapat dilihat dari tahun 2005, namun pada tahun 2006 jumlah pengunjung sebesar 121.199

meningkat sebesar 0,13% dari tahun 2005 karena pada tahun 2006 pengelola aktif mengadakan Kerjasama dengan event organizer untuk mengadakan berbagai acara yang dapat menarik kunjungan wisatawan. Pada tahun 2007-2013 terjadi tren penurunan jumlah pengunjung Puri Maerokoco. Hal ini disebabkan karena banjir rob yang belum bisa teratasi sehingga membuat pengunjung setiap tahun mengalami penurunan, selain itu penurunan jumlah pengunjung di Puri Maerokoco juga disebabkan karena menjamurnya tempat wisata yang memberikan wahana dan permainan yang menarik bagi para pengunjung.

Sistem pengelolaan Puri Maerokoco berada dibawah manajemen PT PRPP (Pusat Rekreasi dan Promosi Pembangunan) Jawa Tengah. PT PRPP merupakan perusahaan yang didirikan oleh Pemerintah Provinsi Jawa Tengah untuk menangani masalah Puri Maerokoco. Walaupun didirikan oleh Pemerintah Provinsi Jawa Tengah, namun pengelolaan Puri Maerokoco diserahkan sepenuhnya kepada PT. PRPP. Sumber modal Puri Maerokoco sebesar 78,5% berasal dari Pemerintah Provinsi Jawa Tengah dan 21,5% merupakan hasil sharing antara Pemerintah Kabupaten / Kota yang memiliki anjungan di Puri Maerokoco. Total modal yang diterima PT PRPP yang merupakan hasil sharing Pemerintah Provinsi Jawa Tengah dan Pemerintah Kabupaten / Kota di Jawa Tengah dari tahun 2007 hingga tahun 2013 adalah sebesar Rp. 1.000.000.000 per tahun, yang turun dari tahun-tahun sebelumnya yakni sebesar Rp.3.000.000.000 pertahun.

Pengelola memanfaatkan pendapatan dari hasil penjualan tiket sebagai dana tambahan untuk mengelola Puri Maerokoco, namun dari pendapatan tersebut dirasa kurang cukup untuk menyelesaikan masalah-masalah yang ada di Puri Maerokoco.

7. ANALISA DATA DAN PEMBAHASAN

7.1 Pengertian Ekowisata

Definisi ekowisata yang pertama diperkenalkan oleh organisasi *The Ecotourism Society* (1990) yaitu : Ekowisata adalah suatu bentuk perjalanan wisata ke area alami yang dilakukan dengan tujuan mengkonservasi lingkungan dan melestarikan kehidupan dan kesejahteraan penduduk setempat. Semula ekowisata dilakukan oleh wisatawan pecinta alam yang menginginkan di daerah tujuan wisata tetap utuh dan lestari, disamping budaya dan kesejahteraan masyarakatnya tetap terjaga.

Menurut Peraturan Menteri Dalam Negeri No 33 Tahun 2009, ekowisata adalah kegiatan wisata alam di daerah yang bertanggungjawab dengan memperhatikan unsur pendidikan, pemahaman, dan dukungan terhadap usaha-usaha konservasi sumberdaya alam, serta peningkatan pendapatan masyarakat lokal.

7.2 Prinsip – Prinsip dan Penerapan Ekowisata di Grand Maerakaca

7.2.1 Prinsip Pertama

Usaha pencegahan dampak negatif dari wisatawan terhadap alam dan budaya dijabarkan dengan indikator :

- Jumlah dan peletakan tempat sampah
- Pengelolaan sampah
- Polusi dari kendaraan bermotor
- Memberikan peraturan wisatawan
- Peraturan bangunan tepi danau

Pada kondisi eksisting Grand Maerakaca menggunakan penambahan papan himbauan himbauan di beberapa spot wisata seperti di trekking mangrove dan Taman Mini Jawa Tengah. Usaha ini merupakan pencegahan dampak buruk dari wisatawan yang membuang sampah secara sembarangan di area konservasi mangrove yang dapat merusak ekosistem dan keindahan alam. Dan juga budaya wisatawan yang terkadang ingin mencapai tujuannya dengan tidak mengikuti alur sirkulasi, lalu menginjak rumput yang telah

dirawat oleh karyawan. Selain itu, pihak pengelola sudah menyediakan tempat sampah di beberapa spot terdekat, tetapi masih ditemukan beberapa sampah yang tergenang di area trekking mangrove. Ini merupakan kebiasaan yang kurang baik yang dibawa oleh para wisatawan. Tetapi setidaknya pihak pengelola sudah berusaha dalam upaya menjaga kelestarian lingkungan hidup dan ekosistem.



Gambar 5 : Papan Larangan Sampah di Trekking Mangrove
Sumber : dokumen pribadi



Gambar 6 : Peletakan Tempat
Sumber : dokumen pribadi



Gambar 7 : Himbauan Pengelola
Sumber : dokumen pribadi



Gambar 8 : Papan Larangan
Sumber : dokumen pribadi

Selain itu, Penggunaan kendaraan bermotor untuk mengakses ke atraksi-atraksi wisata diperbolehkan oleh pihak pengelola pada hari Senin-Jumat, sedangkan hari Sabtu dan Minggu wisatawan tidak diperbolehkan. Ini berkaitan dengan jumlah wisatawan yang banyak berkunjung ketika di hari Sabtu dan Minggu. Penerapan ini masih kurang baik, karena dapat menimbulkan polusi di area kawasan wisata. Sebaiknya menggunakan motor elektrik atau sepeda untuk menjelajahi kawasan Grand Maerakaca ini.

7.2.2 Prinsip Kedua

Prinsip yang kedua adalah upaya yang digunakan untuk mendidik wisatawan akan pentingnya konservasi alam. Grand Maerakaca telah mengupayakan hal tersebut dengan adanya wahana aktivitas yang ditujukan untuk anak-anak secara langsung di alam. Anak-anak diajak untuk belajar bercocok tanam dan merawat tanaman. Dengan hal tersebut maka Grand Maerakaca dapat menjadi wahana edukasi untuk anak-anak usia dini.

Selain itu, dengan adanya acara M2M setiap 2 minggu sekali juga diharapkan kepada para komunitas peduli lingkungan dan budaya dapat mengisi acara tersebut. Acara tersebut juga terbuka untuk umum dan diadakan di open space dekat dengan trekking mangrove.

Secara langsung dan tidak langsung maka upaya ini termasuk dalam mendidik wisatawan untuk peduli dengan lingkungannya karena mereka membutuhkannya untuk masa kini dan mendatang. Kesimpulannya Grand Maerakaca

sudah menerapkan prinsip yang kedua. Prinsip ini juga dapat dikembangkan lagi, yaitu dengan penambahan papan informasi tentang tanaman mangrove. Papan informasi itu bisa berisi sebuah informasi tentang jenis, asal, family tanaman, dll.



Gambar 9 : Papan Informasi
Sumber google.com



Gambar 10 : Papan Informasi
Sumber google.com

7.2.3 Prinsip Ketiga

Prinsip yang ketiga adalah mengenai pendapatan langsung kawasan guna untuk melestarikan dan meningkatkan kawasan pelestarian alam. Pendapatan langsung kawasan yang didapatkan yaitu melalui:

- a. Kontribusi masuk wisatawan
- b. Penyediaan stan Wisata perahu
- c. Wisata kereta mini
- d. Penjualan cenderamata

Pendapatan yang didapatkan akan dikelola oleh pemerintah daerah dan pengelola kawasan wisata untuk mengembangkan kawasan wisata atau sebagai PDB kawasan wisata.

7.2.4 Prinsip Keempat

Prinsip keempat adalah mengenai peran masyarakat dalam pengembangan dan pengawasan ekowisata. Terdapat indikator indikator yang dihubungkan dengan prinsip ini, yaitu :

- a. Ketenagakerjaan
- b. Keterlibatan masyarakat local
- c. Rapat bulanan/tahunan dengan masyarakat sekitar

Menurut hasil wawancara, pengelola mengizinkan masyarakat untuk berperan secara aktif dalam pengembangan dan pengawasan ekowisata. Terbukti dari diizinkan masyarakat untuk mendirikan stan sendiri dan diizinkan untuk tinggal di salah satu anjungan yang diperbolehkan.

Secara tidak langsung masyarakat yang tinggal merasa memiliki Grand Maerakaca sebagai rumah bersama yang harus dirawat seperti rumah sendiri. Sebagian karyawan juga merupakan masyarakat lokal asli Semarang.

Namun, dalam hal rapat perlu diadakannya rapat bersama warga sekitar dan bina masyarakat sadar wisata, agar masyarakat dapat mengetahui dan memahami kebutuhan para wisatawan. Sehingga masyarakat dapat berpendapat tentang perencanaan, evaluasi, dan pengembangan wisata. Dari kedua indikator sudah terpenuhi, namun poin c belum terpenuhi.

7.2.5 Prinsip Kelima

Prinsip kelima membahas tentang pendapatan masyarakat sekitar. Sesuai dengan hasil wawancara, masyarakat sekitar mendapat keuntungan dari stan usaha pribadi yang didirikan di kawasan Grand Maerakaca. Terdapat juga, yang hanya membawa dagangannya masuk dalam kawasan Grand Maerakaca. Jika ada pengembangan atraksi-atraksi wisata yang lebih menarik lagi, maka pendapatan masyarakat sekitar dapat berkembang secara signifikan. Sehingga prinsip ini sudah terpenuhi.



Gambar 11 : Area Jual Beli

Sumber : dokumen pribadi



Gambar 8 : Area Jual Beli

Sumber : dokumen pribadi

8. KESIMPULAN

Kota Semarang memiliki Grand Maerakaca yang merupakan wisata yang cukup tersohor. Grand Maerakaca ini merupakan tempat wisata edukasi, rekreasi, sekaligus konservasi mangrove yang berperan penting dalam pendapatan kota. Saking populernya, jumlah wisatawan Grand Maerakaca selalu meningkat setiap tahun. Hal tersebut tentu membawa dampak positif dan negatif. Salah satu dampak negatifnya yaitu rusaknya ekosistem alam khususnya konservasi mangrove.

Untuk menanggulangnya, perlu adanya konsep wisata yang mengutamakan ekosistem alam dan konservasi. Ekowisata adalah konsep yang berperan dalam konservasi sehingga daerah konservasi terjaga dari aktivitas wisatawan dan ekosistem alam tetap terjaga keragamannya.

Dari hasil analisa Grand Maerakaca yang dikaitkan dengan 8 konsep ekowisata, maka Grand Maerakaca telah memenuhi 5 konsep dan prinsip ekowisata dalam pengembangannya. Prinsip tersebut menjadikan Ekosistem dan Konservasi di dalam kawasan Grand Maerakaca terjaga kelestariannya.

9. DAFTAR PUSTAKA

- Fandeli, Chafid. 2002. *Perencanaan Kepariwisata Alam*. Fakultas Kehutanan Universitas Gadjah Mada. Bulaksumur. Yogyakarta.
- Fandeli, C. dan Mukhlison, 2000. *Pengusahaan Ekowisata*. Fakultas Kehutanan Universitas Gadjah Mada.
- Spillane, J. J. (1994). *Pariwisata Indonesia: Siasat Ekonomi dan Rekayasa Kebudayaan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Yoeti, O. (1997). *Perencanaan dan Pengembangan Pariwisata*. Jakarta: Pradnya Paramita.

PENGUNAAN PERPUSTAKAAN DEPARTEMEN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS DIPONEGORO DALAM MENINGKATKAN KUALITAS BELAJAR PARA SIVITASNYA

Oleh: Alfans Alfarysy, Agung Budi Sardjono

Kualitas pendidikan di Indonesia saat ini sangat memprihatinkan terbukti tentang peringkat indeks pengembangan manusia (Human Development Index), dimana Indonesia Penurunan peringkat dalam hal pendidikan, Menurunnya kualitas pendidikan Indonesia memiliki berbagai macam faktor salah satunya adalah kurangnya kesadaran akan Pendidikan dan kurangnya minat membaca masyarakat padahal pemerintah menyediakan fasilitas perpustakaan di setiap daerahnya. Namun kenyataannya masih banyak masyarakat yang kurang tertarik untuk datang ke perpustakaan, bahkan sampai ada yang tidak tahu bahwa di daerah tempat tinggalnya ada perpustakaan daerah. Penyebabnya bisa jadi adalah kurang nyamannya tempat yang disediakan, sulitnya pengunjung dalam menemukan buku, dan kurang menariknya perpustakaan tersebut.

Perpustakaan yang ideal adalah perpustakaan yang dapat mawadahi dan mengikuti perkembangan pola aktivitas masyarakat. Perubahan pola aktivitas tersebut seperti pola belajar yang tidak perorangan lagi melainkan kelompok, perpustakaan sebagai tempat berdiskusi, perpustakaan sebagai tempat pertemuan dan perpustakaan yang memfasilitasi teknologi masa kini. Maka dari itu dengan adanya konsep modern ini diharapkan dapat membantu mewujudkan segala kebutuhan masyarakat generasi digital di zaman modern ini dengan membuat sesuatu yang fleksibel dan tidak monoton diharapkan mampu menjawab permasalahan perpustakaan masa kini dan dapat terwujud secara sepenuhnya.

Kata Kunci : *Perpustakaan, Fasilitas, Generasi Digital*

1. LATAR BELAKANG

Menurunnya kualitas pendidikan Indonesia memiliki berbagai macam faktor, salah satunya adalah minat baca masyarakat Indonesia yang masih rendah 2 . Wakil Ketua Komisi X DPR RI 3 , dilansir dari website liputan 6 mengatakan minat baca masyarakat Indonesia termasuk rendah yakni berada di kisaran 0,001 persen. Hal ini berarti dari 1000 masyarakat, hanya 1 orang yang memiliki minat baca. Rendahnya minat baca ini dikhawatirkan Sutan akan sangat mempengaruhi kuaalitas sumber daya manusia dan bangsa Indonesia.

Perpustakaan yang ideal adalah perpustakaan yang mampu mawadahi dan mengikuti perkembangan pola aktivitas masyarakat dalam mencari informasi. Perubahan pola belajar kelompok, kecondongan pemanfaatan teknologi digital untuk mencari literatur digital daripada literatur fisik, pemanfaatan ruang belajar yang fleksibel dan menarik. Oleh karenanya penelitian ini diharapkan dapat membantu mewujudkan tipe perpustakaan ideal pada zaman sekarang ini.

2. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana menciptakan desain perpustakaan DAFT untuk belajar, berdiskusi, dan menambah wawasan dengan mengikuti perkembangan yang sangat pesat di masa kini?

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kualitatif. Metode kualitatif dipilih karena penelitian berkaitan langsung dengan kondisi lapangan yang ada pada studi kasus yang telah ditetapkan, sehingga peneliti dapat memperoleh data dari proses tersebut.

▪ Kuisisioner

Dalam melaksanakan proses pengumpulan data, peneliti mengedarkan kuisisioner kepada para pengguna yang ada di perpustakaan dan coworking space yang menjawab kebutuhan data mengenai analisis demografi, psikografi,

karakteristik pengguna, kebutuhan pengguna, dan kegiatan.

- Studi Literatur

Studi literatur mengenai perpustakaan dan coworking space, karakteristik pengguna, kebutuhan pengguna, psikologi pengguna, dan kegiatan pengguna akan digunakan untuk memenuhi kelengkapan data. Sumber data yang digunakan seperti website, buku, jurnal, makalah, dan majalah

4. KAJIAN PUSTAKA

4.1 Tinjauan Perpustakaan

4.1.1 Pengertian Perpustakaan

Perpustakaan berasal dari kata dasar pustaka. Dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia kata pustaka memiliki arti kitab atau buku, sedangkan dalam bahasa Inggris perpustakaan dikenal dengan nama *library*. *Library* berasal dari bahasa Latin *liber* atau *libri* yang artinya buku. dari kata lain tersebut didapatkan istilah *libraries* yang mempunyai arti tentang buku. di dalam bahasa asing lainnya perpustakaan sering disebut dengan nama *bibliothek* dalam bahasa Belanda, *bibliothek* dalam bahasa Jerman, *bibliothèque* dalam bahasa Perancis, *bibliotheca* dalam bahasa Spanyol, *bibliotheca* dalam bahasa Portugis. Semua istilah tersebut berasal dari kata *biblia* yang berasal dari bahasa Yunani yang berarti buku atau kitab. Jadi istilah *library* atau *biblia* akan selalu dikaitkan dengan buku atau bahan pustaka.

Menurut Sulistio Basuki (1991: 3) dalam bukunya menyatakan bahwa Perpustakaan yaitu “sebuah ruangan atau gedung yang dipergunakan untuk menyimpan buku atau bahan pustaka lainnya yang disusun menurut sistem tertentu”

Jadi pengertian Perpustakaan secara umum adalah sebuah bangunan fisik yang di dalamnya menyimpan berbagai jenis koleksi baik tercetak maupun tidak tercetak yang bermanfaat bagi para pengguna dalam mencari sebuah informasi.

4.1.2 Tujuan Perpustakaan

Menurut Hermawan dan Zulfikar (2006:31), menyatakan bahwa tujuan Perpustakaan umum adalah:

- Memberikan kesempatan kepada warga masyarakat untuk menggunakan bahan pustaka dalam meningkatkan pengetahuan keterampilan dan kesejahteraan
- Menyediakan informasi yang murah, mudah, cepat dan tepat yang berguna bagi masyarakat dalam kehidupannya sehari-hari.
- Membantu dalam pengembangan dan pemberdayaan komunitas melalui penyediaan bahan pustaka dan informasi
- Bertindak sebagai agen kultural, sehingga menjadi pustaka utama kehidupan budaya bagi masyarakat sekitar
- Memfasilitasi masyarakat untuk belajar sepanjang hayat

Menurut Manifesto Perpustakaan Umum UNESCO yang dikutip oleh Sulisty, (1993:46), menyatakan bahwa perpustakaan umum mempunyai 4 tujuan utama yaitu :

- Memberikan kesempatan bagi umum untuk membaca bahan pustaka yang dapat membantu meningkatkan mereka kearah kehidupan yang lebih baik.
- Menyediakan sumber informasi yang cepat, tepat dan murah bagi masyarakat, terutama informasi mengenai topik yang berguna bagi mereka dan yang sedang hangat dalam kalangan masyarakat
- Membantu warga untuk mengembangkan kemampuan yang dimilikinya sehingga yang bersangkutan akan bermanfaat bagi masyarakat sekitarnya, sejauh kemampuan tersebut dapat dikembangkan dengan bantuan bahan Pustaka
- Bertindak selaku agen kultural, artinya perpustakaan umum merupakan pusat utama kehidupan sosial budaya bagi masyarakat sekitarnya. Perpustakaan umum bertugas menumbuhkan apresiasi budaya masyarakat sekitarnya dengan cara menyelenggarakan pameran budaya, ceramah, pemutaran film, dan penyediaan informasi yang dapat meningkatkan

- keikutsertaan, kegemaran dan apresiasi masyarakat terhadap sesuatu

Dari uraian ujian Perpustakaan umum diatas dapat disimpulkan tujuan dari Perpustakaan umum adalah untuk menyediakan sumber informasi kepada masyarakat secara cepat dan tepat sesuai kebutuhan, dan dapat juga digunakan untuk memfasilitasi masyarakat untuk belajar sepanjang hayat yang nantinya akan membawa masyarakat ke kehidupan yang lebih baik.

4.1.3 Fungsi Perpustakaan

Untuk mencapai tujuan di atas maka perpustakaan harus menjalankan fungsinya dengan baik. Menurut Yusuf (1995:23), fungsi perpustakaan umum adalah :

- Fungsi Informatif, segala informasi yang dimiliki perpustakaan umum sanggup menjawab segala pertanyaan yang diajukan oleh segenap anggota masyarakat. Sumber informasinya berpotensi memberitahukan atau memberikan informasi kepada segenap anggota masyarakat yang membutuhkannya
- Fungsi Edukatif, segala informasi yang dimiliki Perpustakaan umum dimaksudkan untuk mendidik segenap anggota masyarakat yang memanfaatkannya, termasuk anggota masyarakat yang belum sempat menggunakannya
- Fungsi Rekreatif, koleksi yang disediakan perpustakaan umum banyak yang berisi informasi ringan, artinya tidak mendalam seperti halnya pada perpustakaan – perpustakaan khusus. Hal ini disebabkan kondisi masyarakat yang yang dilayani sangat beragam, baik pada tingkat pengetahuan, pendidikan, maupun usianya sehingga sumber informasi yang disediakan pun harus disesuaikan dengan keragaman kondisi masyarakat

Sedangkan menurut Samosir (2004:8), Perpustakaan Umum sebagai perangkat dan bagian yang tidak lepas dari sistem

pembelajaran sepanjang hayat berfungsi sebagai :

- Pusat informasi, menyediakan informasi yang dibutuhkan masyarakat pemakai
- Preservasi kebudayaan, menyimpan dan menyediakan tulisan - tulisan tentang kebudayaan masa lampau, kini dan sebagai pengembangan kebudayaan di masa yang akan datang
- Pendidikan, mengembangkan dan menunjang pendidikan non formal diluar sekolah dan universitas dan sebagai pusat kebutuhan penelitian
- Rekreasi, dengan bahan - bahan bacaan yang bersifat hiburan perpustakaan umum dapat digunakan oleh masyarakat pemakai untuk mengisi waktu luang

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan fungsi perpustakaan umum adalah sebagai fungsi informatif, edukatif, rekreatif, yang sistem pembelajarannya dapat dilakukan sepanjang hayat sebagai pusat informasi, preservasi budaya, dan Pendidikan

4.1.4 Jenis Perpustakaan

Menurut Sulistio Basuki (1991: 42-52) ada beberapa jenis perpustakaan diantaranya

- Perpustakaan Internasional
Perpustakaan International yaitu Perpustakaan yang didirikan oleh 2 negara atau lebih, dimana Perpustakaan merupakan bagian dari sebuah organisasi internasional
- Perpustakaan Nasional
Perpustakaan Nasional merupakan perpustakaan utama yang didirikan di ibu kota negara dan paling komprehensif dalam melayani keperluan informasi dan para penduduk
- Perpustakaan Umum
Perpustakaan umum adalah perpustakaan yang dibiayai oleh dana umum terbuka untuk umum atau terbuka bagi siapa saja tanpa

memandang jenis kelamin, agama, ras, usia, pandangan politik dan pekerjaan

- **Perpustakaan Sekolah**

Perpustakaan sekolah yaitu perpustakaan yang terdapat pada sebuah sekolah dan dikelola sepenuhnya oleh sekolah yang bersangkutan dengan tujuan membantu sekolah dalam mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan

- **Perpustakaan Pribadi**

Perpustakaan swasta atau perpustakaan pribadi yaitu perpustakaan yang dikelola oleh pihak swasta atau pribadi yaitu perpustakaan yang dikelola oleh pihak swasta atau pribadi dengan tujuan melayani keperluan bahan pustakan bagi kelompok, keluarga, atau individu tertentu

- **Perpustakaan Khusus**

Perpustakaan khusus merupakan perpustakaan yang terdapat di sebuah departemen, lembaga negara, lembaga penelitian organisasi masa, industri maupun perusahaan swasta. Perpustakaan khusus mempunyai koleksi buku yang hanya terbatas pada beberapa disiplin ilmu saja dan keanggotaan perpustakaan terbatas pada sejumlah anggota yang ditentukan oleh kebijakan perpustakaan

- **Perpustakaan Perguruan Tinggi**

Perpustakaan perguruan tinggi ialah perpustakaan yang terdapat di lingkungan perguruan tinggi yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan informasi masyarakat perguruan tinggi yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan informasi masyarakat perguruan tinggi yaitu para dosen, mahasiswa, dan staff pegawai yang terdapat di lingkungan perguruan tinggi tersebut

Berdasarkan pernyataan tersebut di atas maka dapat disimpulkan bahwa ada beberapa jenis perpustakaan yaitu perpustakaan internasional, perpustakaan nasional, perpustakaan umum, perpustakaan sekolah, perpustakaan perguruan tinggi, perpustakaan khusus dan perpustakaan pribadi.

4.1.5 Kegiatan Perpustakaan

Kegiatan pokok yang dilakukan dalam perpustakaan yang direncanakan adalah kegiatan penyediaan materi pustaka dan menyediakan ilmu pengetahuan dan informasi, yang terdiri dari :

- Kegiatan Seminar
- Kegiatan Diskusi
- Pameran dan Bedah Buku

4.2 Tinjauan Modern

4.2.1 Pengertian Modern

Istilah atau kata modern berasal dari kata latin yang berarti "*sekarang ini*". Dalam pemakaiannya kata *modern* mengalami perkembangan, sehingga berubah menjadi sebuah *istilah*. Kalau sebuah "kata" hanya mengandung makna yang relatif sempit, sedangkan sebuah "istilah" akan mengandung makna yang relatif lebih luas.

Istilah modern ini terutama ditujukan untuk perubahan sistem kehidupan (dalam konteks lebih luas : peradaban), yakni dari peradaban yang bersifat telah lama menjadi peradaban yang bersifat baru. Kapan perubahan itu mulai terjadi, agak sulit juga melacaknya. Hanya saja ada orang yang mengira, misalnya ada orang mengatakan pada zaman Renaissance gejala perubahan itu sudah kelihatan. Ada juga yang mengatakan perubahan yang drastis terjadi pada masa revolusi industri, diteruskan dengan revolusi kebudayaan. Pada negara tertentu ditandai oleh terjadinya perubahan politik yang sangat mendasar, misalnya di Uni Soviet (sekarang Rusia) apa yang disebut dengan Perestroika dan Glasnot. Di dunia Islam, perubahan dan pembaruan terjadi setiap lahirnya seorang Nabi dan Rasul.

Perlu disadari bahwa perubahan peradaban tersebut tidak dilewati begitu saja. Setiap langkah perubahan sering mendatangkan kegoncangan dibidang sosial, bidang politik, ekonomi dan bidang-bidang lainnya. Berbagai bentuk persiapan untuk melaksanakan perubahan harus direncanakan secara baik dan cermat untuk memudahkan bagaimana memulainya maupun untuk menghadapi akses yang akan

ditimbulkannya di dalam berbagai pranata sosial. Tujuannya adalah agar proses perubahan tersebut sesuai dengan harapan dan dapat pula memajukan kehidupan masyarakat pendukungnya serta meminimalisir dampak negatifnya. Proses yang seperti ini dinamakan dengan **modernisasi**.

Dalam buku modernisasi dinamika pertumbuhan karangan Alex Inkeles menguraikan sembilan sikap mental modern yang dapat mendukung proses modernisasi yaitu :

- Manusia modern memiliki kesediaan untuk menerima pengalaman-pengalaman yang baru dan keterbukaan terhadap inovasi. Dalam hal ini penekanannya adalah pada alam pikiran (**state of mind**), kesiagaan dan kesediaan bathin menerima sesuatu yang baru dalam kehidupan. Tidak ditekankan pada teknik atau keterampilan tertentu, misalnya walaupun seorang petani tetap menggunakan bajak dalam mengolah tanah pertanian, akan tetapi dia menyadari dan mau menerapkan apa yang disebut dengan istilah **Panca Usaha Tani**.
- Manusia yang memiliki sikap modern mampu meambuat opini dan mengutarakannya pada orang lain dengan penuh rasa tanggung jawab. Opini meliputi semua kejadian di lingkungan kehidupannya. Tetapi ia juga dapat menerima dan menghargai pendapat orang lain. Yang lebih penting lagi adalah mampu menganalisis berbagai pemikiran yang mungkin bermanfaat untuk kepentingan bersama
- Orang modern sangat menghargai waktu. Waktu yang telah berlalu disadari dan diyakini tidak dapat diulang kembali. Oleh karena itu dia berorientasi untuk masa yang akan datang. Dia menyusun jadwal yang harus dipatuhi, dengan itu dia sangat disiplin dan selalu tepat waktu. Dia menyadari bahwa kacaunya penggunaan waktu, bukan saja dirinya yang akan menderita resiko, orang lainpun akan ikut menanggungnya.
- Orang modern bekerja menurut rencana (terprogram), baik rencana jangka pendek maupun jangka panjang. Setiap program kerja sudah difikirkan untung- ruginya dikemudian hari. Hidupnya telah terencana. Meskipun terkadang meleset dari tujuan atau keinginannya. Namun setiap kegiatan yang telah direncanakannya tetap lebih terarah
- Setiap orang modern yang berkeyakinan akan kemampuannya (percaya diri), dengan belajar akan dapat meningkatkan kemampuannya dalam menguasai atau menyesuaikan diri dengan lingkungan. Dengan demikian terkandung makna bahwa kegagalan bukan suatu hal yang mengharuskan dia berputus asa
- Manusia modern tidak percaya begitu saja pada pada keadaan. Berbagai keadaan dapat diperhitungkan secara tertib dan dikerjakan menurut rasio. Ini berarti selalu melakukan pendekatan ilmiah
- Manusia modern sangat menjunjung tinggi harga diri (fitrah manusia), sadar akan martabat manusia, mulai dari anak-anak sampai lanjut usia. Dalam hal ini tentu terkandung makna bahwa penajahan dan eksploitasi tidak berkenaan di hati mereka.
- Manusia modern sangat berorientasi pada implementasi ilmu dan teknologi. Dalam hal

- ini lebih mengutamakan kemanfaatannya untuk kelangsungan hidup, bukan prestisenya
- Orang modern lebih sadar dan percaya bahwa ganjaran yang diterima sesuai dengan apa yang telah diusahakannya. Dia tidak mau menerima apa-apa yang tidak ada hubungannya dengan usahanya. Dalam hal ini orang modern tidak akan memakai atribut yang bukan prestasinya. Setiap orang yang berprestasi layak menerima imbalan yang baik

4.2.2 Pengertian Arsitektur Modern

Arsitektur Modern adalah suatu istilah yang diberikan kepada sejumlah bangunan dengan gaya karakteristik yang mengutamakan kesederhanaan bentuk dan menghapus segala macam ornamen. Karakter ini dosinyalir pertama muncul pada sekitar tahun 1900. Pada tahun 1940 gaya ini telah diperkuat dan dikenali dengan Gaya Internasional dan menjadi bangunan yang dominan untuk beberapa dekade dalam abad ke-20 ini. Sejak tahun 1920, selain sangat signifikan dalam gaya bangunan Arsitektur Modern, juga telah menetapkan reputasi bagi arsiteknya. Tiga arsitek modern terbesar saat itu adalah Le Cobusier di Perancis, Mies van der Rohe dan Walter Gropius di Jerman.

Arsitek Frank Llyod Wright adalah yang sangat berpengaruh dalam perkembangan arsitektur modern di Eropa. Melalui karya-karya gedung tingginya yang tersebar, Wright merupakan salah satu dari sekian banyaknya arsitek yang sangat berpengaruh dalam dunia perarsitekturan

Dalam Arsitektur Modern, gaya hidup modern berimbis kepada keinginan untuk memiliki bangunan yang simple, bersih dan fungsional, sebagai simbol dari semangat modern. Namun, gaya hidup semacam ini hanya dimiliki oleh sebagian masyarakat saja, terutama yang berada di kota besar, dimana kehidupan menuntut gaya hidup yang lebih cepat, fungsional dan efisien.

4.2.3 Pengertian Perpustakaan Modern

Perpustakaan dalam bahasa inggris disebut "Library" berasal dari bahasa romawi yaitu "Librarium" yang terdiri dari kata Liber artinya buku sedangkan armarium artinya Lemari. Jadi dilihat dari kata asalnya, berarti lemari yang di dalamnya terdapat kumpulan buku-buku. Perpustakaan adalah suatu tempat menyimpan atau mengkoleksi buku atau media cetak lain yang berisi informasi untuk dipinjamkan kepada pembaca. Perpustakaan merupakan sarana untuk membantu mencari informasi bagi pengunjung

Perpustakaan mempunyai peran penting dalam dunia pendidikan karena dengan adanya perpustakaan dapat meningkatkan pengetahuan masyarakat dan dapat mengembangkan ilmu yang dimilikinya. Jika perpustakaan masih kurang lengkap dalam memberikan ilmu maupun informasi maka akan menghambat pertumbuhan ilmu maupun informasi kepada masyarakat. Perkembangan jaman yang terus meningkat juga menyebabkan pengunjung mulai beralih ke media informasi yang lebih canggih dan cepat.

Oleh karena itu dibangunnya perpustakaan modern yang dapat memudahkan pengunjung untuk mendapatkan ilmu atau informasi yang mereka butuhkan dan juga untuk mengikuti perkembangan jaman yang terus berkembang kearah yang lebih maju. Perpustakaan sebagai tempat mencari ilmu maupun informasi harus terus mengikuti perkembangan teknologi dan informasi agar dapat menarik minat pengunjung untuk terus mengunjungi perpustakaan dalam menambah ilmu pengetahuan

Sebagai perpustakaan modern harus desain agar dapat menarik minat pengunjung dan memudahkan pengunjung. Oleh karena itu perlu di tingkatkannya fasilitas dan desain ruang perpustakaan seperti :

- Ruang yang nyaman, bersih, tenang, aman, suasana menyenangkan
- Tempat duduk, meja, rak buku, meja layanan petugas, asesories ruang, lighting, design interior, semua bersifat home (serasa dirumah)
- Komputerisasi yang memudahkan searching koleksi, atau penataan buku untuk memudahkan penelusuran, pengkodean, system barcode yang mempercepat layanan
- Delivery service baik pinjam maupun pengembalian
- Penyajian data dan informasi yang dikemas menarik untuk bisa diakses tanpa harus datang ke perpustakaan (digitalisasi layanan dan koleksi)
- Sistem layanan tanpa batas waktu dan ruang (24 jam)

Contoh perpustakaan modern adalah:

- Perpustakaan Digital

Perpustakaan digital adalah perpustakaan dimana seluruh koleksinya sudah berbentuk digital. sementara menurut Digital Library Federation di Amerika Serikat memberikan definisi perpustakaan digital sebagai organisasi-organisasi yang menyediakan sumber-sumber, termasuk staff dengan keahlian khusus, untuk menyeleksi, menyusun, menginterpretasi, memberikan akses intelektual, mendistribusikan, melestarikan, dan menjamin keberadaan koleksi karya-karya digital sepanjang waktu sehingga koleksi tersebut dapat digunakan oleh komunitas masyarakat tertentu atau masyarakat terpilih, secara ekonomis dan mudah

Berdasarkan International Conference of Digital Library 2004, konsep Perpustakaan digital adalah sebagai perpustakaan elektronik yang informasinya didapat, disimpan, dan diperoleh kembali melalui format digital. Perpustakaan digital merupakan kelompok workstations yang saling berkaitan dan terhubung dengan jaringan (networks) berkecepatan tinggi. Perpustakaan digital ini

banyak dikembangkan oleh perpustakaan-perpustakaan Universitas di Amerika Serikat.

- Perpustakaan Hibrida

Perpustakaan hibrida adalah perpustakaan dimana koleksinya terdiri dari koleksi cetak dan juga koleksi elektronik. Sementara teknologi yang digunakan sebagai pendukung dalam aktivitas perpustakaan seperti temu kembali informasi. Proyek perpustakaan hibrida ini terutama banyak dikembangkan oleh perpustakaan-perpustakaan universitas di Inggris. Perbedaan yang mendasar antara perpustakaan digital dan perpustakaan hibrida adalah tentunya jenis koleksinya, dimana perpustakaan digital seluruh koleksinya berbentuk digital sementara koleksi untuk perpustakaan hibrida ada 2 jenis yaitu cetak dan elektronik. Selain itu, perpustakaan digital tidak memerlukan sebuah bangunan (gedung) untuk koleksinya, karena user hanya tidak mengakses saja lewat internet, sementara perpustakaan hibrida masih memerlukan sebuah gedung untuk menempatkan koleksinya. Tentunya perpustakaan hibrida ini membutuhkan pustakawan atau ahli informasi untuk membantu para penggunanya sementara perpustakaan digital tidak membutuhkan pustakawan karena memang sifatnya yang seperti itu

5. PEMBAHASAN

Terdapat tujuh pertanyaan yang diajukan kepada total sepuluh responden dan didapatkan hasilnya sebagai berikut:



Diagram 1 : Hasil Kuisisioner 1
 Sumber : dokumentasi penulis



Diagram 2 : Hasil Kuisisioner 2
 Sumber : dokumentasi penulis



Diagram 3 : Hasil Kuisisioner 3
 Sumber : dokumentasi penulis



Diagram 4 : Hasil Kuisisioner 4
 Sumber : dokumentasi penulis



Diagram 5 : Hasil Kuisisioner 5
 Sumber : dokumentasi penulis



Diagram 6 : Hasil Kuisisioner 6
 Sumber : dokumentasi penulis



Diagram 7 : Hasil Kuisisioner 7
 Sumber : dokumentasi penulis

5.1 Interpretasi Data

Pengunjung perpustakaan DAFT pada kuisisioner pertanyaan pertama mayoritas jarang ke perpustakaan. Terbukti dari total 10 responden, sebanyak 60% jarang pernah, 20% tidak pernah, 10% kadang kadang, 10% sering. Tingkat intensitas ke perpustakaan yang tidak banyak disebabkan karena kurangnya minat sivitas DAFT untuk membaca di perpustakaan

Selain itu, ketersediaan koleksi buku di perpustakaan DAFT tidak memadai, dibuktikan melalui kuesioner pertanyaan kedua, ketiga, keempat, dan kelima yang saat ini masih memiliki keterbatasan baik dalam informasi, jenis koleksi maupun jumlah buku. Hal ini disebabkan karena perpustakaan DAFT tidak melakukan perbaruan yang *up-to-date*.

Pada kuesioner pertanyaan keenam, mayoritas menjawab kurang memadai sebanyak 50%. Kurangnya fasilitas yang ada pada perpustakaan disebabkan karena tidak diperbaruinya koleksi buku pada perpustakaan, aksesnya yang sulit dijangkau, dan fasilitas penunjang lainnya seperti komputer dan mesin *fotocopy/printing* sehingga menyebabkan kurangnya jumlah pengunjung perpustakaan. Oleh karena itu, untuk melakukan aktivitas membaca di perpustakaan DAFT dirasa tidak nyaman.

Ruang baca yang disediakan untuk membaca pada kuesioner pertanyaan ketujuh, mayoritas menjawab cukup nyaman. Hal tersebut dikarenakan karena perpustakaan DAFT yang sepi sehingga sirkulasi dapat berjalan dengan baik.

6. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian berdasarkan metode metode diatas dapat disimpulkan bahwa :

- Penggunaan perpustakaan DAFT belum terpenuhi dikarenakan fasilitas yang belum memadai.
- Melalui pembaruan buku yang *up-to-date* dan kelengkapan fasilitas perpustakaan DAFT diharapkan mampu membawa perubahan dalam pemanfaatan perpustakaan masa kini yang disesuaikan dengan kebutuhan sivitas DAFT
- Dengan mengikuti generasi digital, perpustakaan harus memiliki sesuatu yang

menarik agar masyarakat ingin datang ke perpustakaan tersebut.

7. DAFTAR PUSTAKA

Career Exploration. Colorado: Libraries Unlimited Greenwood Publishing Group, Inc, 2002.

Chan, D.L.H., Wong, G.K.W., "If You Build It, They Will Come: An IntraInstitutional

Stewart, C., "The Academic Library Building in the Digital Age: A Study of New Library Construction and Planning, Design, and Use of New Library Space", A Dissertation: Pennsylvania University, 2009.

Japan: Toward The Development Of Learning Commons", Dalam The International Information & Library Review, Desember, 43 (4), 2011.

Stewart, C., "The Academic Library Building in the Digital Age: A Study of New Library Construction and Planning, Design, and Use of New Library Space", A Dissertation: Pennsylvania University, 2009.

Sulistyo-Basuki, Pengantar Ilmu Perpustakaan, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1991

Wulandari, D., Layanan Perpustakaan Perguruan Tinggi Di Era Digital Native, 2013.

Website:

<https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jmm/article/view/328>

<https://aridwansiregar.wordpress.com/2014/11/25/internet-vs-perpustakaan-danisu-keterbukaan-informasi/>

<http://mediaindonesia.com/read/detail/128483-menghidupkan-perpustakaan>

<https://www.kompasiana.com/rhsnanaretno/5a31aa48ab12ae748219b582/perpustakaan-modern-yang-tanpa-buku?page=all>

<https://en.wikiarquitectura.com/building/seattle-public-library/>

<https://www.frameawards.com/project/99374-media-library-third-place-inthionville>

<https://www.dezeen.com/2017/02/03/dominique-coulon-associates-media-thirdplace-library-thionville-france/>

<https://urbannext.net/coulon-architecte/media-library-in-thionville/>

<https://aasarchitecture.com/2017/11/tianjin-binhai-library-mvrdv.html>

<https://www.mvrdv.nl/projects/246/tianjin-binhai-library>

KAJIAN ELEMEN CITRA KOTA PADA KAWASAN SIMPANG LIMA SEMARANG

Oleh : Rhangga Adhiyaksa, M. Sahid Indraswara.

Kawasan Simpang lima merupakan sebuah sebuah kawasan yang terletak di pusat kota Semarang. Kawasan ini menjadi pusat aktivitas warga semarang dan menjadi salah satu perwajahan dari Kota Semarang itu sendiri. Oleh karena itu, studi mengenai citra suatu kawasan diperlukan untuk mengetahui seberapa baik identitas dan ciri khas dari suatu kawasan. Kawasan dengan citra yang kuat dapat mempermudah dalam mengenali, mengingat dan berorientasi dalam sebuah lingkungan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui elemen pembentuk citra kota pada kawasan Simpang Lima dengan dibandingkan dengan teori elemen citra kota oleh Kevin Lynch. Elemen-elemen itu terdiri dari Path, Edges, Nodes, Landmark, dan Distrik. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif dan kualitatif. Hasil penelitian adalah (1) Elemen pembentuk citra kawasan Simpang Lima yaitu elemen Path (Jalur pedestrian lapangan Pancasila - Jalur pedestrian Pujasera - Kelima ruas jalan Simpang Lima), elemen Edges (Jalan Simpang Lima - Bangunan disekeliling Simpang Lima), elemen Nodes (Jalur pedestrian lapangan Pancasila - Pertigaan kelima ruas jalan Simpang Lima - Mall Matahari), elemen Landmark (Lapangan Pancasila - Signage Simpang Lima - Masjid Baiturrahman), elemen District (Distrik Mixed use - Distrik peribadatan - Distrik pendidikan - Distrik perkantoran - Distrik perdagangan). Dari kelima elemen tersebut semuanya tergolong mudah dikenali dan diingat sehingga dapat dikatakan Kawasan Simpang Lima sudah memiliki Citra kota yang kuat.

Kata Kunci : Citra Kota, Kawasan Slmpang Lima Semarang, Kevin Lynch

1. LATAR BELAKANG

Ruang terbuka publik merupakan salah satu elemen penting di berbagai kawasan dan kota di Indonesia. Ruang terbuka ini dapat dijadikan tempat berkumpul, berkegiatan, serta berinteraksi sosial sehingga meningkatkan kualitas kehidupan masyarakat kota. Salah satunya seperti di Kota Semarang, kota ini juga memiliki sebuah ruang terbuka publik yang terletak di tengah kota dan menjadi titik pertemuan dari 5 ruas jalan di kota tersebut, ruang terbuka publik terletak pada Kawasan Simpang Lima. Kawasan ini juga cukup terkenal sehingga menjadi salah satu perwajahan dari citra Kota Semarang. Citra terhadap suatu kota berkaitan erat dengan tiga komponen, salah satunya merupakan identitas dari beberapa obyek/elemen dalam suatu kota yang berkarakter dan khas sebagai jatidiri yang dapat membedakan dengan kota lainnya.

Maka dari itu penelitian ini membahas tentang penerapan elemen citra kota berdasarkan teori Kevin Lynch terhadap Kawasan Simpang Lima. Pembahasan ini

terdiri dari analisa elemen citra kota pada Kawasan Simpang Lima Semarang yang kemudian dikaitkan dengan teori elemen citra kota oleh Kevin Lynch sehingga ditemukan hubungan yang koheren antara keduanya.

2. RUMUSAN MASALAH

- Bagaimana penerapan teori konsep elemen citra kota pada kawasan simpang lima Semarang ?
- Bagaimana persepi publik mengenai elemen citra kota tersebut ?

3. METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dan kualitatif. Dilakukan dengan cara mendeskripsikan objek penelitian berdasarkan hasil observasi dan pengambilan data yang telah dilakukan. Data-data ini kemudian dibandingkan dengan teori Elemen Citra Kota oleh Kevin Lynch untuk diambil hubungan antara keduanya. Lalu metode kualitatif diambil dengan wawancara terhadap responden untuk mengetahui elemen apa saja yang mereka kenali pada kawasan simpang

lima semarang, dan seberapa baik elemen tersebut untuk dikenali dan diingat.

4. KAJIAN PUSTAKA

4.1. Pengertian Kawasan

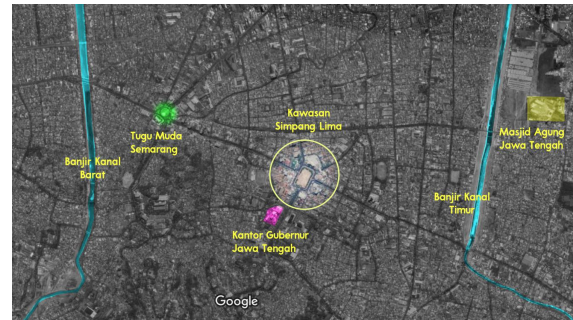
Kawasan adalah sebuah tempat yang mempunyai ciri serta mempunyai kekhususan untuk menampung kegiatan manusia berdasarkan kebutuhannya dan setiap tempat yang mempunyai ciri dan identitas itu akan lebih mudah untuk dicari ataupun ditempati untuk lebih melancarkan segala hal yang berhubungan dengan kegiatannya. Kawasan merupakan bagian-bagian wilayah yang ada di dalam sebuah Kota. Kawasan ini terbagi menjadi kawasan pemukiman, kawasan perkantoran, kawasan industri, kawasan pemerintahan, kawasan perdagangan, kawasan area hijau, dan kawasan wisata. (A. W. Purwantiastning, Masruroh, & Nurhidayah, 2013).

4.2. Kawasan Simpang Lima Semarang

Kawasan Simpang lima merupakan sebuah kawasan yang terletak di pusat kota Semarang. Di tengah kawasan ini terdapat lapangan yang biasa dikenal dengan Lapangan Pancasila. Simpang Lima adalah pertemuan dari lima jalan yang bertemu menjadi satu yaitu Jl. Pahlawan, Jl. Ahmad Yani, Jl. Pandanaran, Jl. Ahmad Dahlan, dan Jl. Gajah Mada. Di sekitar kawasan ini berdiri pusat perbelanjaan dan hotel-hotel berbintang seperti Hotel Ciputra, Hotel Graha Santika, Hotel Horison, E Plaza, Mall Ciputra, Ramayana, Plaza Simpang Lima, dan lain-lain. Lapangan simpang lima ini adalah pusat keramaian warga Semarang, pada hari Sabtu dan Minggu serta pada hari-hari libur. (Wong Sregep, 2014).



Gambar 1 : Dokumentasi Kawasan Simpang Lima
Sumber : maps.google.co.id



Gambar 2 : Letak Kawasan Simpang Lima
Sumber : maps.google.co.id



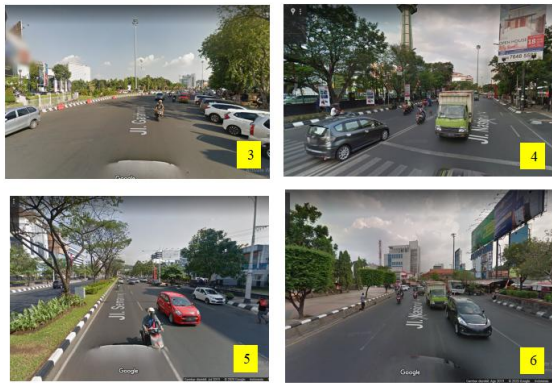
Gambar 3 : Detail Letak Kawasan Simpang Lima
Sumber : maps.google.co.id

4.3. Data Kawasan Simpang Lima Semarang

Data-data berupa objek-objek pada simpang Lima berupa jalan, bangunan, objek-objek unik lainnya, serta dokumentasi kegiatan yang terdapat pada kawasan simpang lima

4.3.1. Jalan





Gambar 4 : Dokumentasi Jalan pada Kawasan Simping Lima

Sumber : maps.google.co.id

- 1)JI Ahmad Yani 2) JI KH Ahmad Dahlan 3) JI Gajah Mada
4) JI Pandanaran 5) JI Pahlawan 6) JI Simping Lima

4.3.2. Bangunan



Gambar 5 : Dokumentasi bangunan pada Kawasan Simping Lima

Sumber : maps.google.co.id

- 1) Masjid Baiturrahman 2) Hotel Ciputra 3) Ciputra Mall 4) Matahari Plazal 5) Hotel Louis Kienne 6) ACE Hardware

4.3.3. Aktivitas



Gambar 6 : Dokumentasi Kegiatan pada Kawasan Simping Lima

Sumber : (1,2,3) Dokumentasi penulis (4) tribratanews.jateng.polri.go.id 5) www.tribunnews.com (6) twitter.com/Oerip_Soekotjo

- 1)Kuliner 2) Hiburan 3) Olahraga 4) Upacara 5) Konser 6) Ibadah

4.3.4. Objek lainnya



Gambar 7 : Dokumentasi Objek-objek pada Kawasan Simping Lima

Sumber : Dokumentasi penulis

- 1) Pertigaan 2) Signage Simping Lima 3) Jalur Pedestrian Lapangan Pancasila 4) Area Pujasera

4.4. Teori Elemen Citra Kota

Teori ini diambil berdasarkan kesimpulan dari penelitian Lynch berkaitan dengan pengidentifikasian berbagai elemen struktur fisik sejumlah kota yang menjadikan kota-kota tersebut menjadi dapat digambarkan dan dibayangkan citranya. Lynch (1960) menyimpulkan bahwa ada lima kategori elemen yang dipergunakan orang untuk

menstrukturkangambaran kognisi dari sejumlah tempat. Elemen-elemen dasar tersebut adalah:

4.4.1. Landmark

Landmark adalah elemen penting dari bentuk kota karena mereka membantu orang-orang untuk mengarahkan diri dan mengenal suatu daerah dalam kota. Sebuah landmark yang baik adalah elemen yang berbeda tetapi harmonis dalam latar belakangnya. Termasuk dalam kategori landmark adalah: gedung, patung, tugu, jembatan, jalan layang, pohon, penunjuk jalan, sungai dan lampu-lampu hias.

4.4.2. Path

Adalah jalur-jalur sirkulasi yang digunakan oleh orang untuk melakukan pergerakan. Sebuah kota mempunyai jaringan jalur utama (major routes) dan sebuah lingkungan (minor routes). Sebuah bangunan mempunyai beberapa jalur utama yang digunakan untuk mencapainya dan bergerak darinya. Sebuah jaringan jalan raya kota adalah jaringan pathway untuk seluruh kota.

4.4.3. Nodes

Sebuah nodes adalah pusat aktivitas yang sesungguhnya adalah sebuah tipe dari landmark tetapi berbeda karena fungsinya yang aktif. Nodes dapat juga berupa perempatan atau pertigaan.

4.4.4. Edges

Edges membedakan antara wilayah yang satu dengan wilayah yang lainnya, misalnya daerah pemukiman dibatasi oleh sungai, daerah pertokoan dibatasi oleh gerbang-gerbang tol menuju tempat parkir, atau pagar lapangan golf yang luas membatasi wilayah perindustrian terhadap wilayah pemukiman.

4.4.5. District

Distrik adalah wilayah-wilayah homogen yang berbeda dari wilayah-wilayah lain, misalnya pusat perdagangan ditandai oleh bangunan-

bangunan bertingkat dengan lalu-lintas yang padat dan daerah-daerah kantor-kantor kedutaan besar negara asing ditandai oleh rumah-rumah besar dengan halaman-halaman luas serta jalan-jalan lebar bertipe boulevard (dengan taman atau pohon-pohon di jalur tengah) serta kawasan khusus atau bersejarah yang terdiri dari sekumpulan bangunan-bangunan kuno/bersejarah.

5. Hasil & Pembahasan

5.1. Identifikasi Elemen Citra Kota berdasarkan Substansi

Berdasarkan hasil observasi lapangan didapatkan identifikasi elemen citra Kawasan Simpang Lima Semarang dengan dibandingkan terhadap teori elemen citra kota oleh Kevin Lynch. Berikut hasil identifikasi elemen citra kota pada Kawasan Simpang Lima Semarang.

5.1.1. Path

Di Kawasan Simpang Lima Semarang terdapat path berupa jalur pedestrian dan jalur kendaraan. Jalur pedestrian sendiri terletak di lapangan simpang lima yang biasa dipakai pejalan kaki, sepeda hias, skatboard, dll. Jalur pedestrian juga terletak di seberang lapangan berupa pedestrian di area pujasera, perkantoran, dan perdagangan. Sedangkan jalur kendaraan berada di sekeliling Simpang Lima dan menghubungkan ke 5 ruas jalan yaitu jalan Ahmad Yani, jalan Gajah Mada, jalan Pahlawan, Jalan K.H. Ahmad Dahlan, dan jalan Pandanaran juga teridentifikasi kedalam elemen path.



Gambar 8 : Jalur Pedestrian Kawasan Simpang Lima



Gambar 9 : Jalur kendaraan Kawasan Simpang Lima



Gambar 11 : Batasan pada Kawasan Simpang Lima



Gambar 10 : Dokumentasi Jalur Pedestrian Kawasan Simpang Lima

Sumber : Dokumentasi penulis

(1,2 : Jalur Pedestrian Lapangan Simpang Lima)(3,4 : Jalur Pedestrian Area Pujasera)



Gambar 12 : Dokumentasi batasan Kawasan Simpang Lima

Sumber : Dokumentasi penulis

5.1.2. Edges

Pada kawasan ini, elemen yang jelas terlihat sebagai batasan adalah ruas jalan yang mengelilingi lapangan simpang lima sendiri. Hal ini karena jalan ini memisahkan area lapangan simpang lima dengan area sekitarnya yang terdiri dari area perdagangan, area perkantoran, area peribadatan, dll

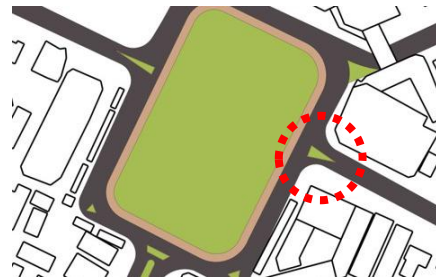
5.1.3. Nodes

Nodes yang merupakan pusat aktivitas pada kawasan ini terletak di jalur pedestrian lapangan simpang lima yang ramai digunakan untuk berolahraga, berkumpul, menyewa sepeda hias. Terutama ketika Car Free Day, jalur pedestrian ini ramai dipenuhi masyarakat yang berekreasi di hari Minggu. Selain itu

nodes yang ditemukan adalah pertigaan di kelima ruas jalan untuk kendaraan



Gambar 13 : Nodes pada Kawasan Simpang Lima



Gambar 16 : Dokumentasi pertigaan di Kawasan Simpang Lima

Sumber : Dokumentasi penulis



Gambar 14 : Dokumentasi masyarakat yang menyewa sepeda hias di Kawasan Simpang Lima

Sumber : Dokumentasi penulis



Gambar 15 : Dokumentasi masyarakat berolahraga di Kawasan Simpang Lima

Sumber : Dokumentasi penulis

5.1.4. District

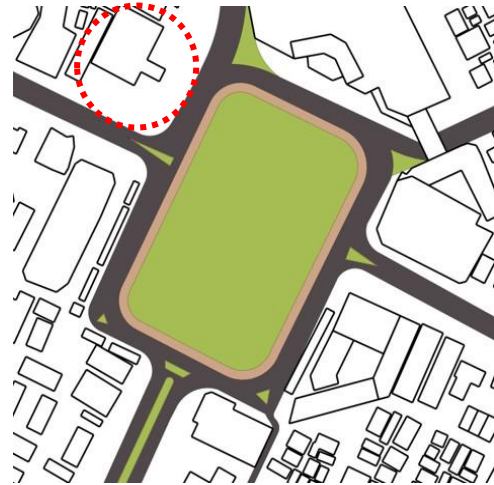
Distrik menandakan pembagian wilayah berdasarkan kesamaan cirinya. Di kawasan Simpang Lima ini, terdapat beberapa distrik disekitar lapangan pancasila, yaitu distrik peribadatan, distrik mixed-use yang berisi hotel dan mall, distrik perkantoran, distrik perdagangan, dan distrik pendidikan.



Gambar 17 : Pembagian distrik di Kawasan Simpang Lima

5.1.5. Landmark

Landmark yang mudah terlihat dan diingat pada kawasan ini adalah signage simpang lima yang terletak di area selatan lapangan pancasila dan tulisannya menghadap ke jalan pahlawan, menyambut pengendara maupun pengunjung yang datang dari arah jalan pahlawan. Signage ini juga menyala pada malam hari sehingga menambah perhatian bagi pengunjung. Landmark yang satunya lagi adalah masjid baiturrahman yang terletak di sebelah barat laut lapangan pancasila. Masjid ini terlihat dari jauh karena memiliki bentuk yang besar dan menara yang tinggi sehingga mudah terlihat dari jauh.



Gambar 19 : Landmark Masjid Raya Baiturrahman

sumber :

<https://pemkotsemarang2016.wordpress.com/2016/09/09/masjid-roya-baiturrahman-semarang/>



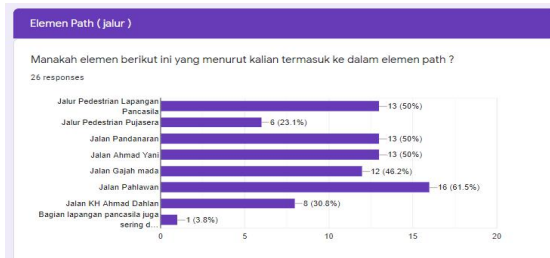
Gambar 18 : Landmark Signage Simpang Lima

sumber : <https://realitakyat.com/2019/04/11/simpang-lima-semarang-bukan-untuk-kampanye-capres/>

5.2. Identifikasi Elemen Citra Kota menurut mahasiswa

Untuk mendapat hasil identifikasi elemen citra kota menurut mahasiswa, disebar kuisioner kepada mahasiswa arsitektur undip angkatan 2017 dengan hasil sebanyak 26 orang yang mengisi. Pertanyaannya seputar identifikasi elemen citra kota dan seberapa mudah dalam mengenalinya. Sedangkan pembahasannya sebagai berikut.

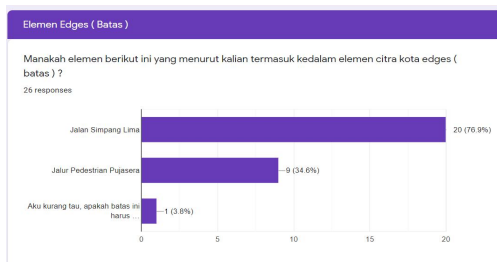
5.2.1. Path



Gambar 20 : Grafik Kuisisioner Elemen Path

Dari kuisisioner yang disebar, didapatkan objek yang diidentifikasi sebagai path adalah jalan pahlawan dengan jumlah responden 60 %, jalan pedestrian lapangan pancasila, jalan pandanaran, dan jalan ahmad yani dengan jumlah responden 50 %, sedangkan yang lainnya ada jalan KH ahmad Dahlan, jalan gajah mada, jalan pedestrian pujasera, serta lapangan pancasila sendiri yang terkadang dijadikan jalur untuk mengitari simpang lima. Sedangkan elemen-elemen tersebut sudah tergolong kuat karena dinilai mudah dikenali oleh responden sebanyak 61.5 %.

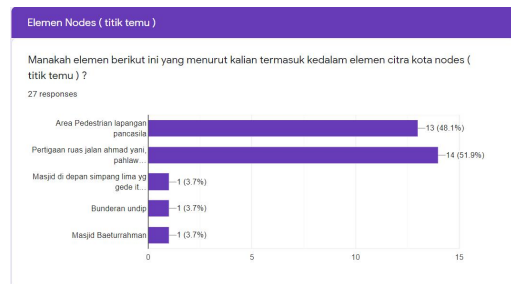
5.2.2. Edges



Gambar 21 : Grafik Kuisisioner Elemen Edges

Edges membedakan antara wilayah yang satu dengan wilayah yang lainnya. Sedangkan pada kawasan ini yang diidentifikasi oleh responden adalah Jalan simpang lima itu sendiri sebanyak 76.9%, diikuti jalan pedestrian pujasera (34.6%). Yang terakhir ada yang berpendapat bahwa elemen edges di kawasan ini adalah bangunan-bangunan ikonik disekitar kawasan karena lebih mudah diingat. Elemen edges ini juga tergolong kuat karena 73.1% menyatakan mudah dikenali dan diingat.

5.2.3. Nodes

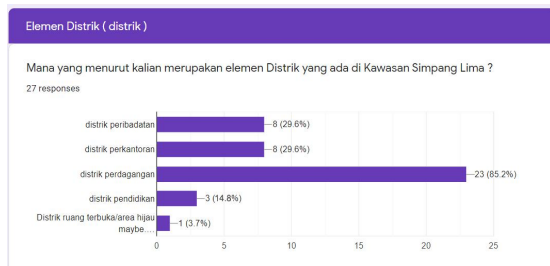


Gambar 22 : Grafik Kuisisioner Elemen Nodes

Nodes yang merupakan pusat aktivitas yang dapat dijadikan titik temu. Menurut responden nodes yang banyak teridentifikasi pada kawasan simpang lima ini adalah area

pedestrian lapangan pancasila dan pertigaan kelima ruas jalan simpang lima dengan masing masing persentase yang besar sebanyak 48.1% dan 51.9%. Sedangkan yang lainnya adalah masjid baiturrahman, bundaran undip, didepan DP mall dengan persentase dibawah 5%. Pada elemen nodes ini 59.3 responden menyatakan elemen tersebut sudah kuat, sedangkat 37% menyatakan sedang, sisanya 3.7% menyatakan lemah dalam dikenali dan diingat.

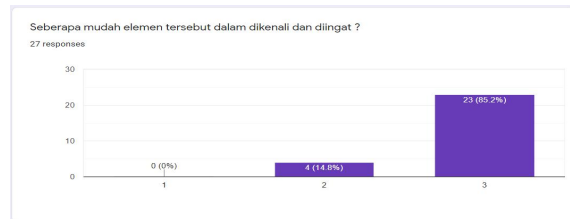
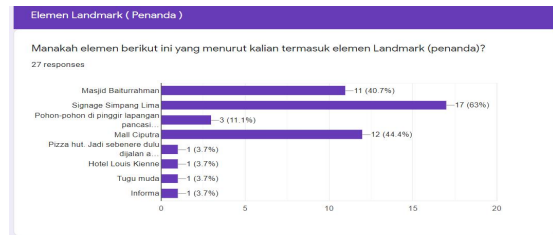
5.2.4. District



Gambar 23 : Grafik Kuisisioner Elemen Disrict

Distrik menandakan pembagian wilayah berdasarkan kesamaan cirinya. Pada kuisisioner ini responden ditanya mengenal simpang lima sebagai distrik apa. Jawaban teratas adalah distrik perdagangan dengan 85.2% diikuti distrik perkantoran dan peribadatan dengan perolehan 29.6%. Sisanya adalah distrik pendidikan 14.8% dan area hijau 3.7%. Sedangkan 59.3% responden menyatakan elemen ini mudah dikenali dan diingat, diikuti dengan 40.7% yang berpendapat elemen-elemen ini sedang sedang saja untuk diingat dan dikenali.

5.2.5. Landmark



Gambar 24 : Grafik Kuisisioner Elemen Landmark

Berdasarkan identifikasi elemen landmark menurut responden, sebanyak 63% berpendapat signage simpang lima sebagai landmark, diikuti masjid baiturrahman (40.7%) dan Mall Ciputra (44.4%). Selain itu yang memiliki responden dibawah 15% ada hotel louis kienne, informa, tugu muda, pizza hut. Pizza hut disini sebenarnya sudah tutup dan tidak ada, namun responden berpendapat masih mengingat nya ketika mengunjungi simpang lima. Untuk elemen landmark ini tergolong sangat kuat dengan 85.2% menyatakan mudah untuk dikenali diikuti dengan 14.8 % mengatakan sedang-sedang saja untuk dikenali

6. PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan analisa deskriptif dan kualitatif pada kawasan Simpang Lima Semarang terhadap teori citra kota Kevin Lynch, ditemukan keterkaitannya pada kelima elemen citra kota sebagai berikut :

- 1. Path** yang terdapat pada kawasan ini terdiri dari jalur pedestrian di lapangan pancasila dan di seberang lapangan yaitu sekitaran area pugasera. Sedangkan jalur yang

satunya lagi adalah jalur kendaraan yang mengitari simpang lima dan menghubungkan kelima ruas jalan di sekitar kawasan tersebut.

2. **Edges** atau batasan di dalam kawasan simpang lima adalah jalan yang mengitari lapangan Pancasila itu sendiri, jalan tersebut memisahkan area lapangan Pancasila dengan area sekitarnya yang berada di seberang jalan. Bangunan-bangunan disekitar Simpang Lima juga dapat dikatakan edges karena mudah diingat dan memisahkan dengan kawasan lainnya.

3. **Nodes** atau titik temu kegiatan terdapat di sepanjang jalur pedestrian lapangan Pancasila yang sering dipakai untuk berolahraga, berekreasi, bermain sepeda hias, dll. Selain itu, nodes yang lain berupa pertigaan kelima ruas jalan Simpang Lima, dan Masjid Baiturrahman.

4. **District** yang terdapat di kawasan ini terletak di sekitar lapangan Pancasila, distrik ini terbagi menjadi distrik peribadatan, distrik mix-used, distrik perdagangan, distrik pendidikan, dan distrik perkantoran. Sedangkan distrik yang paling dikenal di Simpang Lima adalah distrik perdagangan.

5. **Landmark** atau penanda yang mudah diingat adalah signage simpang lima yang menyambut pengunjung, masjid Baiturrahman yang terletak di barat laut kawasan, lapangan Pancasila itu sendiri sebagai objek utama pada kawasan Simpang Lima, dan Mall Ciputra.

Berdasarkan pembahasan kelima elemen tersebut, kawasan ini termasuk lingkungan yang memiliki citra kuat karena 50% responden menyatakan mudah dalam mengenali elemen-elemen tersebut. Hal ini menjadikan Simpang Lima sebagai salah satu ikon Kota Semarang dan memiliki ciri khas yang kuat sehingga mudah diingat dan dikenali.

6.2. Saran

Saran dari penulis yaitu penulis berharap dapat memperluas sampel yang diambil tidak hanya dari kalangan mahasiswa, namun juga

dari kalangan masyarakat umum dan para ahli. Hal ini untuk menambah akurasi dari hasil yang ada dan memperdalam kesimpulan elemen citra kota pada kawasan ini.

7. DAFTAR PUSTAKA & REFERENSI

Lynch, K. 1960. *The Image of the City*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press

Purwanto, E. 2001. Pendekatan Pemahaman Citra Lingkungan Perkotaan (melalui kemampuan peta mental pengamat). *Dimensi Teknik Arsitektur*. 29, (1): 85-92.

Nugrahani, Farida., Ali Imron A., M Ma'ruf. 2008. *Metode Penulisan Karya Ilmiah: Panduan bagi Mahasiswa, Ilmuan, dan Eksekutif*. Yogyakarta. Pilar Media Yogyakarta.

Rafsyanjani, M.A., Ari Widyati Purwantiasning. 2019. Kajian Konsep Teori Lima Elemen Citra Kota Pada Kawasan Kota Lama Semarang. *Arsir*. 3(1) : 47-53

A.W Purwantiasning, Fika Masrurroh, Nurhidayah. 2013. Analisa kawasan boat quay berdasarkan Teori Kevin Lynch. *NALARs*. 12 (1): 59-72

POLA TATA RUANG UNTUK PERTUNJUKAN TARI GAMBANG

Oleh : Ikhmal Amalia Jahra, Veandita Melasari, Abdul Malik

Tari gambang adalah salah satu kesenian khas Kota Semarang dan sudah resmi tercatat sebagai Warisan Budaya Takbenda Indonesia sejak tahun 2013. Tari Gambang juga dikenal dengan Tari Semarangan. Tarian ini merupakan salah satu bentuk akulturasi antara budaya Cina dan Jawa yang ada di Kota Semarang. Tarian ini terdiri dari berbagai rangkaian yaitu unsur musik, vokal dan lawak. Tari Gambang lahir dan mulai berkembang sejak tahun 1940-an. Namun, dengan keeksistensianya saat ini, belum ada gedung atau tempat khusus yang diperuntukkan sebagai tempat pertunjukan Tari Gambang di Kota Semarang. Komunitas dan sanggar-sanggar Tari Gambang di Kota Semarang biasanya melakukan pertunjukan dari satu panggung ke panggung lainnya dengan keadaan dan kondisi yang berbeda-beda. Melihat sejarah dan perkembangannya, Tari Gambang memiliki nilai historis yang cukup berpengaruh dalam perkembangan kesenian di Kota Semarang. Karena belum adanya bangunan yang diperuntukkan khusus untuk Tari Gambang, pada setiap pertunjukannya akan terbentuk pola khusus yang disesuaikan dengan keadaan panggung. Dengan penelitian ini, akan didapatkan bagaimana pola tata ruang pada pertunjukan Tari Gambang pada berbagai tempat pertunjukan, yang mana akan menghasilkan sebuah kesimpulan dari banyaknya variasi tempat pertunjukan. Penelitian ini dilakukan dengan metode studi literatur dan wawancara dengan pelaku kesenian Tari Gambang dari komunitas yang ada di Kota Semarang.

Kata Kunci : Pola Tata Ruang, Tari Gambang, Pertunjukan

1. LATAR BELAKANG

Tari Gambang Semarang atau lebih dikenal dengan Tari Semarangan merupakan kesenian yang berasal dari dua budaya, yaitu Tionghoa dan Jawa. Tarian ini merupakan salah satu bentuk akulturasi antara budaya Cina dan Jawa yang ada di Kota Semarang. Tarian ini tidak hanya berdiri sendiri. Namun terdiri dari berbagai rangkaian diantaranya yaitu ada unsur musik, vokal dan lawak. Dengan keeksistensianya sampai saat ini, belum ada gedung atau tempat khusus yang digunakan sebagai tempat pertunjukan Tari Gambang di Kota Semarang. Bagi kebanyakan orang, arsitektur dipahami sebagai aspek fisik bangunan atau hanya sebagai visualisasi. Pada dasarnya arsitektur tidak hanya didasarkan pada aspek fisik, tetapi juga melibatkan pengguna bangunan sebagai perwujudan kenyamanan dalam ruangnya. Oleh karena itu dengan mengeksplorasi tarian di dalam gedung akan memberi nilai tambah bagi keberadaan Arsitektur. Mengeksplorasi pola tata ruang tarian dalam sebuah gedung merupakan bagian dari arsitektur karena sebuah tarian atau kesenian membutuhkan spesifikasi pada kegiatannya yang akan berkaitan dengan ruang sehingga

menghasilkan pola tata ruang di dalamnya. Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana pola tata ruang pada setiap pertunjukan Tari Gambang. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk melihat bagaimana pengaruh interaksi penonton dengan penampil (penari, pemusik dan pelawak). Hubungan pengaruh tersebut akan dinyatakan dengan metode kualitatif atau deskripsi.

2. RUMUSAN MASALAH

- Bagaimana pola tata ruang pada pertunjukan Tari Gambang pada berbagai tempat pertunjukan?

3. TUJUAN

- Untuk mengetahui bagaimana pola tata ruang pada pertunjukan Tari Gambang pada berbagai tempat pertunjukan

4. METODOLOGI

Penelitian ini dilakukan dengan metode *cross-sectional (cross-sectional research)*. Menurut (Kuntjojo, 2009) penelitian *cross-sectional (cross-sectional research)* merupakan penelitian yang dilakukan dengan metode *cross-sectional (cross-sectional method)*, yaitu

metode penelitian yang dilakukan dengan mengambil waktu tertentu yang relative pendek dan tempat tertentu.

Penelitian dilakukan sejak Bulan Februari sampai dengan Bulan Mei 2020. Kota Semarang merupakan tempat dilakukannya penelitian ini, khususnya pada Komunitas dan Sanggar Tari Gambang yang masih aktif berkegiatan sampai dengan sekarang.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif mengenai perilaku dan tindakan subjek penelitian sesuai dengan tujuan pada penelitian ini yang mana bertujuan untuk melihat bagaimana pola tata ruang pada setiap pertunjukan Tari Gambang.

4.1 Wawancara

Wawancara dilakukan pada tanggal 2 - 23 April 2020.



Gambar 1 Diagram Proses Perolehan Data dari Narasumber (Sumber: Peneliti)

4.2 Studi Literatur

Studi literatur pada penelitian mencakup dan mengenai informasi seputar sejarah, gerakan, perkembangan Tari Gambang dari masa ke masa, bentuk panggung dan lainnya. Studi literatur juga digunakan untuk mencari informasi mengenai data dan pandangan ahli mengenai beberapa hal yang berhubungan dengan penelitian ini.

Hasil wawancara dan studi literatur memberikan informasi mengenai bagaimana pola tata ruang yang ada pada pertunjukan Tari Gambang dan pengaruh hubungannya terhadap penonton.

Informasi dan data yang diperoleh melalui wawancara dan studi literatur dikumpulkan dan ditarik kesimpulan melalui teknik matriks.

5. KAJIAN PUSTAKA

5.1 Pengertian Pola Tata Ruang

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002:885) pola adalah suatu sistem kerja atau cara kerja sesuatu. Sedangkan tata merupakan seperangkat unsur yang berinteraksi, atau berhubungan, atau membentuk satu kesatuan bersama; sistem. Tata/ menata/ mengatur ruang meliputi tiga suku pokok yaitu unsur (kegiatan), kualitas (kekhasan/ ciri sesuatu/ sifat), penolak (standar yang dipakai sebagai dasar untuk menentukan penilaian; kriteria). Unsur, kualitas, dan penolak dalam merancang bangunan dapat dikelompokkan dalam lima tata atur yaitu fungsi, ruang, geometri, tautan, dan pelengkap (White, 1986)

Menurut Prijotomo dalam Surasetj, 2007 pengertian ruang adalah bagian dari bangunan yang berupa rongga, sela yang terletak diantara dua objek dan alam terbuka yang mengelilingi dan melingkupi kita. Tidak terlihat hanya dapat dirasakan oleh pendengaran, penciuman dan perabaan. (Surasetja, R Irawan. 2007).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan pengertian pola tata ruang adalah suatu sistem yang saling berkaitan dan membentuk satu kesatuan yang merupakan bagian dari ruang dan dapat berwujud masif maupun terbuka.

5.2 Eksistensi Tari Gambang

Sejarah mengenai asal-usul Tari Gambang memiliki beberapa versi. Ada yang mengatakan kesenian ini merupakan peleburan kesenian gambang kromong dengan kebudayaan semarang, namun ada pula yang mengatakan kesenian ini dibawa imigran Cina ke Semarang yang kemudian dikembangkan menjadi Gambang Semarang. (Gunawijaya, 1996).

Tari Gambang Semarang saat ini belum sepenuhnya memiliki peran tunggal seperti sebuah pertunjukan musikal. Pertunjukan kesenian Gambang Semarang hanya sebuah pelengkap untuk suatu acara perseorangan, maupun skala nasional. Namun, kesenian ini memiliki sisi lain yang dapat menumbuhkan

dan membentuk sikap gotong royong diantara masyarakat pendukungnya.

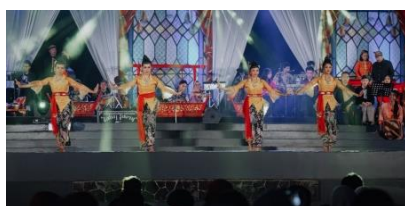
Saat ini, tim kesenian Gambang Semarang yang masih ada yaitu Gambang Semarang Art Company yang merupakan komunitas kesenian Gambang Semarang. Komunitas Gambang Semarang Art Company atau GSAC ini selalu membawakan Tari Gambang Semarang dan Tari Goyang Semarang sebagai identitasnya. (Tristiani dan Lanjari. 2019). Selain itu ada pula komunitas bernama Pahat yang diketuai oleh Supiyanto, S. Pd dan selalu mengadakan latihan di Balemong Resort Ungaran, Kab. Semarang. (Septiyan. 2016). Komunitas yang terakhir adalah Lare Aji Laras. Komunitas ini hanya menampilkan bagian Tarian Gambang Semarang. Tidak menampilkan keseluruhan kesenian gambang seperti komunitas GSAC dan Pahat.

6. DATA

6.1 Tari Gambang

Tari Gambang Semarang atau lebih dikenal dengan Tari Semarangan merupakan kesenian yang berasal dari dua budaya, yaitu Tionghoa dan Jawa. Tarian ini merupakan salah satu tarian di Provinsi Jawa Tengah ini merupakan jenis tarian yang kreatif, karena didalam gaya tariannya tak jarang disisipkan lawakan-lawakan ringan. (wikipedia.com).

Suasana pertunjukan Tari Gambang Semarang adalah suasana kegembiraan, semangat serta energik karena salah satu fungsi dari kesenian Gambang Semarang adalah sebagai hiburan. (Tristiani. 2019). Tidak heran pula jika Tari Gambang dikenal sebagai hiburan rakyat sejak dulu.



Gambar 2 Pertunjukan Tari Gambang Komunitas GSAC
(Sumber : Narasumber)

6.2 Gerakan dan Musik Tari Gambang

Kekhasan tari gambang Semarang terletak pada gerakan pinggul dan telapak kaki para penari yang berjungkit mengikuti sesuai irama lagu. (Hidayat, Mochtar *et al.* 2018) Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber, gerakan telapak kaki para penari yang berjungkit mengikuti irama lagu disebut dengan kicat. Gerakan ini menggambarkan posisi kaki yang sedang kepanasan ketika berada dipinggir pantai di daerah pesisir. Hal ini tentunya sesuai dengan keadaan Kota Semarang yang merupakan daerah pesisir. Menurut Narasumber penjelasan tersebut berasal dari Bu Dewi Indah selaku koreografi Tari “Empat Penari” di Gambang Semarang Art Company.


Menurut Tristiani (2019) Tari Gambang Semarang memiliki ciri khas ragam gerak berupa *ngondhek*, *ngeyek* dan *genjot* serta tidak lupa pula ragam gerak linggar yang menjadi perbedaan dengan tarian Semarangan lainnya. Sedangkan alat-alat Musik Gambang Semarang terdiri dari:

- A. Perangkat yang kami bawa sendiri
1. Alat musik, terdiri dari :
- 1 set kendang Jaipong,
 - 1 unit gambang melodi,
 - 1 unit gambang bass,
 - 1 unit demung,
 - 1 unit saron,
 - 1 unit peking,
 - 1 unit bonang,
 - 1 unit kecrek,
 - 1 unit gong,
 - 1 unit kempul,
 - 1 unit flute,
 - 1 unit ertu,
 - 1 unit zhonghu,
 - 1 unit yanglin,
 - 1 set tambur.

Gambar 3 Technical Rider GSAC Alat Musik Untuk Pertunjukan Tari Gambang (Sumber : Ketua Gambang Semarang Art Company)

Tabel 1 Alat Musik Pengiring Pertunjukan Tari Gambang (Sumber : Komunitas GSAC)

Nama Alat Musik	Gambar
Kendang Jaipong	 (Sumber Gambar : Komunitas GSAC)
Gambang Melodi	 (Sumber Gambar : Komunitas GSAC)

Gambang Bass	 (Sumber Gambar : Komunitas GSAC)
Demung/ Saron Demung	 (Sumber Gambar : Komunitas GSAC)
Saron Peking/ Saron Penerus	 (Sumber Gambar : Komunitas GSAC)
Peking	 (Sumber Gambar : Komunitas GSAC)
Bonang	 (Sumber Gambar : Komunitas GSAC)
Kecrek	 (Sumber Gambar : Komunitas GSAC)
Gong Ageng	 (Sumber Gambar : Komunitas GSAC)
Kempul	 (Sumber Gambar : peneliti mencari di google.com kemudian divalidasi benar oleh narasumber)
Flute / Suling	 (Sumber Gambar : peneliti mencari di google.com kemudian divalidasi benar oleh narasumber)
Erhu	 (Sumber Gambar : peneliti mencari di

	<i>google.com kemudian divalidasi benar oleh narasumber)</i>
Zhonghu	 (Sumber Gambar : peneliti mencari di google.com kemudian divalidasi benar oleh narasumber)
Yangqin	 (Sumber Gambar : peneliti mencari di google.com kemudian divalidasi benar oleh narasumber)
Tambur	 (Sumber Gambar : peneliti mencari di google.com kemudian divalidasi benar oleh narasumber)

6.3 Urutan Pertunjukan Tari Gambang

Urutan penyajian Gambang Semarang dimulai dengan lagu pembukaan yang berupa instrumental. Lagu-lagu yang biasa disajikan untuk acara pembukaan adalah Cepret Payung, Kicir-kicir, Jangkrik Genggong dan lagu-lagu lain. Setelah itu disajikan Vokal-instrumentalia dengan lagu-lagu antara lain : Awe-awe, Lenggang Surabaya, Putri Solo, Aksi Kucing, atau lagu-lagu yang cocok dengan iringan music Gambang Semarang. (warisanbudaya.kemdikbud.go.id.) Berikutnya adalah tari dengan iringan lagu, seperti lagu Empat Penari atau lagu-lagu lain. Selanjutnya ditampilkan selingan lawak dengan tema yang disesuaikan dengan kondisi aktual atau kadang berupa kritik terhadap isu sosial. (warisanbudaya.kemdikbud.go.id.)

Tari Gambang Semarang, ditarikan oleh empat penari perempuan yang memiliki postur tubuh yang sama, tidak terlalu mencolok baik tinggi maupun berat badan dan berusia 19-22 tahun. Kemampuan penari harus seimbang untuk mencapai titik

keharmonisan, baik wiraga, wirama, wirasa dan wirupa (Tristiani. 2019).

Tabel 2 Daftar Pemain Pertunjukan Tari Gambang (Sumber : Komunitas GSAC)

No	Subjek	Jumlah
1	Penari	4
2	Pelawak	2 (atau lebih)
3	Penyanyi	2 (atau lebih)
4	Pemain Kendang Jaipong	1
5	Pemain Gambang Melodi	1
6	Pemain Gambang Bass	1
7	Pemain Demung	1
8	Pemain Saron	1
9	Pemain Peking	1
10	Pemain Bonang	1
11	Pemain Gong	1
12	Pemain Kempul	1
13	Pemain Kecrek	1
14	Pemain Fkute	1
15	Pemain Erhu	1
16	Pemain Zhonghui	1
17	Pemain Yangqin	1
18	Pemain Tambur	1
Jumlah		23 orang atau lebih

6.4 Panggung Tari Gambang

Menurut Tristiani (2019) Tari Gambang Semarang idealnya menggunakan panggung berbentuk proscenium yang cukup luas dan menampung adanya penari serta pemusik dalam pertunjukan. Penataan cahaya menggunakan lampu general serta tata suara berupa pengeras suara. Mengingat bahwa pertunjukan Kesenian Gambang Semarang adalah pertunjukan kerakyatan, maka cenderung berbaur dengan masyarakat.

7. HASIL WAWANCARA

Wawancara dilakukan kepada dua narasumber. Kedua narasumber sama-sama merupakan penari Tari Gambang, namun berasal dari komunitas/sanggar yang berbeda. Kedua wawancara menggunakan bantuan media online yaitu *whatsapp*.

7.1 Narasumber Pertama

Waktu :

Kamis, 2 April 2020 dan Selasa, 14 April 2020

Narasumber :

Tri Vita Amalia (Mahasiswa Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro, anggota aktif sebagai penari UKM Kesenian

Jawa dan Undip serta sebagai Penari Tari Gambang di Komunitas Gambang.

7.2 Narasumber Kedua

Waktu :

Kamis, 2 April 2020

Narasumber :

Gitin Nesti Anjanie (Mahasiswa Jurusan Seni Drama, Tari dan Musik dan Tari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang dan penari Tari Gambang Komunitas Lare Aji laras.

Tabel 3 Matriks Hasil Wawancara Narasumber (Sumber: Hasil Wawancara Peneliti dengan Narasumber)

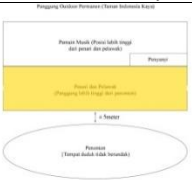
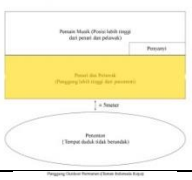
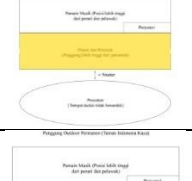
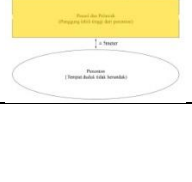
Aspek	Narasumber Pertama	Narasumber Kedua
Narasumber	Anggota Komunitas Gambang Semarang Art Company	Anggota Tari Gambang Komunitas Lare Aji laras
Tempat pertunjukan	Tari Gambang lebih sering ditampilkan di luar ruangan. Namun, narasumber juga pernah menari di dalam ruangan	Dilakukan di dalam ruangan dan luar ruangan
Perbedaan perlakuan	Tidak ada perbedaan perlakuan terhadap musik dan gerakan di luar maupun di dalam ruangan	Pertunjukan di <i>indoor</i> biasanya peletakan <i>sound</i> berada di samping kanan kiri panggung, ada <i>sound</i> monitor di panggung dan <i>operator sound</i> biasanya di depan panggung di belakang kursi penonton). Ketika di <i>outdoor</i> peletakannya tidak begitu berbeda dengan yang di <i>indoor</i> . Namun, jika panggung sudah terisi sebagian alat-alat musik, para penari akan menari dibawah tidak diatas panggung.
Panggung	Panggung memiliki pengaruh besar karena berkaitan dengan interaksi pelawak dan penonton	Narasumber tidak begitu nyaman dengan kondisi panggung yang terlalu berdekatan dengan penonton. Jarak minimal 5m
Ciri Khas Tari	Ciri khas dari Tari Gambang yaitu terletak pada bagian kaki penari	-
Kenyamanan Penari terhadap Panggung	Narasumber merasa lebih nyaman jika menari di panggung yang memiliki ketinggian di atas posisi tempat duduk penonton	Penari merasa nyaman dengan panggung yang ketinggiannya berada diatas posisi tempat duduk penonton.
Tempat Latihan	Narasumber berlatih rutin di PKM Undip Peleburan berupa	narasumber biasanya berlatih di lingkungan kampus Univeritas


	bangunan Joglo namun terganggu dengan cagak di tengah joglo	Negeri Semarang.
Kebutuhan Tempat Latihan	tempat latihan yang dibutuhkan harus memiliki luasan yang cukup dan dilengkapi dengan fasilitas ruang penyimpanan alat.	tempat latihan yang bisa membuat nyaman yaitu harus dilengkapi dengan fasilitas pendukung di segala aspek
Kebutuhan Tempat Pertunjukan	tempat pertunjukan hampir sama yaitu membutuhkan luasan yang cukup untuk memuat 15 alat musik dan muat buat sekitar 30 orang	Tempat pertunjukan Tari Gambang yang bisa membuat nyaman yaitu harus dilengkapi dengan fasilitas pendukung di segala aspek
Saran Tempat Pertunjukan	tempat pertunjukan akan lebih bagus jika berada atau berdekatan dengan ruang publik dan tempat bersejarah atau dekat dengan kegiatan masyarakat	-

8. MATRIKS POLA TATA RUANG UNTUK PERTUNJUKAN TARI GAMBANG

8.1 Narasumber Pertama

Tabel 4 Tabel Pola Tata Ruang Variasi 1 Narasumber 1 (Sumber gambar : narasumber yang didigitalisasi oleh peneliti)

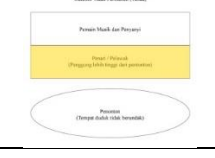
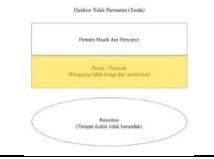
Posisi Letak	Pola Tata Ruang	
	Variasi 1 (Panggung Outdoor Permanen)	
Penari	Di atas panggung dan berada di depan pemain musik serta penyanyi. Di area yang sama dengan pelawak	
Pelawak	Di atas panggung dan berada di depan pemain musik serta penyanyi. Di area yang sama dengan penari	
Penyanyi	Di atas panggung pada bagian depan sudut kanan pemain musik. Posisi lebih tinggi dari penari dan pelawak	
Pemain Musik	Di atas panggung, belakang penari, pelawak dan penyanyi. Posisi lebih tinggi dari penari dan pelawak.	

Penonton	lebih rendah dari posisi panggung. Jenis tempat duduk tidak berundak	
----------	--	---

Tabel 5 Tabel Pola Tata Ruang Variasi 2 Narasumber 1 (Sumber gambar : narasumber yang didigitalisasi oleh peneliti)

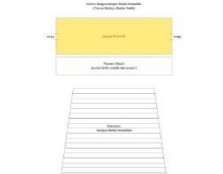
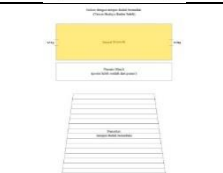
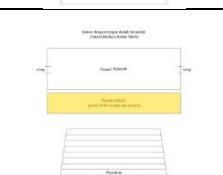
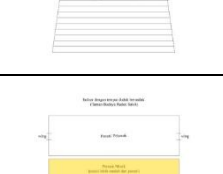
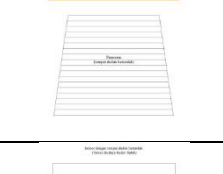
Posisi Letak	Pola Tata Ruang	
	Variasi 2 (Panggung Indoor)	
Penari	Berada di antara pemain musik dan penyanyi yang berada di sebelah kiri atau kanannya. Di area yang sama dengan pelawak	
Pelawak	Berada di antara pemain musik dan penyanyi yang berada di sebelah kiri atau kanannya. Di area yang sama dengan penari	
Penyanyi	Berada di sebelah kiri atau sebelah kanan penari, pelawak dan penonton. Di area yang sama dengan pemain musik	
Pemain Musik	Berada di sebelah kiri atau sebelah kanan penari, pelawak dan penonton. Di area yang sama dengan penyanyi	
Penonton	Berada di depan pelawak dan penari serta berada di tengah antara pemain musik dan penyanyi	

Tabel 6 Tabel Pola Tata Ruang Variasi 3 Narasumber 1 (Sumber gambar : narasumber yang didigitalisasi oleh peneliti)

Posisi Letak	Pola Tata Ruang	
	Variasi 3 (Panggung Outdoor tidak permanen atau Tenda)	
Penari	Di atas panggung dan berada di depan pemain musik serta penyanyi. Di area yang sama dengan pelawak	
Pelawak	Di atas panggung dan berada di depan pemain musik serta penyanyi. Di area yang sama dengan penari	

POLA TATA RUANG UNTUK PERTUNJUKAN TARI GAMBANG

Penyanyi	Di atas panggung dan berada di belakang penari serta pelawak. Di area yang sama dengan pemain musik	
Pemain Musik	Di atas panggung dan berada di belakang penari serta pelawak. Di area yang sama dengan penyanyi	
Penonton	Posisi penonton lebih rendah dibandingkan posisi panggung. Jenis tempat duduk tidak berundak	

Penari	Berada di belakang pemain musik serta penyanyi. Di area yang sama dengan pelawak	
Pelawak	Berada di belakang pemain musik serta penyanyi. Di area yang sama dengan penari	
Penyanyi	Berada di depan penari serta pelawak. Di area yang sama dengan pemain musik. Posisinya lebih rendah dari posisi penari dan pelawak	
Pemain Musik	Berada di depan penari serta pelawak. Di area yang sama dengan penyanyi. Posisinya lebih rendah dari posisi penari dan pelawak	
Penonton	Berada di depan pemain musik dan penyanyi. Jenis tempat duduk berundak	

Tabel 7 Tabel Pola Tata Ruang Variasi 4 Narasumber 1 (Sumber gambar : narasumber yang didigitalisasi oleh peneliti)

Pola Tata Ruang Variasi 4 (Panggung outdoor)		
Posisi Letak	Variasi 4 (Panggung outdoor)	
Penari	Berada di depan pemain musik serta penyanyi. Di area yang sama dengan pelawak	
Pelawak	Berada di depan pemain musik serta penyanyi. Di area yang sama dengan penari	
Penyanyi	Berada di belakang penari serta pelawak. Di area yang sama dengan pemain musik	
Pemain Musik	Berada di belakang penari serta pelawak. Di area yang sama dengan penyanyi	
Penonton	Berada di depan penari dan pelawak. Jenis tempat duduk berundak	

Tabel 9 Tabel Kesimpulan Pola Tata Ruang Narasumber 1 (Sumber : Peneliti)

Pola Tata Ruang Kesimpulan Narasumber 1	
Posisi Letak	Kesimpulan Narasumber 1
Penari	Berada di depan pemain musik dan penyanyi. Selalu di area yang sama dengan pelawak
Pelawak	Berada di depan pemain musik dan penyanyi. Selalu di area yang sama dengan penari
Penyanyi	Berada di belakang penari serta pelawak. Di area yang sama dengan pemain musik
Pemain Musik	Berada di belakang penari serta pelawak. Di area yang sama dengan penari
Penonton	Di depan penari dan pelawak. Posisinya lebih rendah dari panggung. Jenis tempat duduk tidak berundak

Tabel 8 Tabel Pola Tata Ruang Variasi 5 Narasumber 1 (Sumber gambar : narasumber yang didigitalisasi oleh peneliti)

Pola Tata Ruang Variasi 5 (Panggung indoor dengan tempat duduk berundak)	
Posisi Letak	Variasi 5 (Panggung indoor dengan tempat duduk berundak)

8.2 Narasumber Kedua

Tabel 10 Tabel Pola Tata Ruang Variasi 1 Narasumber 2 (Sumber Gambar : Narasumber)

Pola Tata Ruang	

Posisi Letak	Variasi 1 (Panggung indoor)	
Penari	Berada di antara Pemain musik dan orkes	
Pelawak	Berada di antara Pemain musik dan orkes	
Penyanyi	Berada di sebelah kiri penari, bersama pemain orkes	
Pemain Musik	Berada di kanan dan kiri penari dan pelawak	
Penonton	Berjarak 5m dari panggung, tempat duduk tidak berundak Jenis tempat duduk berundak	

Tabel 11 Tabel Pola Tata Ruang Variasi 2 Narasumber 2 (Sumber Gambar : Narasumber)

Pola Tata Ruang		
Posisi Letak	Variasi 2 (Panggung indoor)	
Penari	Berada di belakang pemain musik dengan panggung lebih panjang	
Pelawak	Berada di belakang pemain musik dengan panggung lebih panjang	
Penyanyi	Bergabung bersama pemain musik, berada di depan penari/ pelawak	
Pemain Musik	Berada di depan penari/ pelawak	
Penonton	Berada di depan pemain musik, jarak dari panggung tidak diketahui, tempat duduk tidak berundak	

Tabel 12 Tabel Pola Tata Ruang Variasi 3 Narasumber 2 (Sumber Gambar : Narasumber)

Pola Tata Ruang		
Posisi Letak	Variasi 3 (Panggung outdoor)	
Penari	Berada di antara pemain musik dengan panggung yang sama	
Pelawak	Berada di antara pemain musik dengan panggung yang sama	

Penyanyi	Berada di kanan atau kiri bagian belakang penari/ pelawak, bergabung dengan pemain musik	
Pemain Musik	Berada di kanan atau kiri bagian belakang penari/ pelawak	
Penonton	Berada di depan penari/pelawak, jarak dari panggung tidak diketahui, tempat duduk tidak berundak	

Tabel 13 Tabel Kesimpulan Pola Tata Ruang Narasumber 2 (Sumber : Peneliti)

Pola Tata Ruang	
Posisi Letak	Kesimpulan Narasumber 2
Penari	Area penari selalu berdekatan dengan pemain musik
Pelawak	Area pelawak sama dengan penari
Penyanyi	Penyanyi berada di area yang sama dengan pemain orkes
Pemain Musik	Terbagi menjadi dua kelompok diantara penari/pelawak apabila berada dalam satu panggung yang sama
Penonton	Pertunjukan belum pernah dilakukan di tempat yang memiliki tempat duduk penonton berundak, penonton hanya terletak di bagian depan penari/pelawak

8.3 Kesimpulan dari Dua Narasumber

Tabel 14 Tabel Kesimpulan Pola Tata Ruang Narasumber 1 dan Narasumber 2 (Sumber : Peneliti)

Posisi Letak	Kesimpulan Narasumber 1 dan Narasumber 2
Penari	Area penari berdekatan dengan area pemain musik, berada di depan pemain musik dan penyanyi
Pelawak	Area pelawak sama dengan penari, berada di depan pemain musik dan penyanyi
Penyanyi	Di area yang sama dengan pemain musik, berada di belakang penari dan pelawak
Pemain Musik	Berada di belakang penari dan pelawak dan area pemain musik sama dengan penyanyi. Namun, berbeda ketinggian dengan penari dan pelawak

9. HASIL DAN PEMBAHASAN

9.1 Panggung

Berdasarkan wawancara dengan narasumber, pertunjukan Tari Gambang dapat dilakukan di panggung *indoor* maupun *outdoor*. Kedua jenis panggung ini memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya sebagai tempat pertunjukan. Mengenai ketinggian panggung, kedua narasumber lebih nyaman dengan panggung yang memiliki ketinggian

diatas penonton. Namun, pemain musik dan penyanyi memiliki ketinggian di atas penari atau pelawak yang dimaksudkan supaya pemain musik dan penyanyi juga terlihat oleh penonton. Hal ini juga berkaitan karena pelawak akan berinteraksi dengan penonton dan juga pemain musik.

Karena menurut narasumber ketinggian panggung lebih tinggi dari tempat duduk penonton, maka didapat ketinggian 80 cm. yang berada di tengah interval standar ketinggian panggung. Dengan ketinggian panggung 80 cm, maka titik terbawah dan terdekat dari sudut pandang penonton adalah 47 cm. Yang artinya memenuhi standar titik terbawah dan terdekat dari sudut pandang penonton.

Berdasarkan *Technical Rider* komunitas GSAC dan analisis video pertunjukan Tari Gambang, peneliti mencoba mengasumsikan kebutuhan luasan untuk penari, penyanyi dan pelawak Pertunjukan Tari Gambang sebesar 52 m².

9.2 Posisi Penari

Hasil wawancara dan studi literatur yang sudah dilakukan peneliti menjadi dasar kesimpulan posisi penari pada Pola Tata Ruang untuk Pertunjukan Tari Gambang berada di atas panggung, satu area dengan pelawak dan berada di depan posisi penyanyi serta pemain musik namun, berada di bawah pemain musik.

9.3 Posisi Pelawak

Berdasarkan hasil wawancara dan studi literatur dapat disimpulkan posisi pelawak akan satu area dengan posisi penari. Posisi penari dan pelawak berada di depan pemain musik dan penyanyi serta berhadapan langsung dengan penonton sehingga interaksi dengan penonton tidak terhalang.

9.4 Posisi Pemain Musik

Berdasarkan hasil wawancara dan studi literatur disimpulkan letak posisi pemain musik berada pada area yang sama dengan letak posisi penyanyi serta berada di belakang posisi penari dan pelawak. Namun, posisi pemain musik berada pada ketinggian 40 dari area penari dan pelawak. Hal tersebut merupakan pertimbangan dari hasil wawancara yang menyatakan bahwa lebih baik posisi pemain musik berada di belakang posisi penari dan pelawak agar penonton dapat melihat pemain musik dengan keseluruhan.

9.5 Posisi Penyanyi

Berdasarkan hasil sketsa dan wawancara dengan narasumber pertama posisi letak penyanyi selalu berada di area yang sama dengan posisi letak pemain musik. Hal ini dikarenakan kemudahan koordinasi antara pemain musik dan penyanyi

9.6 Posisi Penonton

Penonton yang berada di depan panggung dapat melihat gerakan penampil dengan baik dan jelas Apabila penonton berada di samping penampil, gerakan yang terlihat hanya dari sisi kanan atau kiri penampil yang artinya keseluruhan gerak tidak dapat terlihat. Penonton yang berada di depan panggung juga berkaitan dengan jarak pandang mata terhadap panggung.

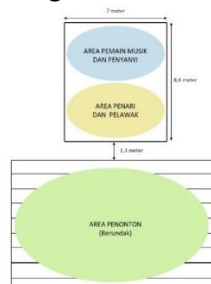
10. KESIMPULAN DAN SARAN

10.1 Kesimpulan

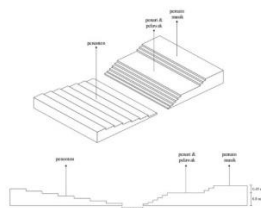
Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana pola tata ruang pada pertunjukan Tari Gambang dan melihat bagaimana pengaruhnya terhadap interaksi penonton dengan penampil (penari, pemusik dan

pelawak). Maka dari itu, dapat ditarik kesimpulan dari hasil penelitian ini, yaitu:

1. Pola Tata Ruang untuk Pertunjukan Tari Gambang, sebagai berikut:



Gambar 3 Zonasi Pola Tata Ruang Pertunjukan Tari Gambang (Sumber : peneliti)



Gambar 4 Ilustrasi Pola Tata Ruang Pertunjukan Tari Gambang (Sumber : Peneliti)

2. Pola tata ruang memiliki pengaruh yang kuat terhadap interaksi penonton dengan penampil (penari, pemusik dan pelawak) Pertunjukan Tari Gambang. Hal yang paling berpengaruh yaitu posisi letak penonton dan panggung, dikarenakan untuk membangun interaksi yang intens antara penonton dengan penari dan pelawak pada Pertunjukan Tari Gambang.

10.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan ada beberapa hal yang dapat dijadikan saran oleh peneliti. Saran-saran tersebut yaitu sebagai berikut:

1. Kebutuhan luasan panggung hendaknya terpenuhi ketika mendesain sebuah gedung pertunjukan yang memiliki kekhususan seni di dalamnya sehingga pertunjukan dapat berlangsung dengan memperhatikan kenyamanan pengguna.
2. Diperlukannya berbagai riset lanjut tentang gedung pertunjukan yang membahas kesenian dan arsitektu karena keduanya saling berkaitan dan

berhubungan dengan kenyamanan dan kebutuhan pengguna di dalamnya.

11. DAFTAR PUSTAKA

Gunawijaya, et al. 1996. "Perkembangan Gambang Kromong". Proyek Pelestarian dan Pengembangan Kesenian Tradisional Betawi. Dinas Kebudayaan DKI Jakarta: Jakarta.

Hidayat, Mochtar et al. 2018. *Penetapan Warisan Budaya Tak Benda Indonesia Tahun 2018*. Direktorat Warisan dan Diplomasi Budaya Direktorat Jenderal Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Kuntjojo. 2009. *Metodologi Penelitian*. Kediri. Halaman 9

Septiyan, Dadang Dwi. 2016. *Eksistensi Kesenian Gambang Semarang dalam Budaya Semarang*. Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Vol 1 No. 2 Oktober

Surasetja, R Irawan. 2007. *Fungsi, Ruang, Bentuk Dan Ekspresi Dalam Arsitektur*. Bahan Ajar TA 110 : Pengantar Arsitektur. Jurusan Pendidikan Teknik Arsitektur FPTK UPI

Tristiani, Vina D dan Lanjari, Restu. 2019. *Nilai Estetika Tari Gambang Semarang pada Komunitas Gambang Semarang Art Company*. Jurnal Seni Tari 8 (2). Universitas Negeri Semarang November

White, Edward T. Tata Atur, 1986. -

-. *Warisan Budaya Tak Benda*. warisanbudaya.kemdikbud.go.id. Diakses pada tanggal 12 April 2020.

-. 2020. *Tari Gambang Semarang*. Wikipedia.com. Diakses pada tanggal 9 April 2020.

-. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Halaman 885

EVALUASI ELEMEN LANSKAP PADA TAMAN INSPIRASI UNDIP SEBAGAI TAMAN AKTIF

Oleh : Mutiara Afifah Rabbani, Dhanoe Iswanto

Taman yang terdapat di institusi pendidikan seperti universitas diperuntukan sebagai fasilitas penunjang (prasarana) mahasiswa dan pada umumnya berupa taman aktif, yaitu taman yang dapat menampung kegiatan mahasiswa di dalamnya. Namun, terkadang taman tidak didesain dengan baik dan tidak sesuai dengan tujuan taman dibangun. Akibatnya taman menjadi sepi pengunjung dan bahkan tidak menarik untuk dikunjungi seperti Taman Inspirasi. Padahal, letak Taman Inspirasi ini berada di axis atau poros utama Universitas Diponegoro, tepat di depan Widya Puraya. Oleh karena itu, taman ini seharusnya menjadi salah satu titik yang menarik untuk orang yang masuk ke dalam kawasan kampus UNDIP, terutama oleh mahasiswanya sendiri. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis elemen-elemen lanskap yang terdapat pada Taman Inspirasi UNDIP berkaitan dengan fungsinya sebagai taman aktif. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat mengedukasi pembaca serta menjadi bahan evaluasi bagi institusi pendidikan, khususnya universitas untuk membangun taman aktif dengan baik dan fungsional.

Kata Kunci : Taman, Taman Aktif, Lanskap

1. LATAR BELAKANG

Pada institusi pendidikan, umumnya taman berfungsi sebagai fasilitas pendukung pembelajaran, yaitu sebagai taman aktif. Demikian pula dengan Taman Inspirasi, Taman ini menjadi salah satu tempat dari UNDIP yang ditujukan untuk memfasilitasi mahasiswanya untuk sekedar berkumpul, berdiskusi, mengemukakan pikiran, dan membuat karya. Taman ini diharapkan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya oleh seluruh warga UNDIP.

Letak Taman Inspirasi ini berada di axis atau poros utama Universitas Diponegoro, tepat di depan Widya Puraya. Oleh karena itu, taman ini seharusnya menjadi salah satu titik yang menarik untuk orang yang masuk ke dalam kawasan kampus UNDIP, terutama oleh mahasiswanya sendiri.

Tetapi, pada kenyataannya, taman ini sepi pengunjung. Taman ini hanya dipakai pada saat-saat tertentu, seperti foto angkatan, foto organisasi, dan tempat dilaksanakannya acara-acara program kerja mahasiswa yang hanya sesekali. Penelitian ini dilakukan untuk mengkaji dan menganalisis elemen-elemen lanskap yang tersedia pada Taman Inspirasi sebagai taman aktif.

2. RUMUSAN MASALAH

- Bagaimanakah kondisi elemen-elemen lanskap pada taman Inspirasi UNDIP?
- Apakah elemen-elemen lanskap pada Taman Inspirasi UNDIP tersebut telah mencukupi kebutuhan sebagai taman aktif?

3. TUJUAN

- Mengidentifikasi elemen lanskap pada Taman Inspirasi Universitas Diponegoro dan untuk mengetahui apakah elemen lanskap Taman Inspirasi UNDIP sudah memenuhi tujuan dari taman, yaitu sebagai taman aktif yang ditujukan untuk prasarana pembelajaran mahasiswa

4. METODOLOGI

Dalam pelaksanaan penelitian “Evaluasi Elemen Lanskap Taman Inspirasi Undip Sebagai Prasarana Pembelajaran Mahasiswa” ini dilakukan dengan metode deskriptif dan metode kualitatif. Pada metode deskriptif, dilakukan dengan cara mendeskripsikan objek penelitian berdasarkan hasil observasi dan pengambilan data yang telah dilakukan, sedangkan untuk metode kualitatif dilakukan dengan penyebaran kuisisioner terhadap

responden/subjek yaitu mahasiswa yang mempunyai pengalaman mengunjungi objek penelitian, yaitu Taman Inspirasi UNDIP. Topik kuisioner yakni seputar pengalaman dan pengetahuan responden terhadap elemen lanskap pada Taman Inspirasi UNDIP dan pendapat responden terhadap Taman Inspirasi sebagai taman aktif.

4.1. Metode Kuantitatif

Melakukan pengamatan terukur pada obyek penelitian langsung berdasarkan standar literatur yang berlaku.

4.2. Metode Deskriptif

Mendeskripsikan obyek-obyek yang diamati terkait dengan elemen-elemen lanskap yang telah dijabarkan.

5. KAJIAN PUSTAKA

5.1. Tinjauan Arsitektur Lanskap

Pada hakikatnya Arsitektur Lanskap adalah ilmu dan seni perancangan (*planning*) dan perancangan (*design*) serta pengaturan (*management*) dari lahan, penyusunan elemen-elemen alam dan buatan melalui aplikasi ilmu pengetahuan dan budaya, dengan memperhatikan keseimbangan kebutuhan pelayanan dan pemeliharaan sumber daya, hingga pada akhirnya dapat tersajikan suatu lingkungan yang fungsional dan estetis (Hakim, 2014).

Penataan lanskap pada taman saling berkaitan dengan aktifitas dan perilaku pengunjung (Nur'aini, dkk., 2018). Oleh karena itu, mendesain taman juga harus dibarengi dengan memperhatikan perilaku pengunjung yang akan mengunjungi taman tersebut.

5.2. Tinjauan Elemen Lanskap

Elemen lanskap adalah segala sesuatu yang berwujud benda, suara, warna dan suasana yang merupakan pembentuk lanskap, baik yang bersifat alamiah maupun buatan manusia. Elemen lanskap yang berupa benda terdiri dari dua unsur yaitu benda hidup dan

benda mati; sedangkan yang dimaksud dengan benda hidup ialah tanaman, dan yang dimaksud dengan benda mati adalah tanah, pasir, batu, dan elemen-elemen lainnya yang berbentuk padat maupun cair (Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor : 05/PRT/M/2008). Elemen Lanskap terdiri dari 3 macam, yaitu elemen keras, elemen lunak, dan elemen pendukung.

Tinjauan Elemen Keras

5.2.1. Pengertian Elemen Keras

Elemen keras adalah semua perkerasan atau bangunan yang ada dalam taman meliputi pedestrian atau jalan bangku taman, sirkulasi taman, dan tangga, sedangkan elemen lunaknya adalah tanaman. Elemen pendukung lanskap meliputi tempat duduk, toilet, tempat sampah, papan pengumuman, lampu taman, tempat bermain anak, dan patung (*sculpture*) (Kustianingrum, 2013).

Fungsi elemen keras bergantung pada pemanfaatan serta waktu pemakaian (pada siang hari). Sedangkan estetika elemen keras dapat dilihat dari bentuk desain ukuran/patokan umum, material (bentuk, tekstur, warna), keamanan konstruksi, pola (*pattern*).

Beberapa elemen keras diantaranya yaitu :

▪ Jalur Pedestrian

Jalur pedestrian merupakan jalur yang dilalui oleh pejalan kaki. Pedoman teknis jalur pedestrian dijelaskan pada tabel di bawah ini.

EVALUASI ELEMEN LANSKAP PADA TAMAN INSPIRASI UNDIP SEBAGAI TAMAN AKTIF

Variabel	Sub Variabel	Keterangan	
Jalur Pedestrian	Permukaan jalan	Stabil, kuat, tahan cuaca	
	Tekstur lantai	Halus, tidak licin	
	Sambungan dan gundukan	Hindari atau tidak lebih dari 1,25 cm	
	Kemiringan		Maksimal 2°
			Setiap jarak 900 cm harus terdapat permukaan datar minimal 120 cm
	Pencahayaan	50-150 lux, berdasarkan intensitas pemakaian	
	Drainase		Tegak lurus dengan arah jalur
		Mudah dibersihkan	
		Peletakan lubang dijauhkan dari tepi jalur pedestrian	
	Lebar jalur	Minimum 110 cm untuk jalur searah dan 180 cm untuk dua arah	
	Tepi pengaman	Setinggi maksimal 10 cm dan lebar 15 cm sepanjang jalur pedestrian	

Tabel 1 : Tabel Indikator Penilaian Jalur Pedestrian

Sumber : Peraturan Menteri Pekerjaan Umum 30/PRT/M/2006

▪ Sirkulasi

Pengertian sirkulasi menurut Ching dalam Pynkyawati (2014) mengatakan bahwa alur sirkulasi dapat diartikan sebagai “tali” yang mengikat ruang-ruang suatu bangunan atau suatu deretan ruang-ruang dalam maupun luar, menjadi saling berhubungan.

No.	GAMBAR	NAMA
1		SISTEM GRID
2		SISTEM RADIAL
3		SISTEM LINIER
4		SISTEM ORGANIK

Tabel 2 : Tabel Macam-macam Pola Sirkulasi

Sumber : Jurnal Arsitektur Universitas Bandar Lampung

▪ Tangga

Variabel	Sub Variabel	Deskripsi
Tangga	Dimensi anak tangga	Ukuran seragam
		Tinggi pijakan 15-19 cm
		Lebar pijakan 27-30 cm
	Tekstur permukaan	Tidak berlubang/rusak
	Kemiringan	Maksimum 60°
	Handrail	Minimum salah satu sisi
		Ketinggian 65-80 m
		Bagian ujungnya harus bulat atau diblokkan ke arah lantai, dinding, atau tiang
		Handrail harus ditambah 30 cm pada bagian ujungnya (puncak dan bagian bawah)
Nosing	Lebar maksimal 4 cm	

Tabel 3 : Tabel Indikator Penilaian Tangga

Sumber : Peraturan Menteri Pekerjaan Umum 30/PRT/M/2006

▪ Ramp

Merupakan jalur sirkulasi yang memiliki bidang dengan kemiringan tertentu, sebagai alternatif bagi orang yang tidak dapat menggunakan tangga.

Variabel	Sub Variabel	Deskripsi
Ramp	Derajat kemiringan	Maksimum 6° (luar bangunan)
	Panjang ramp	Maksimal 900 cm (7°), <7° boleh lebih dari 900 cm
	Lebar ramp	Minimum 95 cm tanpa tepi pengaman
		Minimum 120 cm dengan tepi pengaman
	Permukaan datar / <i>bordes</i>	Bebas dan datar dengan ukuran minimal 160 cm Harus bertekstur
	Tepi pengaman	Lebar 10 cm
	Pencahayaan	Pencahayaan yang cukup
	Handrail	Ketinggian 65-80 cm

Tabel 4 : Tabel Indikator Penilaian Ramp

Sumber : Peraturan Menteri Pekerjaan Umum 30/PRT/M/2006

Tinjauan Elemen Lunak

5.2.2. Pengertian Elemen Lunak

Berupa vegetasi atau pepohonan yang disesuaikan dengan jenis, fungsi, dan sifat (menyerap zat polutan, penghasil O₂, mengurangi kebisingan, dsb. Dan juga terdapat

satwa yang memperhatikan karakteristik satwa dan konsep/tema taman itu sendiri.

5.2.3. Pengertian Elemen Pendukung

Elemen pendukung disesuaikan dengan jenis dan fungsi lanskap (taman aktif, pasif, RTH, dan sebagainya). Beberapa elemen pendukung diantaranya yaitu *open theatre*, *garden lighting*, *garden signage*, dan tempat pembuangan sampah

Elemen-elemen signage	Keterangan
Typografi (Tipe)	Penggunaan jenis teks juga menentukan apakah kata atau kalimat yang tertera pada sebuah sign dapat dibaca atau tidak, oleh karena itu selain mempertimbangkan ukuran yang cukup dan alasan estetika yang muncul dari penggunaan typeface tersebut, penggunaan jenis typeface yang mudah dibaca atau lebih umum dan dapat dijumpai oleh orang lain lebih sering digunakan.
Warna	Elemen warna sangat berperan penting terhadap keberhasilan dan kemudahan sebuah sign dapat disadari keberadaannya atau tidak. Warna dapat diterapkan pada setiap elemen sign yang lain, seperti pada teks, simbol, dan background dari sign tersebut. Penggunaan warna dalam suatu sign juga harus di pertimbangkan keefektifitasannya dalam pemilihan jenis warna.
Simbol	Simbol merupakan salah satu elemen grafis yang sering digunakan pada sebuah sign. Simbol biasa merepresentasikan sesuatu dan merupakan cara yang sederhana untuk mengkomunikasikan sesuatu yang terhalang oleh bahasa yang berbeda.
Panah (Arrow)	Panah (arrow) sebagai elemen sign juga memegang peranan penting dalam keberhasilan penyampaian pesan dari sebuah sign. Panah berfungsi untuk menunjukan arah/orientasi, yang biasa disertai dengan teks untuk memperjelas maksud dari tanda, seperti tempat apa yang sedang diarahkan oleh gambar panah tersebut.
Pencahayaain	Pencahayaain pada signage adalah hal yang penting untuk menjaga visibilitas dan leibilitas sign, terutama apabila daerah sekitar sign cukup gelap sehingga sign tidak akan terlihat tanpa cahaya. Cahaya yang sesuai dan tidak berlebihan juga dapat membuat penampilan sign lebih menarik.

Tabel 5 : Elemen-elemen Signage

Sumber : <http://lontar.ui.ac.id/2001/Sign-and-System>

Untuk *signage*, menurut handbook dari *New York State Small Business Development Center* (2004), Signage harus mempunyai ukuran (dalam konteks ini lebar) dan tinggi yang cukup, tidak tersembunyi atau terhalangi oleh lalu lintas atau pun objek visual yang dapat terlihat oleh pembaca, harus menampilkan konten (teks/gambar) yang mudah terbaca, dan harus lebih menonjol daripada backgroundnya.

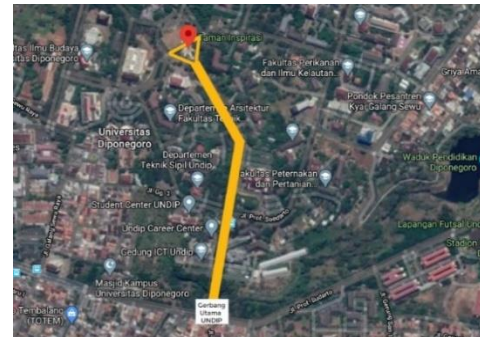
5.3. Tinjauan Taman Aktif

Taman untuk rekreasi aktif adalah taman yang didalamnya terdapat fasilitas untuk kegiatan pengguna taman yang secara aktif menggunakan fasilitas tersebut. Maksudnya, pengguna dalam beraktivitas di taman sekaligus memperoleh kesenangan, kesegaran, dan kebugaran (Wibowo dan Ritonga, 2016)

6. KAJIAN LOKASI

6.1. Kondisi Umum Taman Inspirasi

Taman Inspirasi terletak di dalam Universitas Diponegoro, tepatnya di depan Lapangan Widya Puraya UNDIP. Taman Inspirasi ini berada di poros utama Universitas Diponegoro bersamaan dengan Widya Puraya.



Gambar 1 : Poros Utama UNDIP

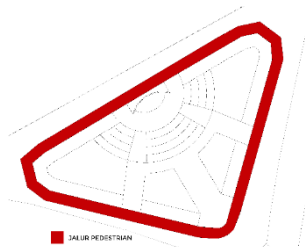
Sumber : Pengamatan Pribadi

Taman ini mengalami pemugaran pada November 2017 dan berganti nama dari Taman Segitiga Widya Puraya menjadi Taman Inspirasi UNDIP. Taman ini juga menjadi salah satu tempat favorit untuk berolahraga pagi, foto bersama, hingga rapat dan berkumpul mahasiswa.

7. ANALISA ELEMEN LANSKAP

7.1. Analisa Material Keras

7.1.1. Jalur Pedestrian



Gambar 2 : Jalur Pedestrian sekeliling Taman Inspirasi

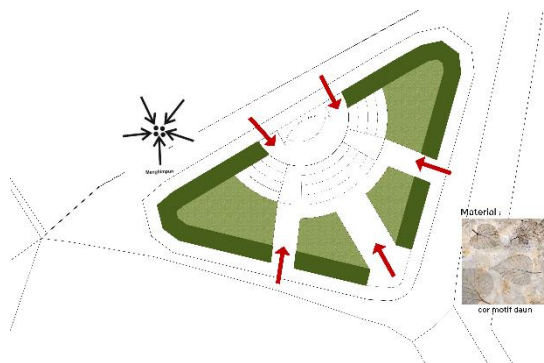
Sumber : Dokumen & Pengamatan Pribadi

Jalur pedestrian yang mengelilingi Taman Inspirasi ini pada dasarnya merupakan jalur pedestrian yang digunakan UNDIP untuk seluruh kawasannya, yaitu dengan paving dengan lebar 2m.

Variabel	Sub Variabel	Keterangan	Hasil Observasi		
Jalur Pedestrian	Permukaan jalan	Stabil, kuat, tahan cuaca	√		
	Tekstur lantai	Halus, tidak licin	√		
	Sambungan dan gundukan	Hindari atau tidak lebih dari 1,25 cm	√		
	Kemiringan		Maksimal 2°	√	
			Setiap jarak 900 cm harus terdapat permukaan datar minimal 120 cm		x
	Pencahayaan	50-150 lux, berdasarkan intensitas pemakaian	√		
Drainase	Tegak lurus dengan arah jalur		√		
		Mudah dibersihkan	√		
		Peletakan lubang dijauhkan dari tepi jalur pedestrian		x	
	Lebar jalur	Minimum 110 cm untuk jalur searah dan 180 cm untuk dua arah	√		
Tepi pengaman	Setinggi maksimal 10 cm dan lebar 15 cm sepanjang jalur pedestrian		x		

Tabel 6 : Hasil Pengamatan Jalur Pedestrian
 Sumber : Pengamatan Pribadi

7.1.2. Jalur Pedestrian

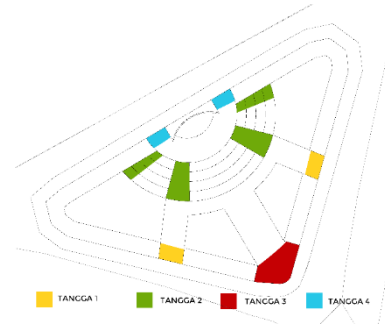


Gambar 3 : Pola Sirkulasi Taman Inspirasi
 Sumber : Pengamatan Pribadi

Pola sirkulasi Taman Inspirasi merupakan pola mengumpul, yaitu pengunjung datang dari berbagai arah dengan tujuan 1 titik temu. Pada Taman Inspirasi, titik temunya adalah Open Theatre serta Mini Stage yang berada di

tengah. Material yang digunakan untuk sirkulasi taman ini adalah cor semen dengan motif daun.

7.1.3. Tangga



Gambar 4 : Lokasi Tangga Taman Inspirasi
 Sumber : Pengamatan Pribadi



Gambar 5 : Macam Tangga Taman Inspirasi
 Sumber : Dokumen Pribadi

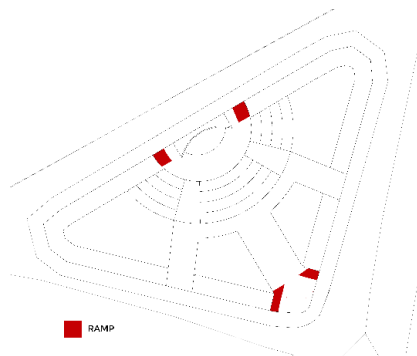
Terdapat 4 macam tangga pada Taman Inspirasi, yaitu tangga samping taman (gambar a), tangga pada ujung taman segitiga (gambar b), tangga pada open theatre (gambar c), dan tangga pada jalur masuk samping mini stage (gambar d). Material tangga pada Taman Inspirasi adalah cor semen, tetapi untuk tangga 1, material tangga dikombinasikan dengan lantai keramik merah, sedangkan untuk tangga 3, material tangga sama dengan material plaza, yaitu cor semen motif daun.

Variabel	Sub Variabel	Deskripsi	Tangga			
			1	2	3	4
Tangga	Dimensi anak tangga	Ukuran seragam	x	√	x	√
		Tinggi pijakan 15-19 cm	√	√	√	√
		Lebar pijakan 27-30 cm	√	√	√	√
	Tekstur permukaan	Tidak berlubang/rusak	√	√	√	√
	Kemiringan	Maksimum 60°	√	√	√	√
	Handrail	Minimum salah satu sisi				
		Ketinggian 65-80 m				
		Bagian ujungnya harus bulat atau dibelokkan ke arah lantai, dinding, atau tiang				
		Handrail harus ditambah 30 cm pada bagian ujungnya (puncak dan bagian bawah)				
	Nosing	Lebar maksimal 4 cm				

Tabel 7 : Hasil Pengamatan Tangga
Sumber : Pengamatan Pribadi

*Tabel blok hitam menandakan sub variabel yang bersifat tidak mengikat atau tidak ditemukan di lapangan

7.1.4. Ramp



Gambar 7 : Lokasi Ramp Taman Inspirasi
Sumber : Pengamatan Pribadi

Terdapat 2 titik lokasi ramp pada Taman Inspirasi, yaitu terletak di samping mini stage dan satunya terletak di ujung taman segitiga yang merupakan pintu masuk utama dengan sebuah plaza.



Gambar 6: Ramp pada Taman Inspirasi
Sumber : Dokumen Pribadi

Variabel	Sub Variabel	Deskripsi	Ramp	
			1	2
Ramp	Derajat kemiringan	Maksimum 6° (luar bangunan)	√	√
	Panjang ramp	Maksimal 900 cm (7°), <7° boleh lebih dari 900 cm	√	√
	Lebar ramp	Minimum 95 cm tanpa tepi pengaman		
		Minimum 120 cm dengan tepi pengaman	√	√
	Permukaan datar / bordes	Bebas dan datar dengan ukuran minimal 160 cm		
		Harus bertekstur	√	√
	Tepi pengaman	Lebar 10 cm	√	√
	Pencahayaannya	Pencahayaannya yang cukup	√	√
Handrail	Ketinggian 65-80 cm			

Tabel 8: Hasil Pengamatan Ramp
Sumber : Pengamatan Pribadi

*Tabel blok hitam menandakan sub variabel yang bersifat tidak mengikat atau tidak ditemukan di lapangan

7.2. Analisa Material Lunak

7.2.1. Pohon



Gambar 8 : Pohon pada Taman Inspirasi
Sumber : Google Maps

Taman Inspirasi hanya mempunyai 1 jenis pohon, yakni pohon cemara yang mengelilingi taman. Berdasarkan fungsinya, pohon cemara merupakan pohon yang berfungsi menahan angin saja. Akibatnya, karena tidak adanya pohon peneduh, cahaya panas matahari langsung masuk dan membuat taman menjadi panas.

7.2.2. Tanaman Hias



Gambar 9 : Tanaman Hias pada Taman Inspirasi
 Sumber : Dokumen Pribadi dan Video "GARDEN TOUR Universitas Diponegoro, taman inspirasi, widya puraya" dari Youtube Channel : Juneyas Titie

Taman Inspirasi mempunyai cukup banyak jenis tanaman hias. Diantaranya adalah bunga Amarilis, Krisan Loli Red, Krisan Putih, Krisan Jarum (Kuning dan Putih).

7.3. Analisa Elemen Pendukung

7.3.1. Open Theatre (Sitting Area)



Gambar 10 : Open Theatre
 Sumber : Google Maps Photo

Open theatre menjadi elemen yang paling menonjol di Taman Inspirasi karena merupakan elemen yang paling besar di antara elemen lain dan merupakan satu-satunya sitting area di Taman Inspirasi.

Open theatre ini menggunakan beberapa material, yaitu cor semen yang diselengi dengan lapisan rumput sintesis serta terdapat fasilitas stop kontak dan lampu di bawah tempat duduk opthet ini.



Gambar 11 : Kelengkapan pada Open Theatre
 Sumber : Dokumen Pribadi

7.3.2. Garden Lighting



Gambar 12 : Garden Lighting pada Open Theatre
 Sumber : Google Maps Photo

Lampu taman pada Taman Inspirasi terdapat beberapa macam, yaitu lampu tiang yang tersebar di beberapa titik taman dan lampu kolong yang terletak di bawah tempat duduk pada open theatre, serta lampu sorot yang berguna untuk menerangi signage taman.

7.3.3. Garden Signage



Gambar 13 : Signage Taman Inspirasi
 Sumber : Dokumen Pribadi

Signage Taman Inspirasi terletak menghadap ke lapangan Widya Puraya UNDIP. Materialnya merupakan akrilik, dilengkapi dengan lampu sorot di depannya yang akan menyala pada malam hari dan menyinari *signage*.

7.3.4. Pembuangan Sampah

Tidak ada tempat sampah khusus di Taman Inspirasi, hanya terdapat 1 tempat sampah plastik di samping mini stage.



Gambar 14 : Tempat Sampah Taman Inspirasi
Sumber : Dokumen Pribadi

8. DATA KUISIONER

Untuk memperkuat keabsahan data empiris Taman Inspirasi, dilakukan penyebaran kuisisioner dengan total 24 kuisisioner terisi. Kuisisioner disebar mulai dari hari tanggal Rabu, 6 Mei 2020 pukul 05.15 WIB sampai Kamis, 7 Mei 2020 jam 10.25 WIB melalui Google Form dengan tujuan memperoleh informasi dan pendapat mengenai elemen lansekap Taman Inspirasi dan mengenai Taman Inspirasi sebagai taman aktif.

8.1. Hasil Kuisisioner Pilihan Ganda



8.2. Hasil Kuisisioner Uraian

Diajukan 2 pertanyaan uraian pada kuisisioner, sebagai berikut :

1. Sitting area pada Taman Inspirasi hanya terletak pada optet. Menurutmu, apakah perlu ada fasilitas penunjang untuk optet atau bahkan perlu adanya sitting area tambahan selain optet (misal : tempat untuk individual, berkelompok, dsb)?

- Responden 1 : Perlu
- Responden 2 : Sepertinya dari desain yang ada dan space yang dipakai hanya diperuntukan untuk optet saja, jadi menurut saya belum perlu
- Responden 3 : Tempat untuk mengerjakan tugas
- Responden 4 : Tidak perlu, karena tempat tersebut memanglah berfungsi sebagai tempat publik
- Responden 5 : Tidak dibutuhkan, karena memang tujuan adanya optet tersebut untuk kegiatan bersama
- Responden 6 : Perlu lebih banyak penehuan
- Responden 7 : Cukup
- Responden 8 : Ya
- Responden 9 : Perlu. Misal beberapa bangku di belakang.
- Responden 10 : Perlu adanya tempat individual pada taman inspirasi
- Responden 11 : Iya
- Responden 12 : Boleh. Tapi takut nanti malah ganggu konsep awal
- Responden 13 : Tidak
- Responden 14 : Menurut saya perlu diadakan sitting area lainnya berupa personal space
- Responden 15 : Menambahkan atap penauang

Responden 16 : Karena tujuan taman inspirasi buat optet aja jadi kekinya gaperlu ditambahin apapun, melihat skg udah ada taman teknik yang bisa buat belajar, rapat dll

Responden 17 : Sebaiknya tidak perlu, agar fokus terhadap panggung tetap terjaga

Responden 18 : sudah cukup apabila taman memang dimaksudkan untuk kegiatan komunal bermasa banyak

Responden 19 : Menurut saya sitting areanya sudah cukup banyak kapasitasnya, namun dengan sebutan 'taman inspirasi' mungkin outputnya bukan sebuah optet, melainkan sebuah taman dengan banyak personal sitting space dan pepohonan yang membuat sejuk dan tenang

Responden 20 : Sudah cukup apabila taman memang dimaksudkan untuk kegiatan komunal bermasa banyak

Responden 21 : Tidak

Responden 22 : Tidak perlu. Karena pada dasarnya. Taman inspirasi itu diperuntukan untuk tempat berkumpul para mahasiswa. Selain itu, supaya vegetasinya lebih banyak daripada perkerasan

Responden 23 : Tidak perlu

Responden 24 : Iya lebih baik membuat sitting grup baru dengan jumlah grup yang tidak terlalu banyak

2. Taman Aktif adalah taman yang di dalamnya terdapat fasilitas untuk kegiatan pengguna taman yang secara aktif menggunakan fasilitas tersebut. Menurutmu, apakah Taman Inspirasi sudah dapat disebut sebagai taman aktif? Apa alasannya?

- Responden 14 : Cukup aktif karena sudah cukup sering dipakai untuk kegiatan kumpul
- Responden 15 : Sudah cukup aktif, namun karena fasilitas parkir yg ada saya kira masih sangat kurang sehingga enggan untuk mahasiswa untuk sekedar dtng ke sini
- Responden 16 : Belum, karena saya rasa penggunaan taman tersebut masih kurang aktif selain untuk kumpul organisasi melakukan foto bersama
- Responden 17 : bisa, karena taman ini sering digunakan oleh berbagai departemen dan fakultas yang ada di undip
- Responden 18 : Cukup aktif, karena lumayan banyak mahasiswa yg menggunakan taman tersebut.
- Responden 19 : mungkin iya karna selalu dijadikan tempat foto organisasi, tapi apakah aktif itu sesuai dengan namanya 'inspirasi', menurut saya jauh
- Responden 20 : Belum. Karena hanya pada saat tertentu saja taman tersebut digunakan
- Responden 21 : Belum, karena belum tentu ada kegiatan di dalamnya selama 24 jam
- Responden 22 : Belum, karena mungkin, akses parkirnya yang susah. Serta baru2 ini diresmikan sebagai taman aktif. Sehingga tidak banyak mahasiswa mengunjungi taman tersebut
- Responden 23 : Sudah, ada stop kontak
- Responden 24 : Mungkin tujuan dibangunnya sendiri untuk menjadi taman aktif. Namun penggunaannya terkadang masih terbatas hanya untuk foto organisasi/angkatan dan tugas observasi di taman tersebut. Menurut saya dikarenakan fasilitasnya kurang dan hanya ada optet. Namun jika ada tempat berteduh misal sitting group lain, dan ikon lain sebagai daya tarik ditambah dengan adanya jaringan wifi serta adanya events yang di selenggarakan rutin di taman tersebut maka taman tersebut akan lebih hidup sebagai taman aktif.

Responden 1 : Sudah , karena sudah sering dibuat tempat untuk kegiatan, namun jarang yg datang ke taman hanya untuk sekedar main

Responden 2 : Belum, beberapa alasannya mungkin dari segi pencapaian yang sedikit sulit karena walaupun terletak di lokasi yang strategis dan menghadap ke Widya Puraya, Tempat untuk parkir dan sebagainya dirasa kurang. Saya hanya sering lihat dipakai untuk even event tertentu dan tidak secara umum dipakai dengan aktif oleh mahasiswa. Dan kalau menurut saya dari segi desain, lokasi, pencapaian, dll memang seperti diperuntukan untuk event event tertentu saja, tidak seperti taman aktif pada umumnya

Responden 3 : Ya, karena difungsikan untuk aktivitas user individu/kelompok

Responden 4 : Tidak. Fungsinya yang hanya dapat digunakan untuk kegiatan tertentu saja, membuat taman ini jarang digunakan

Responden 5 : Belum, masih belum ada aktivitas rutin dilakukan disana

Responden 6 : Iya, karena saya pernah beraktifitas di dalamnya dan terdapat fasilitas yang mendukung aktifitas tersebut

Responden 7 : Belum

Responden 8 : Belum, karena fasilitas kurang memadai

Responden 9 : Belum. Masih terbilang kurang untuk memenuhi kriteria taman aktif secara sempurna.

Responden 10 : Iya dapat, Karena setiap harinya ada saja mahasiswa yg melakukan aktifitas di situ

Responden 11 : Belum, elemennya kurang untuk disebut sebagai taman aktif

Responden 12 : Sudah krn banyak skrng mahasiswa yg pergi kesana

Responden 13 : Lumayan aktif

9. KESIMPULAN & SARAN

9.1. Kesimpulan

Kesimpulan diambil berdasarkan data dari lapangan yang telah di amati dan kuisisioner.

9.1.1. Data Analisa

Dari hasil pengamatan langsung ke lapangan, hanya terdapat beberapa elemen lanskap yang tersedia di Taman Inspirasi. B Taman cukup nyaman walaupun beberapa elemen lanskap *tidak sesuai dengan standar yang berlaku, seperti ramp dan tangga dan kurangnya vegetasi dengan fungsi peneduh.*

9.1.2. Data Kuisisioner

Dari hasil kuisisioner yang telah dibagikan, dapat disimpulkan bahwa Taman Inspirasi sudah cukup nyaman untuk dijadikan sebuah tempat untuk berkumpul karena fasilitas utamanya, yaitu Open Theatre yang cukup memadai. Tetapi fasilitas pendukung sebagai taman aktif dirasa masih kurang dan belum bisa disebut sebagai taman aktif.

9.2. Saran

Taman Inspirasi dinilai masih kurang untuk disebut sebagai taman aktif. Oleh karena itu, terdapat beberapa poin yang dapat dikembangkan guna menyempurnakan Taman Inspirasi sebagai taman aktif.

9.2.1. Jalur Pedestrian

Perlu diperhatikan jarak antara pedestrian dengan saluran drainase serta akses menuju ke taman, karena terlalu dekat serta tidak adanya penutup saluran drainase

9.2.2. Tangga

Perlu diperhatikan pemberian handrail terutama di Open Theatre, karena ketinggiannya yang cukup curam.

9.2.3. Ramp

Perlu penambahan handrail pada ramp dan juga signage agar orang dapat mengetahui letak ramp.

9.2.4. Vegetasi

Perlu adanya penanaman pohon peneduh agar taman tidak terlalu panas di siang hari, serta perawatan tanaman yang lebih berkala.

9.2.5. Sitting Area

Perlu adanya sitting area selain open theatre yang lebih mengutamakan personal space. Serta diperlukannya peneduh, baik itu alami maupun buatan untuk sitting area.

9.2.6. Garden Lighting

Perlu penambahan handrail pada beberapa titik tangga yang belum memiliki handrail dengan bentuk bulat dan penambahan panjang di ujung-ujungnya untuk memberi kemudahan bagi yang memerlukan handrail tersebut. Pada tempat doa, akses untuk kursi roda disarankan dapat menjangkau tempat wastafel air suci agar penyandang difabel dapat mengambil air suci dengan mandiri.

9.2.7. Signage

Perlu diperhatikannya signage utama taman yang menghadap ke jalan. Signage dinilai kurang terlihat karena ukurannya yang kecil dan letaknya yang sejajar dengan tembok.

9.2.8. Tempat Sampah

Perlu adanya penambahan tempat sampah di beberapa titik serta perletakan yang baik.

10. DAFTAR PUSTAKA

- Felle, Ammy Adolfin. 2018. *Evaluasi Kesesuaian Elemen Taman Terhadap Tujuan Pembangunan Taman Aktif di Kecamatan Bogor Utara*. [Skripsi]. Departemen Arsitektur Lanskap. Fakultas Pertanian. Institut Pertanian Bogor.
- Hakim, Rustam dan Hardi Utomo. 2003. *Komponen Perancangan Arsitektur Lanskap: Prinsip Unsur dan Aplikasi Desain*. Jakarta: Bumi Aksara
- <http://www.kampusundip.com/2017/12/taman-segitiga-widya-puraya-undip-dipugar.html>, diakses pada 7 Mei 2020 pukul 22.15 WIB.
- <https://www.youtube.com/watch?v=tl0SiZ7MpH4>, diakses pada 7 Mei 2020 pukul 23.00 WIB.
- Kustianingrum, D; Angga Kusumah Sukarya; Rifan Athariq Nugraha; Franderdi Rachadi Tyagarga. 2013. *Fungsi dan aktifitas Taman Ganesha sebagai ruang publik di Kota Bandung*. Jurnal Reka Karsa, Vol. 1. No. 2. Institut Teknologi Nasional.
- [MPU] Menteri Pekerjaan Umum. 2008. Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor 05 Tahun 2008 tentang Pedoman Penyediaan dan Pemanfaatan Ruang Terbuka Hijau. Di Kawasan Perkotaan, Jakarta (ID): Direktorat Jenderal Penataan Ruang Departemen Pekerjaan Umum.
- Nur'aini, Ratna Dewil; Gita Laela Nur Rahmah; Thoriq Setiawan. 2018. *Pengaruh Desain Lanskap Terhadap Perilaku Pengunjung pada Taman Kota Liwan Lake Park Guangzhou, China*. Seminar Nasional Sains dan Teknologi 2018. Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Jakarta.
- Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor 30/ PRT/ 2006 Persyaratan Teknis Fasilitas dan Aksesibilitas pada Bangunan Gedung dan Lingkungan.
- Pynkyawati, Theresia; Muhammad Alphi G.; Riky Hendarsyah; Farid Amhar. 2012. *Kajian Desain Sirkulasi Ruang Luar Dan Ruang Dalam Bagi Penyandang Cacat Pada Kawasan Bangunan Ciwalk (Cihampelas Walk)*. Jurnal Arsitektur Universitas Bandar Lampung.
- Pynkyawati, Theresia; Samsul Aripin.; Eri Iliyasa; Leslye Yunita Ningsih; Amri. 2014. *Kajian Efisiensi Desain Sirkulasi pada Fungsi Bangunan Mall Dan Hotel BTC*. Jurnal Reka Karsa. Vol. 2. No. 1. Institut Teknologi Nasional.
- Tim New York State Small Business Development Center. 2004. *What's Your Signage? : How On-Premise Signs Help Small Businesses Tap Into a Hidden Profit Center*. New York : The State University of New York Office of Design & Printing.
- Wibowo, Ari dan Mangasa Ritonga. 2016. *Kebutuhan Pengembangan Standar Nasional Indonesia Fasilitas Taman Kota*. Kebutuhan Pengembangan SNI Fasilitas Taman Kota. Jakarta : Puslitbang Badan Standarisasi Nasional.