

PENERAPAN EDUKATIF DAN REKREATIF DALAM PERANCANGAN JOGJA PLANNING GALLERY DI YOGYAKARTA

Sri Widyastuti

Prodi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas
Teknologi Yogyakarta
Wydi26.as@gmail.com

Dita Ayu Rani Natalia

Prodi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas
Teknologi Yogyakarta
ditayurani@uty.ac.id

ABSTRAK

Kota merupakan kawasan tata ruang yang memiliki berbagai fasilitas untuk mendukung kehidupan masyarakat publik. Kemajuan pembangunan kota berpengaruh pada tingkat kualitas kehidupan masyarakatnya. Yogyakarta merupakan kota yang berhasil dalam kemajuan pembangunan. Yogyakarta merupakan salah satu daerah yang memiliki status istimewa sekaligus menjadi kota yang memiliki ibu kota itu sendiri yaitu Yogyakarta. Sehingga tidak diragukan lagi tingkat kemajuan dalam hal pembangunan dan masyarakatnya. Oleh karena itu perlu adanya wadah untuk mendalami tentang tata kota melalui pameran dan aspirasi. Meningkatnya jumlah peminat dalam mengunjungi galeri di kota Yogyakarta dan perkembangan kota menjadi salah satu ide dasar dalam perancangan Planning Gallery dalam lingkup wilayah dan kota melalui keberhasilan yang telah dicapai kota Yogyakarta diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan masyarakat akan penataan tata kota lingkungan serta pentingnya menjaga lingkungan terkait tata kota. Objek perancangan menggunakan pendekatan Edukatif dan Rekreatif, dimana Rekreatif dalam arsitektur menciptakan suasana bergembira dan menyenangkan. Sedangkan edukatif yaitu pembelajaran dan pengetahuan yang berkembang terus menerus. Kemudian dari pendekatan tersebut diambil prinsip yang berkaitan, sehingga akan diterapkan pada objek perancangan untuk mengatasi masalah desain dan fungsi objek secara umum. Metode perancangan yang digunakan adalah deskriptif analisis dengan memberikan gambaran tentang wadah perancangan wilayah kota berdasarkan pendekatan rekreatif dan edukatif. Analisis yang dilakukan dikombinasikan dengan lingkungan objek perancangan dan program ruang berdasarkan fungsi edukasi serta rekreasi yang disesuaikan dengan poin analisis, terkait dengan analisis tapak, ruang, bentuk, utilitas dan struktur. Hasil analisis adalah konsep terkait dengan tanggapan bangunan terhadap kondisi tapak yang disesuaikan dengan program ruang. Konsep utilitas dan struktur yang memudahkan pencapaian dan aksesibilitas pengguna. Melalui penerapan pendekatan edukatif dan rekreatif dalam perancangan Planning Gallery diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan pada masyarakat publik.

KATA KUNCI: Edukatif-Rekreatif, Aspirasi, Planning Gallery, Kota, Yogyakarta

PENDAHULUAN

Kota merupakan salah satu tempat kehidupan manusia yang paling kompleks, karena perkembangan suatu kota dipengaruhi oleh aktivitas pengguna perkotaan yang menyesuaikan dengan perkembangan zaman dan tuntutan hidup. Kota sangat berpengaruh bagi kehidupan guna memenuhi beberapa kebutuhan ekonomi. Selain itu suatu kota mempengaruhi beberapa bidang yang berdampak pada timbulnya masalah-masalah yang semakin kompleks yang memerlukan pemecahan masalah. Dalam era modern saat ini penataan suatu

kota menjadi suatu hal yang penting karena tertatanya suatu kota dengan fungsi semestinya.

Kota Yogyakarta merupakan Ibukota Daerah Istimewa Yogyakarta, terletak di bagian tengah, tepatnya diantara Kabupaten Bantul dan Kabupaten Sleman. Hal tersebut menjadikan lokasi Kota Yogyakarta sangat strategis. Fungsi wilayah Kota Yogyakarta tidak hanya sebagai pusat pelayanan politik dan administrasi, tetapi juga sebagai pusat kegiatan ekonomi, jasa pelayanan, dan sosial budaya. Kota Yogyakarta memiliki luas sekitar 32,5 km² atau 1,02 % dari luas wilayah Provinsi Daerah

Istimewa Yogyakarta. Dengan jumlah penduduk 13.007 jiwa/km² (2017) (jogjakota.bps.go.id).

Filosofi pembentukan Kota Yogyakarta bertumpu pada keberadaan kraton Ngayogyakarta Hadiningrat yang secara spesifik memancarkan citra kota dan membangun 'image' Kota Yogyakarta sebagai Kota Budaya, Kota Perjuangan, Kota Pendidikan dan Kota pariwisata. Hal ini terbentuk atas berkembangnya fungsi-fungsi pelayanan kota yang dominan sejalan dengan tumbuh dan berkembangnya pembangunan masyarakat. Gambaran umum perkembangan Kota Yogyakarta memperlihatkan peta potensi pengembangan wilayah berdasarkan aspek geografi dan demografi, aspek kesejahteraan masyarakat, aspek pelayanan umum dan aspek daya saing daerah (rkpd kotajogya tahun 2018). Kota Jogja patut menjadi kota percontohan untuk ruang lingkup kota di sekitarnya dikarenakan memiliki banyak keberhasilan berupa penghargaan yang diterima seperti halnya penghargaan meraih Kota Cerdas tahun 2018, penghargaan Kota Pelayanan Publik Terbaik tahun 2018, penghargaan Daerah Berprestasi, penghargaan Adipura sejak tahun 2010 dan *Indonesia's Attractiveness Award* tahun 2018.

Berdasarkan data profil perkembangan pariwisata Yogyakarta, Tercatat Yogyakarta merupakan kota dengan perkembangan wisata yang sangat pesat terlihat dari data kunjungan wisatawan ke Yogyakarta dari tahun ke tahun mulai dari tahun 2015 sebanyak 5,6 juta orang dengan 230.897 diantaranya adalah wisatawan mancanegara. Tahun 2016 sebanyak 5,4 juta orang dengan 249.481 di antaranya adalah wisatawan mancanegara. Pada tahun 2017 sebanyak 3,8 juta orang dengan 433.114 di antaranya adalah wisatawan manca negara.

Dari uraian statistik menunjukkan adanya konsistensi dalam sektor pariwisata di Yogyakarta yang mengalami kenaikan setiap tahunnya baik wisawatan mancanegara maupun nusantara. Hal tersebut menjadi target pengunjung galeri yang merupakan potensi besar sebagai sasaran pelaku. Berdasarkan perkembangan kota Yogyakarta dalam sektor pariwisata belum diimbangi oleh adanya wadah untuk menampung kegiatan interaksi apresiasi masyarakat sebagai bentuk rekreasi dan pengetahuan yang menampilkan wajah baru tata kota Jogja. Potensi pariwisata galeri di Yogyakarta cukup banyak dan tersebar di berbagai lokasi. Persebarannya meliputi bidang seni rupa yang memiliki nilai untuk dipamerkan agar para pelaku seniman merealisasikan potensi yang ada pada dirinya. Walaupun di Yogyakarta memiliki banyak galeri pameran serta potensi pengunjung galeri yang setiap tahunnya mengalami peningkatan yang

tinggi. Berdasarkan jumlah wisatawan di Yogyakarta dibutuhkan Planning Gallery yang menampilkan perencanaan wilayah kota yang berjangka panjang dengan tujuan sebagai sarana informasi progres perencanaan dan tata bangunan kota yang memiliki misi dokumentasi dan berperan dalam proses penciptaan, memamerkan dan pengapresiasian suatu karya perencanaan tata ruang kota serta progres perencanaan kota melalui informasi peraturan pemerintah.

Jogja Planning Gallery membutuhkan rancangan dengan penerapan konsep bangunan untuk menampung segala kegiatan dan kebutuhan didalamnya, sebagai wajah baru Kota Yogyakarta. Dengan demikian, penerapan konsep Edukatif dan Rekreatif sangat memenuhi kebutuhan perancangan Planning Gallery karena adanya keterkaitan dengan fungsi kegiatan dan kebutuhan dalam desain bangunan. Edukasi merupakan pendidikan yang dibutuhkan setiap orang, sehingga dibutuhkan metode penyampaian yang menarik dan menyenangkan. Namun di era modern ini harus menyesuaikan dengan perkembangan zaman yang ada. Dengan mempertimbangkan kemajuan teknologi yang berkelanjutan sehingga proses edukasi di dalam gallery berjalan maksimal. Keberlanjutan pada perancangan menjadi acuan pada arsitektur modern, yang diterapkan pada elemen dari industri yang berteknologi kedalam desain bangunan. Kegiatan edukasi didalam desain dikombinasikan dan dipadukan dengan berbagai kegiatan lainnya, sehingga mengakomodir berbagai aspek dalam suatu kegiatan, salah satunya dipadukan dengan kegiatan rekreasi.

Menurut Sukiman (2004), pembelajaran rekreasi adalah menciptakan suatu situasi belajar bernuansa gembira sehingga membuat murid merasa asyik namun mencerdaskan yang dilakukan diluar atau didalam kelas. Dalam perkembangan arsitektur, ruang-ruang yang dibutuhkan untuk rekreasi menjadi hal yang dibutuhkan. Ruang-ruang tersebut difungsikan untuk memberikan penyegaran jiwa dan jasmani seseorang baik sadar maupun tidak sadar. Pengolahan ruang, warna, material dan inovasi yang di terapkan pada desain mampu memberikan dampak menyenangkan pada seseorang. Elemen-elemen sederhana pada perancangan konsep, fungsi, dan estetika ruang yang digunakan dapat memberikan kesan dan nyaman terhadap manusia yang menggunakannya.

Tema edukasi dan rekreasi merupakan konsep perpaduan antara kegiatan edukasi dengan kegiatan rekreasi. Penerapan perancangan planning gallery melalui rekreasi serta edukasi dengan tujuan agar wisatawan dapat pembelajaran secara langsung di objek perancangan serta

mempertimbangkan teknologi pada desain. Sehingga diharapkan mampu memberikan pengalaman, pengetahuan serta hiburan bagi pengunjung wisatawan yang melibatkan aktifitas edukasi dan rekreasi eksplorasi di dalam gallery sehingga sifat gallery lebih aktif.

METODE PERANCANGAN

Metode penelitian yang digunakan dengan cara mengumpulkan data, analisis data, interpretasi data dan desain perancangan yang mengacu pada hasil analisis data. Ide atau gagasan mengenai penerapan konsep edukatif dan rekreatif pada Jogja *planning gallery* berdasarkan adanya potensi wisata yang tidak memiliki wadah atau ruang sebagai salah satu sarana edukasi mengenai transparansi informasi Kota Yogyakarta secara keseluruhan. Maka data yang dihasilka menentukan ide yang dirancang dengan penerapan konsep Edukatif dan Rekreatif pada *Planning Gallery* di Yogyakarta.

Metode pengumpulan data menggunakan data primer dan sekunder. Pengumpulan data primer didapat secara langsung dari hasil pengamatan observasi dan dokumentasi dilokasi site di Yogyakarta. Study lapangan merupakan kegiatan untuk memperoleh data secara langsung dari hasil pengamatan site terkait aktifitas serta kondisi eksisting site atau lokasi. Metode dokumentasi merupakan data-data gambar dari obyek yang akan diteliti diantaranya kondisi eksisting site, ukuran site, sirkulasi, keamanan, aktifitas dilokasi dan sekitarnya, serta sarana dan prasarana yang ada di lokasi, guna melengkapi data yang dibutuhkan untuk analisis.

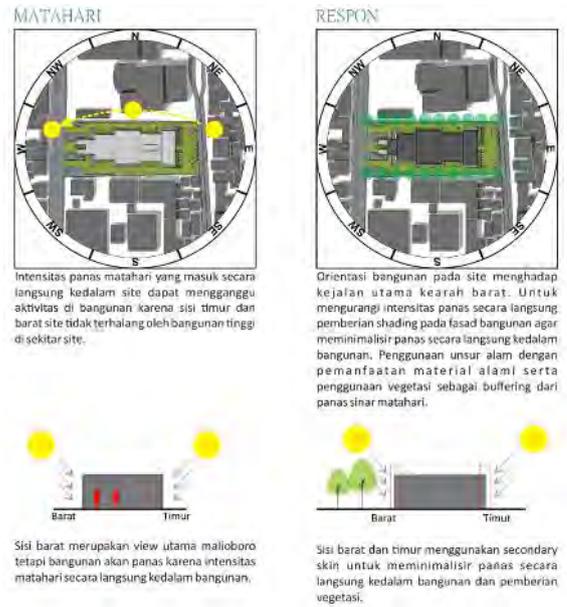
Pada pengumpulan data sekunder dilakukan melalui studi pustaka/ literature merupakan data yang diperoleh dari teori, pendapat para ahli ataupun data yang bersumber dari internet, buku-buku dan referensi serta peraturan atau kebijakan dari pemerintah daerah tersebut sehingga menjadi acuan perancang dalam menganalisis desainnya. Serta studi kasus berupa data mengenai bangunan sejenis yang ada. Objek kasus tersebut menjadi perbandingan dan pedoman dalam mendesain *Planning Gallery*.

HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN

Analisis

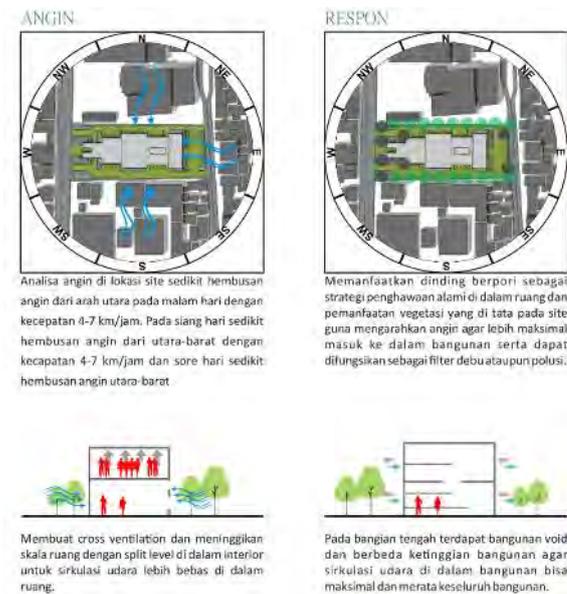
Analisa sangat diperlukan untuk merancang suatu bangunan agar sesuai kebutuhan pengguna.

Analisa dan respon matahari berpengaruh pada pencahayaan ruangan didalam bangunan dan diluar bangunan sesuai kebutuhannya yang terlihat pada gambar 1.



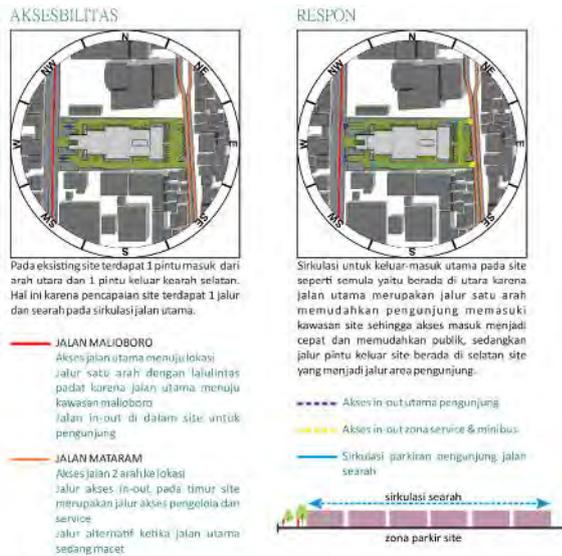
Gambar 1. Analisa dan respon matahari
(sumber: analisis, 2020)

Analisa dan respon angin sangat diperlukan sehingga udara pada bangunan diluar dan dalam ruangan terganti secara alami yang dapat dilihat pada gambar 2.



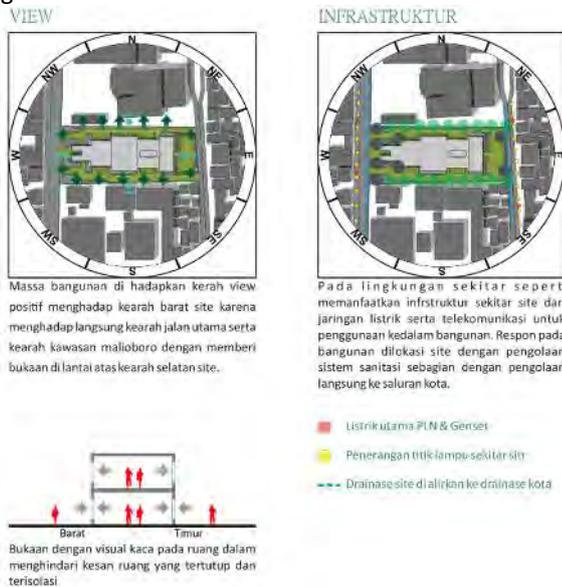
Gambar 2. Analisa dan respon angin
(sumber: analisis, 2020)

Analisa dan respon aksesibilitas dibutuhkan untuk mempermudah akses sirkulasi dan pencapaian ke bangunan yang dapat dilihat pada gambar 3.



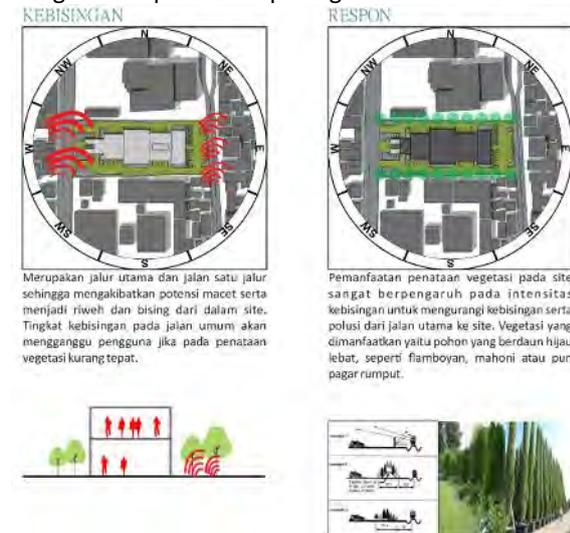
Gambar 3. Analisa dan respon aksesibilitas
(sumber: analisis, 2020)

Analisa dan respon view, infrastruktur dan drainase. Pada analisa view menciptakan pemandangan bagi pengguna dengan indra penglihatan, infrastruktur untuk memudahkan akses di dalam bangunan dan drainase untuk memperlancar sirkulasi air agar tidak terjadi genangan serta banjir yang dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Analisa dan respon view, infrastruktur dan drainase
(sumber: analisis, 2020)

Analisa dan respon kebisingan berpengaruh pada kenyamanan pengguna di dalam bangunan untuk mengurangi tingkat kebisingan dalam bangunan dapat dilihat pada gambar 5.



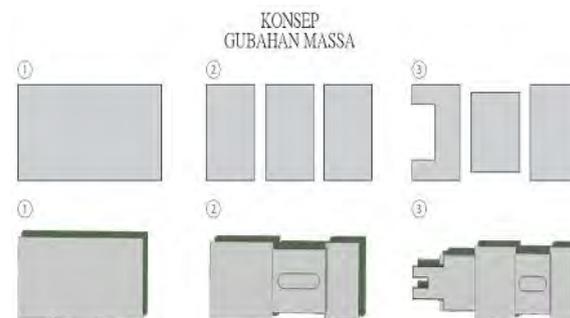
Gambar 5. Analisa dan respon kebisingan
(sumber: analisis, 2020)

KONSEP DESAIN

Konsep Fasad

Konsep fasad bangunan merupakan ciri khas ataupun wajah baru untuk mengidentifikasi fungsi bangunan yang dapat terlihat pada bentuk bangunan dan *secondary skin* pada fasad. *Secondary skin* pada fasad bangunan digunakan untuk merespon dari matahari secara tidak langsung dan sebagai nilai estetika bangunan sebagai bentuk rancangan yang mengandung makna identitas fungsi bangunan. Material yang digunakan untuk *secondary skin* yaitu kayu yang disusun mengikuti pola konsep rancangan secara horizontal ataupun vertikal.

Konsep gubahan massa memiliki proses sehingga tercipta bentuk dan tampilan fasad yang menandakan suatu fungsi bangunan yang dapat dilihat pada gambar 6.



Proses bentuk massa rancangan
Penentuan batasan regulasi dan memasuki zonasi di dalam site diawali dengan bentuk massa geometri mengikuti site lokasi kemudian merespon bentuk gubahan terhadap konsep filosofi imejiner dengan membedakan zona di dalamnya dan sirkulasi yang linear secara ruang sebagai respon dari eksisting dan sesuai konsep yang diterapkan pada rancangan.

KONSEP FASAD BANGUNAN

①

Detail arsitektural

Detail arsitektural pada rancangan menghadirkan detail pada rancangan sesuai dengan analisis dan konsep pendekatan rancangan serta pemilihan material yang disesuaikan pada desain. Detail arsitektural meliputi beberapa aspek diantaranya rangka bangunan, selubung bangunan yang merupakan koneksi visual bangunan, atap bangunan dan penutup bangunan yang terkait dengan pendekatan.

②

Secondary skin

Secondary skin pada fasad mengikuti konsep dan sesuai dengan pemilihan material untuk fungsi bangunan.



Gambar 6. Konsep Gubahan Massa dan Fasad
(sumber: analisis, 2020)

Penerapan konsep bangunan *planning gallery* dengan menggunakan konsep edukatif dan rekreatif yang mana di terapkan langsung pada bangunan yang dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. Penerapan konsep bangunan
(sumber: analisis, 2020)

Konsep Edukatif dan Rekreatif

Konsep edukatif dan rekreatif diterapkan pada ruang dalam dan ruang luar bangunan.



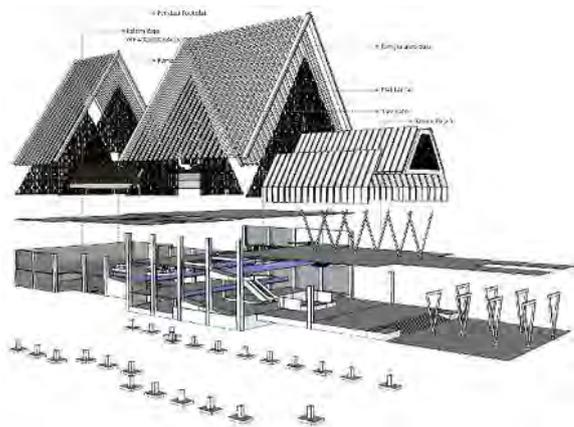
Gambar 8. Penerapan konsep edukatif dan rekreatif
(sumber: analisis, 2020)

Tema edukasi dan rekreasi merupakan konsep perpaduan antara kegiatan edukasi dengan kegiatan rekreasi. Penerapan perancangan *planning gallery* melalui rekreasi serta edukasi dengan tujuan agar wisatawan dapat pembelajaran secara

langsung di objek perancangan serta mempertimbangkan teknologi pada desain. Sehingga diharapkan mampu memberikan pengalaman, pengetahuan serta hiburan bagi pengunjung bangunan. Galeri ini berisikan tentang sejarah Kota Yogyakarta saat ini maupun mendatang. Dimana di dalamnya menampilkan display miniatur arsitektur tentang penataan sebuah kota dalam bentuk 3d maupun 2d. menceritakan Kota Yogyakarta dalam ruang lingkup pembangunan di kota saat ini.

Konsep Struktur Bangunan

Struktur bangunan menggunakan struktur semi rangka kaku (*semi rigid frame*) dan struktur rangka baja serta penggunaan pondasi *footplate* pada bangunan agar kestabilan menjadi lebih kuat. Pada system bangunan ini menggunakan sistem kolom balok rangka baja dengan atap pelana dengan rangka baja, plat lantai menggunakan beton bertulang. Pada plafon menggunakan material gypsum, GRC dan beton ekspose. Lantai bangunan menggunakan keramik. Eksplosa struktur dapat dilihat pada gambar 9.

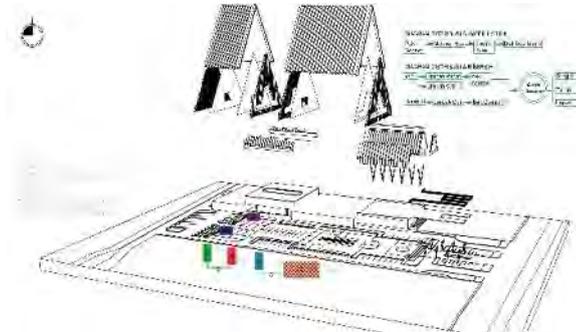


Gambar 9. Eksplosametri struktur bangunan
(sumber: analisis, 2020)

Konsep Utilitas Bangunan

Konsep utilitas bangunan *planning gallery* pada system distribusi air bersih menggunakan upfeed dan air kotor dengan sistem sewerage. Untuk sistem keamanan menggunakan cctv. Sistem keamanan kebakaran menggunakan tangga darurat, *sign/tanda*, *fire detectore* dan *smoke detectore*, katup fm200, *hydrant* dan apar. Pada sistem transportasi dan aksesibilitas yang digunakan yaitu ramp dan *travellator*. Sistem elektrikal bersumber dari PLN dan *generator set*. Sistem telekomunikasi yang digunakan dengan *telephone system*. Dan sistem pada penghawaan dengan menggunakan *ac*

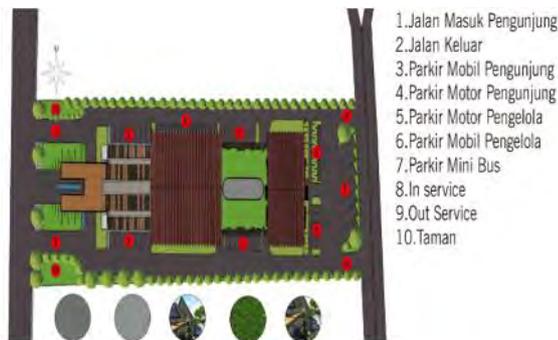
rvv pada ruangan yang utama dan *ac split* diletakkan pada ruangan pengelola dan pada ruangan dengan penghawaan secukupnya, *exhaust fan* diletakkan pada toilet dan gudang penyimpanan barang sementara. Eksplodometri utilitas bangunan dapat dilihat pada gambar 10.



Gambar 10. Eksplodometri utilitas bangunan (sumber: analisis, 2020)

Konsep Tapak

Konsep tapak pada *planning gallery* merupakan hasil dari analisis keseluruhan site tampak atas. Konsep tapak tercipta memiliki desain linear yang mampu memenuhi kebutuhan pengguna dengan penerapan konsep Edukasi dan Rekreasi. Konsep tapak dapat dilihat pada gambar 11.



Gambar 11. Konsep tapak (sumber: analisis, 2020)

Bangunan 3Dimensi Jogja *planning gallery* dengan penerapan konsep edukatif dan rekreatif dapat dilihat pada gambar 12.



Gambar 12. 3D bangunan (sumber: analisis, 2020)

KESIMPULAN

Kesimpulan pada penerapan konsep edukatif dan rekreatif pada Jogja *Planning Gallery* di Yogyakarta dengan pengaplikasian potensi sekitar sebagai dasar dalam perancangan. Pengaruh lingkungan sekitar menjadi hal yang paling utama untuk menghasilkan bentuk maupun alternatif desain. Ide konsep perancangan ini berdasarkan dari hasil analisis yang dijelaskan sebelumnya dapat disimpulkan beberapa kategori konsep yang akan menjadi dasar perancangan *planning gallery*. Pada ruang interior dibuat semi terbuka dengan berbagai edukasi di dalamnya dan area visual digital agar pengguna dapat berinteraksi secara langsung di dalam bangunan. Penambahan ornamen pada bangunan di dalam atau diluar memberikan kesan yang tidak hanya massif sehingga tidak monoton dan berkesan nilai estetika dalam desain.

DAFTAR PUSTAKA

Macdonald, Angus J. (2002). Struktur dan Arsitektur Edisi Kedua. Jakarta : Erlangga.

Manurung, Pamonangan. (2012). Pencahayaan Alami dalam Arsitektur. Yogyakarta : Penerbit Andi.

Panero, Julius & Zelnik, Martin. (1979). *Human Dimension & Interior Space*. New York : Whitney Library of Design.

Puspantoro, Benny. (1996). *Konstruksi Bangunan Gedung Bertingkat Rendah*. Yogyakarta : Penerbitan Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

RPJMD Kota Yogyakarta 2017-2022

Lagro, James A. (2007). *Site Analysis : A Contextual Approach to Sustainable Land Planning and Site Design Second Edition*. Hoboken : John Wiley & Sons, Inc.