



## PERENCANAAN TAMAN KOTA UNTUK KOMUNITAS DI KEL RAWASARI JAKARTA PUSAT

Cahya Suryadi<sup>1</sup>, Purnama Sakhrial Pradini<sup>2</sup>, Hendy Oktariyanto Chandra<sup>3</sup>

Program Studi Teknik Sipil, Universitas Pelita Bangsa

Jl. Inspeksi Kalimalang Tegal Danas, arah Delta Mas, Cikarang Pusat, Kab. Bekasi 17530, Indonesia

Koresponden Email: <sup>1</sup>[cahyasuryadi@pelitabangsa.ac.id](mailto:cahyasuryadi@pelitabangsa.ac.id), <sup>2</sup>[purnama\\_sakhrial@pelitabangsa.ac.id](mailto:purnama_sakhrial@pelitabangsa.ac.id),

<sup>3</sup>[hendyoktariyanto@gmail.com](mailto:hendyoktariyanto@gmail.com)

### Abstract

Taman Kota untuk komunitas merupakan perencanaan dengan adanya fasilitas yang dikembangkan untuk komunitas-komunitas yang ada karena tidak ada fasilitas pendukung untuk menyalurkan hobi komunitas tersebut. Adanya taman kota sebagai Ruang Terbuka Hijau Kota bukan hanya sebagai fasilitas hijau atau ruang terbuka, banyak kegiatan-kegiatan yang dikembangkan dengan komunitas-komunitas nantinya sehingga taman tersebut akan atraktif dengan aktivitas masyarakat dengan komunitas dengan aspek alam yang diciptakan secara buatan dan modernisasi taman kota yang inovatif.

### Info Artikel

Diterima : 29 April 2021  
Direvisi : 12 Mei 2021  
Dipublikasikan: 14 Juni 2021

**Kata kunci:** Taman Kota, Komunitas, Atraktif

### 1. Pendahuluan

Taman kota adalah salah satu fasilitas kota yang disediakan dan dipelihara oleh pemerintah untuk memenuhi kebutuhan rekreatif seperti rileks, kesenangan, istirahat, olah raga, permainan, pemandangan, pendidikan, dan lain-lain. Taman-taman kota ini dapat berbentuk lapangan olah raga, hutan kota, taman untuk duduk-duduk, taman untuk pejalan kaki atau taman penghias kota yang beragam luas dan keindahannya[1].

Taman kota dapat diklasifikasikan berdasarkan luas area pelayanannya, luas taman dan jarak jangkauan, berdasarkan aktivitas di dalamnya dan fasilitas yang ada di dalamnya. Berdasarkan luas area pelayanannya, taman kota dibedakan menjadi[2]:

a. Taman Ketetangaan (*neighborhood park*)

Kategori taman ini melayani luasan setingkat satu rukun warga (RW), secara khusus digunakan oleh penghuni terdekat. Taman ini menjadi tempat bermain anak, tempat istirahat, tempat olah raga, tempat warga RW berinteraksi sehari-hari[3].

b. Taman Lingkungan (*community park*)

Kategori taman ini melayani luasan setingkat satu kelurahan, digunakan oleh warga dari sejumlah RW yang terdapat dalam kelurahan tersebut. Taman ini menjadi tempat rekreasi, olah raga, dan sewaktu-waktu menjadi tempat pelaksanaan event sosial budaya yang berskala lebih besar[4].

c. Taman Kota (*city park*)

Kategori taman ini melayani luasan setingkat Kecamatan, digunakan oleh warga sekitar kecamatan yang bersangkutan, dan warga dari bagian kota lainnya. Taman ini menjadi tempat rekreasi, tempat olah raga, tempat melaksanakan event sosial budaya berskala kota[5].

d. Taman Regional

Taman ini melayani luasan setingkat kota dan pengunjung dari kota sekitar, digunakan terutama untuk rekreasi, tempat olah raga berskala pengunjung yang banyak. Penentuan luas taman publik (*park*) ditentukan oleh banyak faktor seperti (1) Karakteristik populasi seperti kepadatan, pekerjaan, pendapatan, dan pola distribusi perumahan, (2) biaya dan

ketersediaan lahan, (3) Kedekatan terhadap tempat ruang terbuka di sekitar kota seperti sungai, danau, hutan, pantai dan gunung, (4) Fasilitas private dan komersial yang terdapat dalam kota[6].

Membagi taman kota berdasarkan luas taman dan jarak jangkauan yang dapat dicapai dari daerah pemukiman sebagai berikut[7]:

a. *Small park*

Taman ini mempunyai luas  $\pm 2$  ha dan dapat dicapai dari daerah pemukiman dengan berjalan kaki.

b. *Intermediate park*

Taman ini mempunyai luas  $\pm 20$  ha dan terletak 1,5 km dari daerah pemukiman.

c. *Large park*

Taman ini mempunyai luas minimal 60 ha dan terletak 8 km dari daerah pemukiman. Taman kota sebagai tempat rekreasi di perkotaan memiliki fasilitas tersendiri, tergantung pada fungsi atau apa kegiatan pengunjung di taman tersebut.

Olahraga merupakan suatu kegiatan yang membuat tubuh menjadi sehat secara jasmani. Ada berbagai jenis olahraga mulai dari olahraga yang ringan sampai jenis olahraga berat yang tergolong jenis olahraga ekstrim seperti olahraga skateboard. Jenis olahraga skateboard sedang menjadi trend di kalangan anak muda maupun dewasa[8].

Masa kini makna skateboarding sudah bertambah bukan hanya sebagai permainan belaka tetapi juga sudah menjadi lifestyle atau gaya hidup para anak-anak muda di kota-kota besar maupun daerah. Selain itu dengan olahraga ini para pemain tidak hanya sekedar berolahraga namun saling berkumpul dan saling berinteraksi satu sama lain guna memperluas pergaulan.

## 2. Metode

Adapun penjelasan tahapan penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a. **Persiapan**

Perumusan hal-hal penting yang harus dilakukan sebelum memulai penelitian. Tahap ini bertujuan untuk mengefektifkan waktu dan pekerjaan. Adapun beberapa kegiatan yang

meliputi pencarian dan pengumpulan referensi dalam penulisan yang dijadikan sebagai dasar teori pada setiap tahap penelitian dan pembuatan proposal, serta mengadakan konsultasi dengan komunitas-komunitas dalam hal ini komunitas skateboard karena akan mengembangkan skatepar pada taman kota tersebut.

b. **Pembuatan Kuisisioner**

Menggunakan *Metode Stated Preference*. Formulir survei untuk mengetahui kondisi sebenarnya dan karakteristik pelaku pergerakan saat ini tentang kondisi kegiatan masyarakat sekitar radius yang berdekatan dengan taman[9]. Adapun point-point pertanyaan dari survei ini, antara lain:

- 1) Usia.
- 2) Pekerjaan atau profesi.
- 3) Kegiatan sehari-hari.
- 4) Kebutuhan fasilitas yang akan dikembangkan terutama standar-standar pembuatan wadah fasilitas untuk komunitas serta masyarakat sekitar.

Formulir survei untuk mengetahui kegiatan-kegiatan yang sering dilakukan masyarakat setiap hari berfungsi untuk mewadahi fasilitas-fasilitas yang akan dikembangkan nantinya dalam perencanaan taman tersebut.

c. **Pengumpulan Data**

Pengumpulan data pada suatu penelitian harus mampu mendukung hipotesa data yang diambil. Jika tidak, maka akan mengakibatkan hasil penelitian tidak menggambarkan keadaan yang sesungguhnya dan kurang dapat dimanfaatkan. Data yang representatif selain mampu memberikan gambaran nyata tentang hal yang diteliti juga data yang diambil harus dapat mewakili keseluruhan materi penelitian yang dilakukan. Tergantung kepada jumlah data yang diambil dan waktu pengambilan data. Pengumpulan data primer pada penelitian ini dilakukan dengan survei langsung di lapangan.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Taman Kota untuk komunitas ini direncanakan bertujuan agar masyarakat sekitar dan komunitas-

komunitas skateboard dan BMX dapat menikmati fasilitas publik yang gratis dengan adanya kordinasi dari pemerintahan dengan masyarakat sekitar dan komunitas yang akan menggunakan fasilitas tersebut.

Mengingat lokasi yang sangat strategis ditengah kota mudah dijangkau dapat dimanfaatkan sebagai ruang terbuka khususnya bagi komunitas olahraga extreme yang memiliki sasaran seperti remaja, dewasa dan lansia, dengan kegiatan seperti Olahraga, duduk-duduk, bercengkrama, interaksi, kontemplasi, diskusi, belajar, dan memberikan pengalaman-pengalaman visual dan sensorik lainnya bagi komunitas dan masyarakat sekitar.



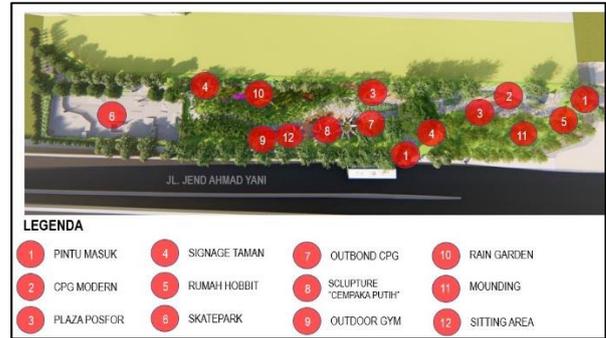
Gambar 1. Lokasi Taman Kota Rawasari

Lokasi Taman kota yang strategis ditengah-tengah kota menjadi sebuah focal point yang sangat menarik semua elemen masyarakat termasuk komunitas-komunitas yang terlibat nantinya.



Gambar 2. Konsep ruang taman kota

Konsep taman kota yang dikembangkan pada taman kota tersebut merupakan hasil diskusi dengan instansi pemerintahan, masyarakat sekitar serta komunitas-komunitas dalam hal ini komunitas skateboard dan BMX sehingga fasilitas yang dikembangkan merupakan standar-standar kebutuhan yang di butuhkan masyarkat sekitar serta komunitas-komunitas yang terlibat.



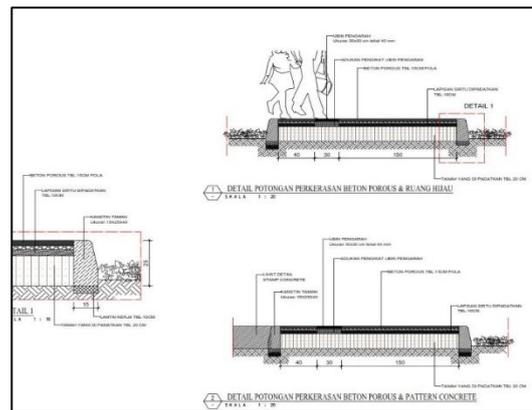
Gambar 3. Rencana Tapak

Rencana Tapak yang dikembangkan sesuai dengan tata letak sesuai kebutuhan bagi kegiatan-kegiatan yang akan di manfaatkan bagi masyarakat sekitar serta komunitas-komunitas[10].



Gambar 4. Area jalur pejalan kaki

Untuk lebih jelasnya berikut detail denah jalur pejalan kaki :



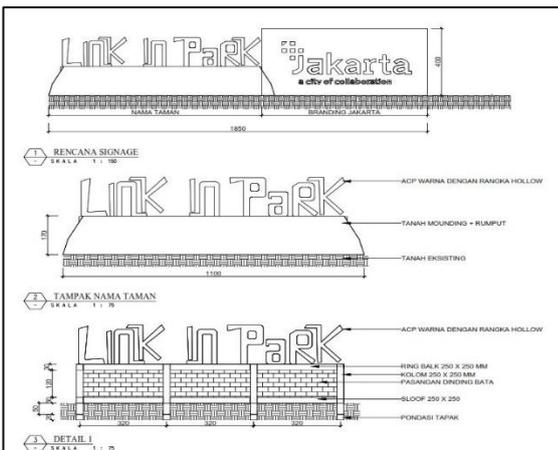
Gambar 5. Detail jalur pejalan kaki

Pemasangan beton porous yang ramah lingkungan karna air dapat langsung menyerap dalam perkerasan tersebut. Sirkulasi dengan bentuk organic menjadikan sirkulasi memberikan efek-efek surprise dan dapat dijadikan area lari-lari santai pada tapak[11].



Gambar 6. Signage Taman Kota Rawasari

Signage taman kota yang berada persis dipinggir jalan besar sehingga terlihat dari flyover jalan sehingga sangat terlihat dari semua view darimanapun. Signage ini berfungsi sebagai nama Taman Kota sebagai salah satu lokasi yang strategis signage menggunakan material ACP dan pondasi sederhana dan di finish gumpalan rumput agar terlihat seperti natural dan modern serta elegan[12].

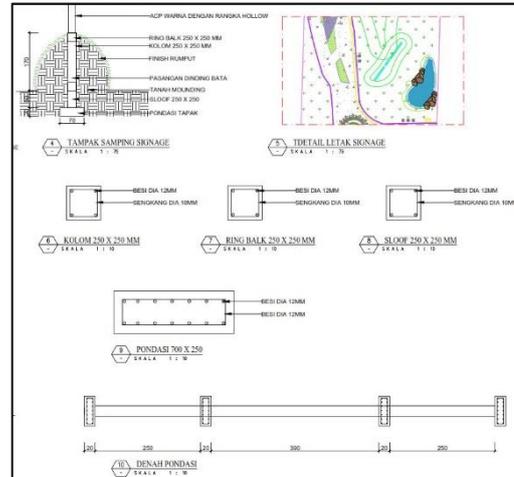


Gambar 7. Detail signage

Untuk lebih jelasnya perspektif desain kanal air dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 8. Persepektif kanal air



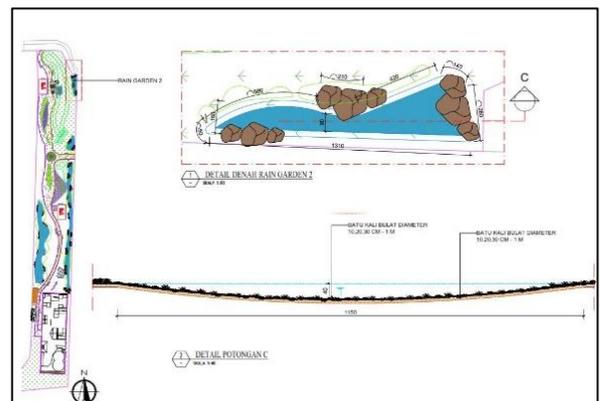
Gambar 9. Detail Pondasi Signage

Untuk lebih jelasnya perspektif desain kolam air garden sebagai berikut:



Gambar 10. Kolam Air Garden

Untuk lebih detail berikut denah kolam rain garden pada perencanaan taman kota kelurahan rawa sari:



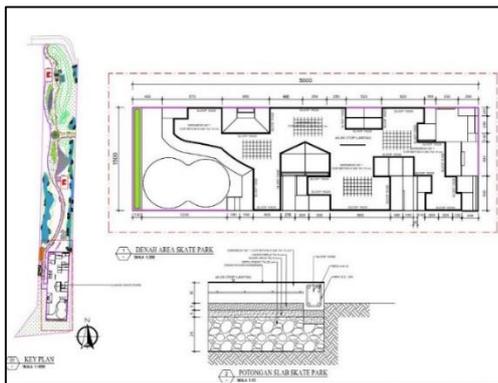
Gambar 11. Kolam Rain garden

Kolam Rain garden berfungsi sebagai kolam yang fleksibel jika musim hujan kolma itu ada air sedangkan musim panas kolam tersebut kering[13].



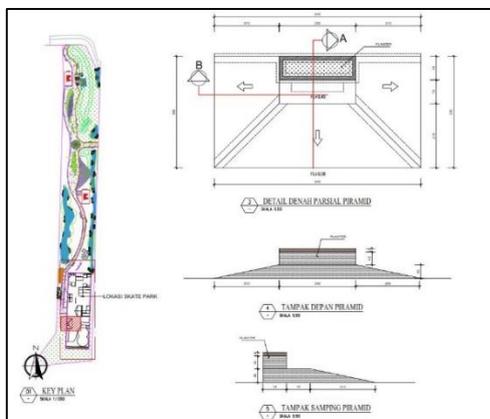
Gambar 12. Persepektif Skatepark

Struktur pada Slab on Pile terdiri dari slab (pelat), pile head dan tiang pancang. Konsep perencanaan tersebut biasanya terdapat pada struktur jembatan yang mana harus tahan terhadap gempa, sehingga diharapkan struktur tidak mengalami kegagalan struktur apabila terjadi gempa ringan, sedang, ataupun kuat[14]. Berikut desain detail denah area Skatepark dan detail potongan slab skatepark:



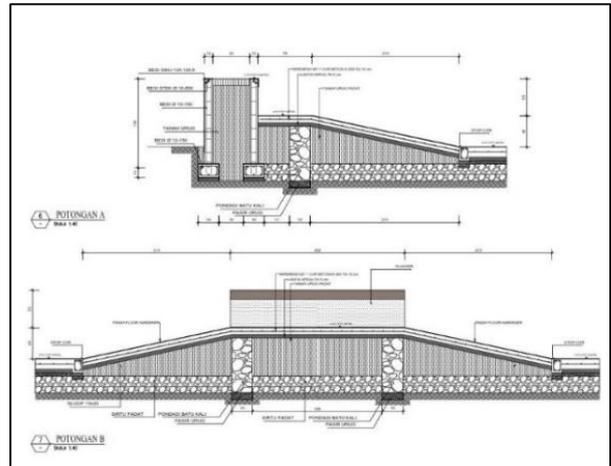
Gambar 13. Detail Denah Skatepark

Berikut desain detail denah Parsial Piramid, tampak depan dan tampak samping Piramid:



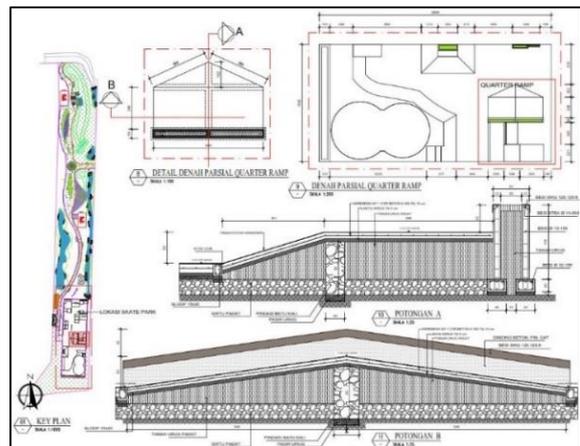
Gambar 14. Detail Denah Skatepark Piramid

Berikut desain detail denah potongan A dan B Skatepark :



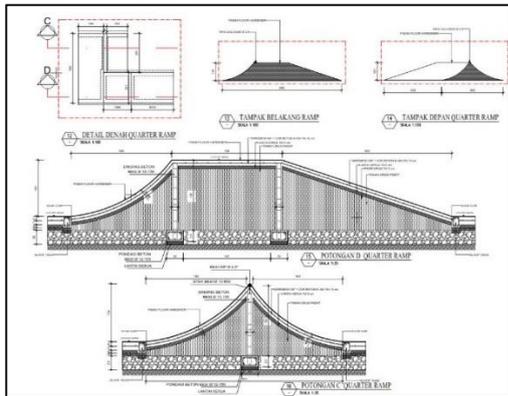
Gambar 15. Detail Potongan Skatepark Piramid

Ramp adalah bidang miring yang bangun atau dipasang untuk menggantikan tangga. Permukaan yang landai memudahkan pengguna disabilitas atau pengguna kursi roda serta orang yang sedang mendorong bayi atau beda beroda lainnya agar lebih mudah dalam mengakses dan masuk ke dalam sebuah bangunan. Ramp yang tersedia pada SLB belum memenuhi standar dengan kemiringan pada ramp dalam bangunan[15]. Berikut desain detail denah Parsial Quarter Ramp beserta potongan A dan B:



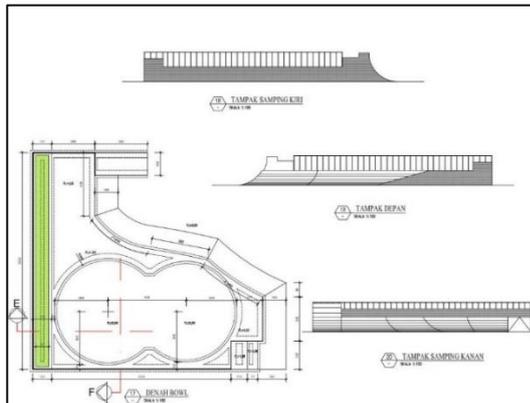
Gambar 16. Detail Denah Potongan Skatepark Quarter Ramp 1

Berikut desain detail denah potongan A dan B Skatepark :



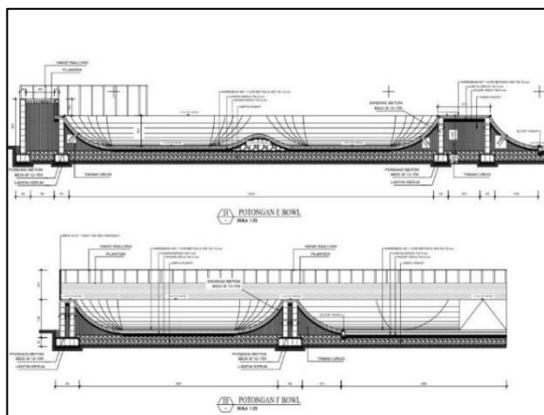
Gambar 17. Detail Denah Potongan Skatepark Quarter Ramp 2

Berikut desain detail denah tampak samping kiri, tampak depan, tampak samping kanan dan denah Bowl Skatepark :



Gambar 18. Detail Denah dan Tampak Skatepark Bowl

Berikut desain detail denah Potongan E Bowl dan Potongan F Bowl Skatepark :



Gambar 19. Detail Denah dan Tampak Skatepark Bowl

Rencana skatepark dan BMX pada taman kota memiliki standar-standar sesuai keinginan masing-masing komunitas semua area ketangkasan pada skatepark sudah tersedia pada fasilitas skatepark tersebut. Dengan struktur seperti finishing *floor hardener* serta pondasi tapak sesuai dengan kondisi eksisting yang ada.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan taman kota bagi komunitas merupakan kebutuhan masyarakat sekitar serta komunitas-komunitas yang akan menggunakannya sebagai sarana olahraga bagi komunitas skateboard dan BMX serta masyarakat sekitar yang berdekatan dengan taaman kota tersebut yang lokasi nya sangat strategis.

#### Daftar Pustaka

- [1] (2003). Public places – urban spaces, the dimension of urban design. USA: Architectural press
- [2] Simonds, J. O. (1983). Landscape Architecture. McGraw-Hill Book Co. USA
- [3] Prihandono, A. (2010). Penyediaan Ruang Terbuka Hijau menurut UU No. 26/2007 tentang Penataan Ruang dan Fenomena Kebijakan Penyediaan RTH di Daerah. Jurnal Permukiman. Vol. 5 No. 1
- [4] Nurpramadya, A., & Irawan, A.H. (2012). Perancangan Buku Visual Skateboard Untuk Remaja Indonesia. Jurnal Sains dan Seni ITS. Vol. 1 No.1
- [5] Laurie M. (1990). Pengantar Kepada Arsitektur Pertamanan. Bandung: Intermata
- [6] Rubiyatno. (2014). Peranan Aktivitas Olahraga Bagi Tumbuh Kembang Anak. Jurnal Pendidikan Olahraga. Vol. 3 No. 1
- [7] Sholikhah, A. (2016). Statistik Deskriptif Dalam Penelitian Kualitatif. Komunika. Vol. 10 No. 2
- [8] Supriyanto. (2017). Perencanaan Tapak pada Gedung Olahraga di Tanjungpinang. Jurnal Dimensi. Vol. 6 No. 3
- [9] Maymun, Z.A., W, S. (2018). Identitas Visual dan Penerapannya pada Signage untuk Kawasan Wisata Edukasi. Serat Rupa Journal of Design Vol. 2. No.1
- [10] Kurniadi, A. dkk. (2015). Desain Struktur Slab on Pile. Jurnal Karya Teknik Sipil. Vol. 4. No. 4

- [11] Yahya, G. & Lissimia, F. (2020). Kajian Konsep Aksesibilitas pada SLB Negeri Bekasi Jaya. Jurnal LINEARS. Vol. 3. No. 2
- [12] Carmona, et al. (2008). Public space: the management dimension. New York, USA: Routledge, Taylor & Francis group.
- [13] Prihastoto, (2003). Kajian Kualitas ruang publik pada alun – alun kota Purworejo. Tesis dipublikasikan, Universitas Diponegoro. Semarang.
- [14] Rapoport, A. (2001), Theory, Culture, and Housing, Journal of Housing Theory and Society,
- [15] Rony Gunawan Surnaryo dkk. Posisi ruang publik dalam transformasi konsepsi Urbanitas