



TUGAS AKHIR - RA.141581

**REDESAIN TAMAN SRIWEDARI DENGAN
PENDEKATAN ARSITEKTUR METABOLISME**

**MUHAMMAD IRFAN AL MUJADDIDI
0811144000041**

**Dosen Pembimbing
Defry Agatha Ardianta ST., MT.**

**Departemen Arsitektur
Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2018**



TUGAS AKHIR - RA.141581

**REDESAIN TAMAN SRIWEDARI DENGAN
PENDEKATAN ARSITEKTUR METABOLISME**

**MUHAMMAD IRFAN AL MUJADDIDI
0811144000041**

**Dosen Pembimbing
Defry Agatha Ardianta ST., MT.**

**Departemen Arsitektur
Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2018**

LEMBAR PENGESAHAN

**Redesain Taman Sriwedari dengan Pendekatan
Arsitektur Metabolisme**



Disusun oleh :

MUHAMMAD IRFAN AL MUJADDIDI
NRP : 0811144000041

Telah dipertahankan dan diterima
oleh Tim penguji Tugas Akhir RA.141581
Departemen Arsitektur FADP-ITS pada tanggal 10 Juli 2018
Nilai : AB

Mengetahui

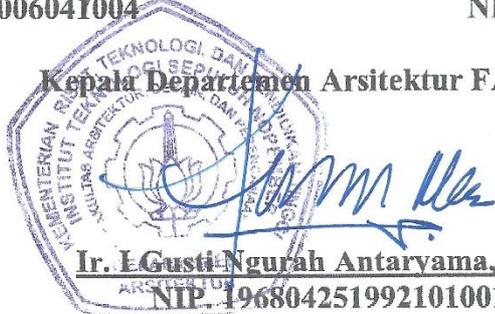
Pembimbing

Kaprodi Sarjana


Defry Agatha Ardianta, ST., MT.
NIP. 198008252006041004


Defry Agatha Ardianta, ST., MT.
NIP. 198008252006041004

Kepala Departemen Arsitektur FADP ITS


Ir. E. Gusti Ngurah Antaryama, Ph.D.
NIP. 196804251992101001

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

N a m a : Muhammad Irfan Al Mujaddidi

N R P : 08111440000041

Judul Tugas Akhir : Redesain Taman Sriwedari Dengan Pendekatan Arsitektur Metabolisme

Periode : Semester ~~Gasa~~/Genap Tahun 2017 / 2018

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang saya buat adalah hasil karya saya sendiri dan benar-benar dikerjakan sendiri (asli/orisinil), bukan merupakan hasil jiplakan dari karya orang lain. Apabila saya melakukan penjiplakan terhadap karya mahasiswa/orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik yang akan dijatuhkan oleh pihak Departemen Arsitektur FADP - ITS.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan kesadaran yang penuh dan akan digunakan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan Tugas Akhir RA.141581

Surabaya, 28 Juni 2018

Yang membuat pernyataan



(Muhammad Irfan Al Mujaddidi)

NRP. 08111440000041

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadirat Allah SWT atas selesainya penyusunan laporan Tugas Akhir dengan judul “Redesain Taman Sriwedari Dengan Pendekatan Arsitektur Metabolisme”.

Penyusunan laporan ini diajukan penulis sebagai salah satu syarat menyelesaikan studi mata kuliah Tugas Akhir di Jurusan Arsitektur Fakultas Arsitektur Desain dan Perencanaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember tahun ajaran 2017-2018.

Tulisan ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan dukungan dari banyak pihak yang terlibat langsung maupun tidak langsung, untuk itu penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Allah SWT
2. Keluarga Penulis yang selalu memberi dukungan materiil maupun non materiil
3. Bapak Defry Agatha Ardianta, ST., MT. selaku dosen pembimbing dan koordinator TA
4. Bapak Ir. M. Dwi Hariadi, MT., Bapak Ir. H. Andy Mappajaya, MT., Bapak Dr. Ir. V. Totok Noerwasito, MT., Bapak Wahyu Setyawan, ST. MT. Ibu Dr. Ima Defiana, ST., MT., selaku dosen penguji
5. Teman-teman A49 yang memberi dukungan, bahan referensi dan fasilitas.
6. Segala pihak yang terlibat, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Semoga hasil dari laporan tugas akhir ini dapat berguna dan bermanfaat bagi yang membacanya. Sangat disadari bahwa dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan, sehingga kritik dan saran sangat diterima untuk penyempurnaan tulisan ini.

Surabaya, 28 Juni 2018

Penulis

ABSTRAK

Redesain Taman Sriwedari Dengan Pendekatan Arsitektur Metabolisme

Oleh

Muhammad Irfan Al Mujaddidi

NRP : 0811144000041

Taman Sriwedari merupakan taman publik di Surakarta yang pernah menjadi primadona di Kota Surakarta, namun saat ini tengah mengalami kemunduran dan semakin di tinggalkan oleh masyarakat Surakarta, padahal di dalamnya banyak nilai warisan budaya, juga memori kolektif dari masyarakat Kota Surakarta pada masa lalu. Hal ini di diakibatkan karena ketidakmampuan Taman Sriwedari menghadapi perkembangan waktu.

Redesain Taman Sriwedari perlu dilakukan dengan tujuan mempertahankan nilai nilai dan warisan budaya yang ada serta menjaga agar taman ini mampu menghadapi perkembangan zaman.

Pendekatan Arsitektur Metabolisme digunakan karena memiliki tujuan yang cocok dengan tujuan dari desain ini, yaitu dengan mengadaptasi percampuran antara nilai tradisional jepang dan modern yang digunakan pada Arsitektur Metabolisme. Metode ini disesuaikan dengan konteks Taman Sriwedari. Sehingga pada desain ini gagasan yang digunakan adalah menggabungkan nilai yang sudah ada di Taman Sriwedari, dengan nilai baru yang nantinya akan mendukung Taman Sriwedari sehingga bisa bertahan dan mampu menghadapi perkembangan waktu.

Kata Kunci : Arsitektur Metabolisme, Modern, Taman Sriwedari, Tradisional

ABSTRACT

Redesign of Sriwedari Park With Metabolism Architecture Approach

By

Muhammad Irfan Al Mujaddidi

NRP : 0811144000041

Sriwedari Park is a public space in Surakarta that once was a popular public space in Solo, but now suffering setback and began abandoned, whereas there is a lot of cultural heritage and also collective memory of Solo people from past. This is due to inability of Sriwedari Park to face the times.

The redesign of Sriwedari Park need to do, with the aim to retain the values and cultural heritage and make this park able to face the times.

Metabolism Architecture approach is used due to the same of the purpose of the movement and the aim of this design. Using method adapted from a mixture of traditional japanese and modern values used in Metabolism Architecture, which in this design the mixing is adjusted to Sriwedari Park context. So in this design the idea used is to combine the existing values in Taman Sriwedari, with new values that will support Taman Sriwedari so that it can survive and be able to face the development of time.

Keyword : Metabolism Architecture, Modern, Sriwedari Park, Traditional

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN	
KATA PENGANTAR _____	iii
ABSTRAK _____	iv
ABSTRACT _____	v
DAFTAR ISI _____	vi
DAFTAR GAMBAR _____	vii
DAFTAR TABEL _____	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang _____	1
1.2 Isu dan Konteks Desain _____	1
1.3 Permasalahan dan Kriteria Desain _____	4
BAB 2 PROGRAM DESAIN	
2.1 Rekapitulasi Program Ruang _____	7
2.2 Deskripsi Tapak _____	10
BAB 3 PENDEKATAN DAN METODA DESAIN	
3.1 Pendekatan Desain _____	29
3.2 Metoda Desain _____	30
BAB 4 KONSEP DESAIN	
4.1 Eksplorasi Formal _____	31
4.2 Eksplorasi Teknis _____	38
BAB 5 DESAIN	
5.1 Eksplorasi Formal _____	41
5.2 Eksplorasi Teknis _____	61
BAB 6 KESIMPULAN _____	65
DAFTAR PUSTAKA _____	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Suasana Taman Sriwedari _____	11
Gambar 2.2	Restoran Boga di Segaran _____	11
Gambar 2.3	Visibilitas Taman Sriwedari _____	13
Gambar 2.4	Citra Satelit Taman Sriwedari _____	13
Gambar 2.5	Ilustrasi Tapak _____	14
Gambar 2.6	Bagian THR Sriwedari _____	15
Gambar 2.7	THR Sriwedari Ketika Di Rubuhkan _____	15
Gambar 2.8	Gedung Wayang Orang Sriwedari _____	16
Gambar 2.9	Pendopo Sriwedari _____	17
Gambar 2.10	Kolam Segaran _____	17
Gambar 2.11	Eks Bioskop _____	18
Gambar 2.12	Kondisi Eks Bioskop Terkini _____	18
Gambar 2.13	Grafik Rentang Usia Responden _____	22
Gambar 2.14	Pengklasifikasian zonasi berdasarkan nilai _____	26
Gambar 2.15	Ilustrasi Tingkat Degradasi Memori Kolektif _____	27
Gambar 4.1	Ilustrasi Konsep Tapak ke 1 _____	31
Gambar 4.2	Ilustrasi Konsep Tapak Ke 2 _____	32
Gambar 4.3	Ilustrasi Konsep Tapak Ke 3 _____	33
Gambar 4.4	Ilustrasi Konsep Tapak Ke 4 _____	34
Gambar 4.5	Ilustrasi Montase Desain Baru _____	35
Gambar 4.6	Ilustrasi Konsep Gedung Wayang Orang _____	36
Gambar 4.7	Ilustrasi Perkembangan Wayang _____	36
Gambar 4.8	Kios Buku Sriwedari Lama _____	37
Gambar 4.9	Konsep Kios Buku Sriwedari Usulan _____	37
Gambar 4.10	Struktur Kolom Balok Baja _____	38
Gambar 4.11	Struktur Atap Space Frame _____	38
Gambar 4.12	Bondek _____	39
Gambar 4.13	Video Mapping _____	39
Gambar 4.14	Tribun Lipat _____	40
Gambar 5.1	Site Plan _____	41
Gambar 5.2	Layout Plan _____	42
Gambar 5.3	Tampak Depan _____	43

Gambar 5.4	Tampak Samping _____	44
Gambar 5.5	Denah Basement GWO _____	45
Gambar 5.6	Denah Lantai 1 GWO _____	46
Gambar 5.7	Denah Lantai 2 GWO _____	47
Gambar 5.8	Potongan 1 Tribun Tertutup _____	48
Gambar 5.9	Potongan 2 Tribun Terbuka _____	49
Gambar 5.10	Potongan B-B' _____	50
Gambar 5.11	Potongan C-C' _____	51
Gambar 5.12	Perspektif 1 _____	51
Gambar 5.13	Perspektif 2 _____	52
Gambar 5.14	Perspektif 3 _____	52
Gambar 5.15	Perspektif 4 _____	53
Gambar 5.16	Perspektif 5 _____	53
Gambar 5.17	Denah Kios Buku _____	54
Gambar 5.18	Potongan Kios Buku A-A' _____	55
Gambar 5.19	Potongan Kios Buku B-B' _____	56
Gambar 5.20	Perspektif 6 _____	57
Gambar 5.21	Perspektif 7 _____	57
Gambar 5.22	Perspektif 8 _____	58
Gambar 5.23	Perspektif 9 _____	58
Gambar 5.24	Perspektif 10 _____	59
Gambar 5.25	Perspektif 11 _____	59
Gambar 5.26	Perspektif 12 _____	60
Gambar 5.27	Perspektif 13 _____	60
Gambar 5.23	Axonometri Gedung Wayang Orang _____	61
Gambar 5.24	Axonometri Saluran Air Gedung Wayang Orang _____	62
Gambar 5.25	Skema Air Bersih dan Kotor _____	63
Gambar 5.26	Skema Kelistrikan _____	64

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Besaran Ruang	8
--------------------------------	---

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Waktu merupakan bagian penting dari kehidupan manusia, apa yang dilakukan pada masa sekarang akan menjadi masa lalu di masa yang akan datang, hal ini membuat masa lalu, masa sekarang dan masa depan saling terikat dan tidak bisa di lepaskan. Begitu juga dengan Arsitektur, keberadaanya juga selalu relatif terhadap waktu, sebagai contoh adalah Taman Sriwedari di Kota Surakarta, di bangun pada awal tahun 1900 an oleh Kraton Kasunanan. Kemudian menjadi Taman yang menjadi primadona Kota Surakarta. Namun seiring dengan perubahan sosial, politik dan juga teknologi di Kota Surakarta, taman ini mengalami kemunduran, hal ini ditenggarai dikarenakan perubahan baik di fisik maupun non fisik bangunan yang tidak bisa menyesuaikan dengan perkembangan waktu.

1.2. Isu dan Konteks Desain

Jika ditinjau dari segi fisik, objek arsitektur seperti bangunan arsitektur bisa dikatakan dia tidak bisa abadi, karena setiap material memiliki daya tahan waktunya sendiri, ketahanan tersebut yang kemudian disebut *durabilitas* dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti cuaca, temperature dan juga kelembapan. Selain itu fisik dari bangunan arsitektur juga bisa rusak karena terjadinya bencana, perang atau ulah manusia lainnya.

Namun jika ditinjau lagi aspek non fisiknya, terkadang ketika bangunan itu sudah hilang, masih ada hal hal yang bisa diingat dari objek arsitektural itu, seperti Pruitt Igoe yang sudah dihancurkan, namun orang orang masih bisa tahu akan Pruitt Igoe karena objek tersebut memiliki nilai lebih di dalamnya, yang mana kehancuran Pruitt Igoe sendiri, dikatakan oleh Charles Jencks merupakan sebuah tanda akan kematian dari arsitektur modern. Selain itu juga terdapat catatan sejarah yang memudahkan orang yang tidak merasakannya untuk bisa mengetahuinya. Juga dengan orang yang pernah meninggalnya, orang tersebut

mungkin sudah tidak bisa melihat fisik dari bangunannya, namun kenangan yang terjadi baik buruk atau tidak masih tersimpan seperti apa yang diceritakan di film dokumenter tentang Pruitt Igoe yakni *The Pruitt Igoe Myth : an urban history* ketika orang yang pernah tinggal disana di wawancara dan masih bisa menyebutkan kenangan apa yang pernah terjadi disana seperti “Pruitt Igoe merupakan tempat yang mengagumkan dengan bermacam macam bau makanannya.” Ingatan tersebut yang kemudian dinamakan memori.

Memori menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah kesadaran akan pengalaman masa lampau yang hidup kembali. Memori yang hanya diingat oleh satu individu adalah sebuah memori individu dan memori yang terjadi pada lebih dari satu individu disebut memori kolektif.

Menurut Maurice Halbwachs yang di tulis di bukunya *La Memoire Collective* yang kemudian dikutip oleh Mark Crinson di bukunya *Urban Memory* Memori sangat erat hubungannya dengan pengalaman kolektif. Menurutnya memori itu mengikat sekelompok orang bersama sama, mengisi kembali kesamaan mereka dengan mengacu pada ruang fisik dan kejadian sebelumnya, yang seringkali merupakan momen pendirian dari identitas kolektif itu. Yang menurut Crinson sifat kolektif memori dari Halbwachs membuatnya dapat diterima oleh spasial kolektif yaitu kota. Dari apa yang ditulis Crinson, terdapat keterhubungan antara place dan memori, yakni memori kolektif dapat muncul di sebuah tempat, yang didasari kejadian apa sebelumnya disana dan juga subjeknya adalah orang yang mempunyai kesamaan akan kejadian dan tempat tersebut. Kesamaan tadi akan membuat sebuah citra bersama yang kemudian akan mempengaruhi dan merubah citra space. Hubungan itu tidak terjadi dalam satu arah, hubungan tersebut terjadi secara dua arah, yang mana bukan hanya place tadi yang terpengaruh oleh kelompok orang tadi tapi kelompok orang tadi yang juga akan beradaptasi terhadap place nya.

Hubungan antara memori dan suatu tempat juga di dukung oleh pendapat yang di utarakan oleh Lewis Binford (1982) yang dikutip oleh Julian Thomas (1996) di bukunya yang berjudul *Time, Culture and Identity “in order to understand past we must understand place”* dari pernyataan Binford tadi terdapat sebuah hubungan antara masa lalu, (yang mana masa lalu tadi bisa berupa

memori) dengan sebuah tempat. Juga di dukung oleh pernyataan Kevin Lynch “ untuk menciptakan suatu citra kawasan terdapat proses dua arah antara *observer* dan *observed* ” dari situ dapat dikatakan bahwa memori sekelompok orang terhadap suatu tempat akan membentuk citra kawasan atau disebut juga *sense of place* dari suatu kawasan, dan proses tadi berlangsung dua arah sehingga saling mempengaruhi.

Selanjutnya bagaimana memori sebuah kota tadi tetap ada, menurut Boyer dalam bukunya “ Struktur kota akan berubah seiring dengan jalannya waktu, Namun representasi dari memori juga akan berubah, sehingga memori tersebut akan tetap ada disana ” dari pernyataan boyer tersebut dapat diketahui bahwa suatu objek arsitektur akan tetap ada namun bukan berarti objek tersebut secara fisik akan tetap sama namun memori yang ada di sana lah yang akan tetap. Untuk tetap meng-adakan memori tersebut maka tinggal bagaimanakan seorang perancang merancang satu hal yang merepresentasikan memori tersebut.

Konteks Perancangan yang di pilih sebagai kasus yang akan menjadi simulasi perancangan berada di Taman Sriwedari di Surakarta, tempat ini dipilih berdasarkan fenomena yang ada di taman tersebut. Yakni semakin surut nya eksistensi dan aktivitas yang ada di taman tersebut, karena terkalahkan oleh ruang publik lainnya di Kota Solo.

Kota Solo sendiri merupakan sebuah kota yang secara luasan geografis kecil, namun kota ini memiliki kekayaan akan budaya, hal ini tak lepas akan kota solo yang pernah menjadi ibukota dari kerajaan Kasunanan Surakarta dan Mangkunegaran, sehingga Kota Solo sendiri memiliki julukan “Solo Spirit Of Java” yang menunjukkan bahwa Solo sendiri merupakan jiwa dari kebudayaan jawa. Tak ayal terdapat banyak tempat yang dijadikan pusat kesenian, seperti Taman Balekambang, Taman Sriwedari, Taman Budaya Jawa Tengah dan juga Institut Kesenian Indonesia juga salah satunya bertempat di Solo.

Dari beberapa tempat tadi Taman Sriwedari merupakan tempat yang pertama kali dibangun, sehingga memiliki banyak nilai sejarah di dalamnya, juga merupakan lambang eksistensi keraton Kasunanan Surakarta ketika berada di masa kolonial Belanda. Namun kondisi dari Taman Sriwedari menjadi yang paling memprihatinkan daripada yang lainnya, banyak bangunan yang beralih

fungsi atau dirobohkan seperti Segaran yang beralih fungsi menjadi tempat makan, juga gedung bioskop Solo Theatre yang sekarang sudah dirobohkan karena mangkrak. Selain itu visibilitas dari taman ini juga kurang karena terhalang oleh bangunan bangunan disekitarnya. Ketika keberadaan akan suatu tempat terancam maka ditakutkan nilai dan memori apa yang ada di dalamnya juga turut hilang.

1.3. Permasalahan Dan Kriteria Desain

1.3.1. Permasalahan Desain

Permasalahan yang ada di Taman Sriwedari adalah tidak terintegrasinya program yang sudah ada, hal ini di sebabkan oleh perkembangan perkembangan yang ada di Taman Sriwedari yang awalnya berupa Taman Hijau yang berisi pendopo, segaran sebagai tempat pertunjukan, taman bunga dan kebun binatang, yang kemudian berkembang hingga memiliki bangunan dengan massa seperti Gedung Wayang Orang dan Gedung Bioskop kemudian hingga seperti sekarang hanya menyisakan taman air Segaran dan Gedung Wayang Orang.

Permasalahan berikutnya adalah tidak terhubungnya Taman Sriwedari dengan lingkungan sekitar, hal ini disebabkan oleh perkembangan di luar Taman Sriwedari berupa kios kios buku di selatan Taman Sriwedari yang menyebabkan tertutupnya Taman Sriwedari dari luar, juga pembangunan lainya seperti gedung Graha Wisata Niaga.

Permasalahan berikutnya adalah matinya salah satu cagar budaya yakni Taman Air Segaran yang di sebabkan oleh alih fungsi lahan menjadi bangunan restoran komersil.

1.3.2. Kriteria Desain

Dari 3 Permasalahan tersebut kemudian di rumuskan menjadi 3 kriteria yang harus dienuhi oleh desain ini. Sehingga desain ini mampu menyelesaikan permasalahan dan menjawab tujuan yang ada.

1. Program yang ada harus saling terintegrasi
2. Desain harus memiliki keterhubungan yang baik dengan lingkungan sekitar
3. Desain harus mampu menghidupkan kembali Taman Air Segaran

BAB 2

Program Desain

2.1. Rekapitulasi Program Ruang

2.1.1. Kebutuhan Ruang

2.1.1.1. Gedung Wayang Orang

Untuk mewadahi dan mempertahankan wayang orang dan tari tradisional yang ada di kawasan Taman Sriwedari, maka di butuhkan gedung penunjang dua kegiatan tersebut, namun karena pementasan kegiatan tersebut memiliki kebutuhan yang sama, maka di usulkan bahwa adanya penggabungan dua program itu. Berikut ini adalah kebutuhan ruangnya.

- Panggung
- Tribun Penonton
- Ruang Rias & Ganti Laki Laki
- Ruang Rias & Ganti Perempuan
- Kamar Mandi
- Kamar Mandi Pengunjung
- Lobby
- Ticket Box
- Ruang Mekanik
- Ruang Genset
- Shaft
- Gudang
- Lift

2.1.1.2. Taman

- Plaza
- Kolam Air Segaran
- Plaza Air Mancur
- Panggung
- Taman Bermain

2.1.1.3. Sentra Kuliner

- Kasir
- Dapur
- Stan
- Area Makan Outdoor
- Area Makan Indoor

2.1.1.5. Kios Buku

- Kios
- Gudang
- Tempat Membaca Buku

2.1.2. Besaran Ruang

Tabel 2.1. Besaran Ruang

No	Nama Ruang	Zonasi	Luas per unit (m ²)	Unit	Total Luas (m ²)
Gedung Wayang Orang					
1	Panggung	Publik	216	1	216
2	Tribun Penonton	Publik	0.45	500	225
3	R. Rias & Ganti Laki Laki	Privat	28	1	28
4	R. Rias & Ganti Perempuan	Privat	28	1	28
5	Kamar Mandi Pemain	Privat	3	10	30
6	Kamar Mandi Pengunjung	Publik	3	4	12
7	Lobby	Publik	75	2	150
8	Tiket Boks	Privat	5.5	2	11
9	R Mekanik	Privat	20	2	40
10	R Genset	Privat	20	1	20
11	R Monitor	Privat	22	1	22
12	Gudang	Privat	35	1	35

13	Lift	Privat	6	2	12
14	Ruang Belakang Panggung	Privat	100	1	100
Taman					
1	Taman Tengah	Publik	1850	1	1850
2	Kolam Air Segaran	Publik	4264	1	4264
3	Taman Air Mancur	Publik	556	1	556
4	Taman GWO	Publik	810	1	810
5	Taman Kios Buku	Publik	1050	1	1050
6	Panggung	Publik	302	1	302
7	Tribun Outdoor	Publik	100	1	100
8	Plaza Sekitar Kolam	Publik	1600	1	1600
9	Plaza Utama	Publik	3459	1	3459
Sentra Kuliner					
1	Stan Makan	Publik	4	12	48
2	Dapur	Privat	13	12	156
3	Kasir	Publik	4	12	48
4	Area Makan	Publik	191	1	191
Kios Buku					
1	Kios	Publik	4	92	368
2	Gudang	Privat	2	92	184
3	Ruang Diskusi	Publik	45	1	45

Sumber: Pribadi

2.2. Deskripsi Tapak

2.2.1. Sejarah

Taman Sriwedari merupakan taman yang di bangun dan di buka pada tahun 1901 oleh Paku Buwana X, raja dari keraton Kasunanan Surakarta. Selain sebagai taman, tujuan tersirat dari dibangunnya taman ini adalah, Keraton Kasunanan merasa perlu adanya perlambangan bahwa mereka masih memiliki supremasi terhadap tekanan saat itu, yang pada saat itu Indonesia sedang masa mengalami penjajahan yang dilakukan oleh Belanda.

Pada awalnya taman ini berfungsi selain sebagai tempat hiburan juga sebagai tempat peristirahatan bagi raja dan keluarganya. Namun kemudian taman ini dibuka untuk umum. Pada awal berdirinya taman ini memiliki kebun bunga, kebun binatang kecil, pendopo dan sebuah museum, juga terdapat segaran yakni sebuah kolam yang ditengahnya terdapat bukit yang ada panggungnya yang berfungsi sebagai tempat pertunjukan, kemudian semakin berkembang, disana terdapat gedung pementasan wayang orang, wayang kulit dan bioskop pada tahun 1917, gedung wayang orang sendiri mengalami akulturasi dengan budaya barat, dimana gedungnya memiliki tipologi seperti gedung opera. Kemudian dibangun juga Stadion di sisi barat dari Taman Sriwedari, yang kemudian di beri nama Stadion Sriwedari, selepas kemerdekaan, Stadion Sriwedari menjadi tempat salah satu acara bersejarah di awal kemerdekaan Indonesia, yakni sebagai tuan rumah Pekan Olahraga Nasional pertama atau yang disingkat PON I.

Pada masa lalu segaran merupakan bagian utama dari Taman Sriwedari, segaran sendiri berbentuk pulau yang berada di tengah sebuah kolam, Segaran sendiri merupakan simbolis dari lautan, sedangkan pulaunya sendiri merupakan simbolis dari gunung yang juga merupakan simbolis dari ke agungan.

Sedangkan untuk Gedung Wayang Orang sendiri menjadi pusat dari taman Sriwedari di bidang budaya wayang, pementasan wayang orang sendiri sempat jadi primadona di tahun 1960-1970.

Di sebelah Gedung Wayang Orang terdapat bioskop yang kemudian setelah merdeka dinamakan Solo Theatre, Bioskop ini menjadi salah satu primadona bioskop di solo selain bioskop lokal lainnya.

Taman sriwedari sendiri pada awal berdiri juga terdapat kebun binatang di dalamnya, terdapat beragam jenis satwa di dalamnya seperti gajah, kancil, harimau, burung dan lainnya, dan juga pendopo yang di fungsikan sebagai tempat raja ketika berada di sana, ataupun sebagai tempat pertunjukan.



Gambar 2.1. Suasana Taman Sriwedari (<http://3.bp.blogspot.com/-Ddmyjd2wJMc/UuB6bDPYpDI/AAAAAAAAAB8/UOurK6qJlbQ/s1600/1.jpg>)

2.2.2. Taman Sriwedari Sekarang

Sekarang Taman Sriwedari sudah berbeda jauh dengan masa dulu, secara fungsi masih sama sebagai ruang publik dan tempat pusat budaya namun pamornya sudah kalah jauh dari tempat ruang publik di solo lainnya.

Segaran di taman sriwedari sudah berubah fungsi menjadi sebuah rumah makan yakni rumah makan Wisma Boga.



Gambar 2.2. Restoran Boga di Segaran (https://www.tripadvisor.co.id/LocationPhotoDirectLink-g297713-d8445272-i194596833-Sriwedari_Park-Solo_Central_Java_Java.html)

Kemudian setelah kontrak Restoran Boga tidak diperpanjang, kemudian restoran boga dirubuhkan dan kolam air segaran di biarkan begitu saja.

Sedangkan untuk gedung bioskop mulai tahun 2006 mulai mangkrak, walaupun sempat menjadi primadona namun bioskop lokal di solo lambat laun kalah oleh perkembangan teknologi seperti adanya VCD atau DVD, selain itu juga kalah oleh bioskop yang ada di dalam mall. Sehingga selepas 2006 gedung bioskop menjadi bangunan yang tak terpakai dan kemudian sempat menjadi Gedung Kesenian Surakarta, namun pada tahun 2016 gedung ini dirubuhkan, karena kondisi gedung yang sudah tidak layak.

Untuk Kebun Binatang dan Bunga sendiri selepas mangkatnya Pakubuwono X pada tahun 1938 kondisinya mulai kurang di perhatikan, sehingga pada medio 1980an oleh Pemerintah Kota Surakarta kebun binatang tersebut dipindah lokasi ke daerah Jurug, dan menjadi Taman Satwa Taru Jurug, sedangkan sisa lahan yang digunakan sebagai kebun di alih fungsikan sebagai Taman Hiburan Rakyat, yang mana pada masa sekarang kondisinya juga mulai sepi pengunjung karena wahana yang ada tidak mengalami inovasi, kemudian pada tahun 2017, Taman Hiburan Rakyat Sriwedari dirubuhkan dan oleh Pemerintah Kota Surakarta akan dibangun Masjid disana. Sedangkan lahan yang lain ada yang dibangun sebagai Gedung Wisata Niaga, yakni sebuah gedung serba guna.

Sedangkan untuk Gedung Wayang Orang masih bertahan hingga sekarang namun juga dalam kondisi yang tidak memadai seperti sepi pengunjung dan gedung yang sudah mengalami kerusakan.

Selain itu visibilitas dari Taman Sriwedari juga kurang dimana satu satunya penanda yang menandakan itu sebuah ruang publik hanya di bagian depan yakni sebuah gate, sedangkan untuk dari sisi jalan lainnya terhalang oleh bangunan, seperti di sisi timur dan selatan di Jalan Museum dan Jalan Kebangkitan Nasional tertutup oleh kios kios, dan di sisi utara di Jalan Slamet Riyadi tertutup oleh pagar dan bangunan Gedung Wisata Niaga.



Gambar 2.3. Visibilitas Taman Sriwedari. Dari Kiri Searah Jarum Jam, Foto Taman Sriwedari Dari Jalan Kebangkitan Nasional, Jalan Museum, Jalan Slamet Riyadi (Google Street Map)



Gambar 2.4. Citra Satelit Taman Sriwedari (Google Earth)

2.2.3. Analisa Tapak

Dari kesemua bagian Taman Sriwedari yang kemudian masuk objek rancang adalah bagian dari pendopo, bekas Gedung solo theatre dan juga daerah

segaran, yang total memiliki luasan 32.000 m², sedangkan bekas THR Sriwedari ke selatan, Pemerintah Kota Surakarta sudah memiliki rencana untuk membangun Masjid beserta tempat parkir.

A. Lokasi Tapak

Tapak berada di area eksisting dari Taman Sriwedari, tapak memiliki luasan +/- 32.000 m².



Gambar 2.5. Ilustrasi Tapak (Ilustrasi Penulis)

Di dalam Taman Sriwedari sekarang terdapat beberapa bangunan, di dalamnya terdapat Taman Hiburan Rakyat Sriwedari, Gedung Wayang Orang Sriwedari, Pendopo Sriwedari, Segaran dan Kios Kios yang menjual barang barang kesenian. Berikut ini penjelasan per objek dari objek objek yang ada di Taman Sriwedari.

A. Taman Hiburan Rakyat Sriwedari.

Taman Hiburan Rakyat Sriwedari berdiri pada tahun 1985, dan pada tahun 2017 ini izin operasional dari taman hiburan ini akan di tutup. THR ini berisi wahana wahana permainan untuk anak anak hingga remaja serta panggung hiburan yang menjadi tempat diselenggarakannya berbagai acara hiburan.

Sampai saat ini taman ini berada dalam kondisi yang kurang baik karena kurangnya perawatan dan perhatian.



Gambar 2.6. Bagian THR Sriwedari (republika.co.id)



Gambar 2.7. THR Sriwedari Ketika Dirobohkan (Dokumentasi Pribadi)

B. Gedung Wayang Orang Sriwedari

Gedung Wayang Orang Sriwedari merupakan gedung yang menjadi pusat pementasan wayang orang di Taman Sriwedari, Gedung ini berdiri sejak tahun 1922 dan baru mengalami renovasi pada tahun 1951 dan

1992, yang unik dari gedung ini adalah terjadi akulturasi budaya antara pagelaran wayang orang dengan bioskop, dimana cara menyaksikan pagelaran pewayangan di gedung ini menerapkan apa yang ada di gedung bioskop, dimana penonton duduk di bangku bangku, alih alih lesehan.

Kondisi gedung ini juga saat ini sudah tergerus umur, tampak gedung sudah kusam dan juga banyak kerusakan fisik seperti bocornya atap gedung.



Gambar 2.8. Gedung Wayang Orang Sriwedari (dokumentasi pribadi)

C. Pendopo Sriwedari

Pendopo Sriwedari terletak di areal depan dari Taman Sriwedari, pendopo ini merupakan salah satu bangunan yang berdiri sejak taman ini didirikan. Pada zaman dulu, pendopo ini berfungsi sebagai tempat

peristirahatan, sedangkan sekarang pendopo ini menjadi tempat multi-fungsi sering digunakan sebagai sarana latihan tari.



Gambar 2.9. Pendopo Sriwedari (Dokumentasi Pribadi)

D. Segaran

Pada masa lalu segaran merupakan bagian utama dari Taman Sriwedari, segaran sendiri berbentuk pulau yang berada di tengah sebuah kolam. Segaran sempat berubah fungsi yang awalnya sebagai tempat pertunjukan dan prosesi malam *selikuran* berubah menjadi restoran boga, yang pada tahun 2016 sudah habis kontraknya dan di robohkan, sekarang segaran hanya berupa kolam biasa.



Gambar 2.10. Kolam Segaran (Dokumentasi Pribadi)

E. Eks Bioskop dan Gedung Kesenian Surakarta

Merupakan bekas bioskop solo theatre. Gedung biokop sudah berdiri sebelum masa kemerdekaan. Namun pada tahun 2006 karena kalah dalam bersaing dengan bioskop lainnya gedung ini berubah fungsi sebagai Gedung Kesenian Surakarta, namun sekarang gedung ini sudah dirobohkan dan hanya berbentuk puing puing.



Gambar 2.11. Eks Bioskop dan Gedung Kesenian Surakarta
(solopos.com)



Gambar 2.12. Kondisi Eks Bioskop dan Gedung Kesenian Surakarta Terkini
(dokumentasi pribadi)

2.2.4. Kajian Tapak Berdasarkan Kriteria Ruang Publik

Selanjutnya dilakukan kajian tapak berdasarkan unsur pembentuk ruang publik yang baik menurut Project For Public Spaces yang sudah di jabarkan pada bab 2 pada sub bab teori pendukung. Selanjutnya kajian ini menjadi dasar dalam mengkaji kondisi Taman Sriwedari apakah sudah baik atau belum, yang kemudian dapat diketahui fungsi ruang publik seperti apa yang seharusnya ada di Taman Sriwedari

Taman Sriwedari adalah sebuah ruang publik yang memiliki fungsi sebagai tempat pagelaran seni budaya dan juga rekreasi bagi masyarakat Surakarta. Jika dikaji berdasarkan 4 unsur penting ruang publik menurut Project For Public Spaces, kondisi taman sriwedari sekarang adalah sebagai berikut.

A. Sociability

Pada aspek *sociability* menurut Project for Public Spaces terdapat parameter untuk mengukur apakah suatu ruang publik sudah memenuhi aspek *sociability* beberapa parameter yang dapat ditemukan dan diukur di taman sriwedari adalah sebagai berikut.

1. Street Life

Kehidupan di jalan di sekitar Taman Sriwedari kurang terpengaruh oleh keberadaan Taman Sriwedari sendiri, hal ini disebabkan ketidak adanya keterhubungan antara ruang dalam Taman dengan ruang luar Taman.

2. Evening Life

Pada malam hari Taman Sriwedari cenderung Mati dikarenakan jam operasional dari tempat rekreasi yang tidak sampai malam, dan di gedung pertunjukan seni hanya pada hari hari tertentu ada pertunjukan di malam hari.

3. Social Network

Di taman Sriwedari sendiri terdapat 3 komunitas yang ada disini, yakni komunitas wayang orang, yang berada di gedung Wayang Orang, komunitas Jamparingan, yakni budaya panahan dari keraton yang memanfaatkan lahan

lahan kosong di Taman Sriwedari. Juga komunitas tari yang berpusat di pendopo. Selain itu tempat interaksi yang lebih luas lagi berada di trotar di luar Taman Sriwedari dan juga di THR Sriwedari, selain itu tidak ditemukan lagi tempat yang bisa menjadi wadah interaksi dari orang-orang yang ada di Taman Sriwedari.

B. Access and Linkages

Keterhubungan dan Akses dari Taman Sriwedari dengan lingkungan sekitar memiliki kondisi yang kurang baik, karena Taman Sriwedari tidak terhubung sekitar, dengan batas antara taman Sriwedari dengan sekitar di batasi oleh tembok dan juga taman Sriwedari seakan akan menjadi halaman belakang dari kios-kios yang mengelilingi Taman Sriwedari di sisi selatan dan sisi barat.. Hal ini menyebabkan Taman Sriwedari secara visual tidak terlihat, padahal menurut Project For Public Spaces ruang publik yang baik adalah yang bisa dilihat dari sekitarnya.

Sedangkan dari segi aksesnya Taman Sriwedari hanya bisa diakses melalui sisi utara dan selatan, dan tidak adanya pedestrian di sepanjang sirkulasi di taman Sriwedari yang lebih ditujukan untuk kendaraan bermotor. Juga dari segi sirkulasi, tidak ada sirkulasi yang jelas bagi pejalan kaki. Hal ini menyebabkan tidak semua bagian dari Taman Sriwedari mudah diakses, yang paling terasa dampaknya adalah Taman Air Segaran yang memiliki akses sendiri namun terpisah dari sirkulasi utama dari Taman Sriwedari.

C. Comfort and Images

Aspek kenyamanan dari Taman Sriwedari dapat diukur melalui parameter yang ada di Project for Public Spaces yakni sebagai berikut

1. Kondisi Bangunan

Kondisi bangunan yang ada di Taman Sriwedari sendiri kurang layak karena banyak bangunan yang sudah rusak.

2. Kondisi Lingkungan

Untuk kondisi lingkungan juga tidak layak karena tidak adanya sirkulasi pejalan kaki yang jelas dan juga kurangnya fasilitas Taman Sriwedari sebagai Taman dan Ruang Terbuka seperti tempat untuk duduk.fid

Taman Sriwedari sendiri semakin kesini juga semakin kehilangan citranya, dimana di awal berdiri Taman Sriwedari tercipta sebagai Kebon Rojo namun kondisi sekarang berdasarkan survey yang pernah dilakukan, Citra Taman Sriwedari adalah tempat rekreasi, yang mana di bagian taman sriwedari yakni segaran kehilangan citranya.

D. Uses and Activities

Kegunaan dan aktivitas dapat diukur dari parameter berikut ini.

1. Local Business Ownership

Untuk kepemilikan kios kios yang menjual lokalitas sudah banyak tersebar di sepanjang sirkulasi dari Taman Sriwedari, juga di sisi sekitar Taman Sriwedari tepatnya di sisi timur dari Taman.

2. Land Uses Pattern

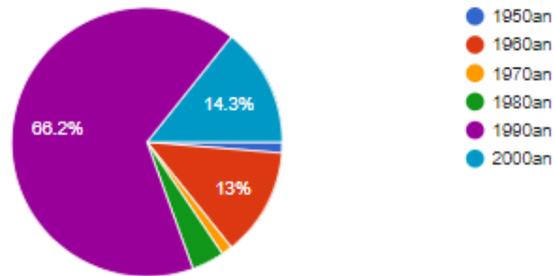
Pola dari zonasi Taman Sriwedari sendiri masih kurang baik dimana masih ada ketidakterhubungan antara zonasi dengan sirkulasi

2.2.5. Analisa Memori Kolektif

Dalam melakukan analisa, penulis mendapatkan data sekunder dari kuisioner yang diisi oleh 77 responden. Responden dikelompokan berdasarkan rentan tahun kelahiran dengan hasil pengelompokan sebagai berikut.

Saudara Lahir Pada Tahun ?

77 responses



Gambar 2.13. Grafik Rentang Usia Responden (Penulis)

Didapatkan responden rentang kelahiran 1950an 1 responden, rentang kelahiran 1960an 10 responden, rentang kelahiran 1970an 1 responden, rentang kelahiran 1980an 3 responden, rentang kelahiran 1990an 51 responden dan rentang kelahiran tahun 2000an 11 responden.

Secara umum memori kolektif dari responden kelahiran 1950 terhadap Taman Sriwedari adalah tentang seni budaya yakni pagelaran wayang bocah di GWO Sriwedari. Untuk memori kolektif responden kelahiran 1960 adalah Taman Sriwedari sebagai sarana hiburan dan rekreasi. Untuk memori kolektif responden kelahiran 1970 adalah Taman Sriwedari sebagai tempat hiburan dan seni, dengan menyebutkan bahwa disana tempat pagelaran seni, dan wahana hiburan seperti bioskop. Untuk memori kolektif kelahiran 1980 menyatakan bahwa disana adalah tempat berekreasi. Untuk memori kolektif kelahiran 1990 rata rata menyatakan bahwa disana adalah tempat berekreasi dan tempat diselenggarakan pagelaran seni, pertunjukan, dan lomba lomba. Untuk memori kolektif kelahiran 2000an menyatakan bahwa Taman Sriwedari adalah tempat untuk berekreasi dan bermain.

Dari data data diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa memori kolektif di Taman Sriwedari adalah sebagai tempat berekreasi dan pagelaran seni. Selanjutnya dicari memori kolektif Taman Sriwedari berdasarkan tiap objek objek yang ada disana.

A. THR Sriwedari

THR Sriwedari mengalami masa jaya dari awal dibukanya hingga periode 90an dan mulai mengalami kemunduran pada awal tahun 2000an. Bagi masyarakat Solo yang lahir di tahun 80-90an taman ini memiliki banyak kenangan, karena pada masa itu taman ini menjadi satu satunya taman hiburan di Solo. Sedangkan bagi generasi yang lahir di tahun 2000an Taman ini kurang memiliki kenangan bagi mereka karena pada masa itu taman ini sudah mengalami kemunduran. Taman ini mengalami kemunduran dikarenakan munculnya alternatif lain hiburan di kota Solo seiring dengan munculnya *Mall Mall* di kota solo dan mulai berkembangnya teknologi hiburan. Selain itu wahana di taman ini juga mulai termakan usia dan tidak adanya pembaharuan di taman ini sendiri.

Dari Hasil Kuisoner, dari 1 orang responden kelahiran tahun 1950an mempunyai memori di THR Sriwedari sebagai tempat bermain bersama anak anak. Untuk responden kelahiran tahun 1960an mempunyai memori kolektif di THR Sriwedari sebagai arena rekreasi keluarga. Untuk responden kelahiran 1970an mempunyai memori di THR Sriwedari sebagai tempat bermain aneka wahana permainan. Untuk responden kelahiran 1980an mempunyai memori kolektif di THR Sriwedari sebagai tempat bermain. Untuk responden kelahiran 1990an mempunyai memori kolektif di THR Sriwedari sebagai sarana rekreasi keluarga. Begitu pula dengan memori kolektif yang dimiliki responden kelahiran 2000an yang menganggap Taman Sriwedari sebagai tempat berekreasi

B. Gedung Wayang Orang

Gedung Wayang Orang mengalami masa jaya seiring dengan jayanya pagelaran Wayang orang saat itu yakni pada medio 1960-1970an sehingga gedung ini memiliki nilai bagi orang orang yang merasakan kejayaan dari pagelaran wayang orang sriwedari ini. Sedangkan bagi generasi yang lahir tahun 1990an ke atas, gedung ini tidak banyak memiliki kenangan.

Gedung Wayang Orang sendiri juga sudah menjadi Bangunan Cagar Budaya, karena sejarahnya dan merupakan saksi bisu dari perkembangan wayang orang sejak jaman sebelum kemerdekaan hingga sekarang.

Dari Hasil Kuesioner sendiri 59 responden pernah ke Gedung Wayang Orang dan dari 59 responden tersebut baik dari generasi yang lahir tahun 2000an hingga yang lahir tahun 1950an memiliki satu memori kolektif yang sama yakni Gedung Wayang Orang merupakan tempat pentas seni, baik berupa pertunjukan wayang atau pentas seni lainnya.

C. Segaran

Segaran merupakan bangunan asli dari Taman Sriwedari yang masih ada hingga sekarang, pada awal berdirinya, objek yang merupakan perlambangan dari gunung dan laut ini digunakan sebagai pementasan karawitan dan tempat untuk prosesi malam selikuran, pada masa itu, keluarga raja menikmati pementasan di atas perahu. Namun objek ini juga mengalami banyak perubahan fungsi yang menyebabkan hilangnya nilai historis dari segaran dimana objek ini pernah menjadi sebuah restoran.

Dari hasil kuesioner hanya 19 responden dari 77 responden yang pernah mengunjungi Segaran. Dari responden kelahiran 1950an mempunyai memori disana sebagai tempat wisata air, dengan jawaban naik perahu bersama keluarga disana. Responden kelahiran 1960an dari 10 responden hanya satu yang tidak pernah mengunjungi segaran dan 9 responden memiliki kesamaan memori yakni Segaran sebagai tempat wisata air. Responden kelahiran 1970an memiliki memori di segaran sebagai tempat wisata air. Responden kelahiran 1980an dari 3 responden hanya 2 yang mengisi dan mereka memiliki memori disana sebagai tempat rekreasi dengan jawaban segaran sebagai tempat mancing dan melihat binatang. Responden kelahiran 1990an banyak yang tidak mengetahui objek ini, dengan hanya 5 responden yang pernah ke segaran dari 51 responden, dan jawaban dari responden beragam, ada yang segaran sebagai tempat mancing, tempat pertunjukan juga sebagai tempat

makan. Sedangkan responden kelahiran 2000an sama sekali belum ada yang pernah mengunjungi segaran.

D. Eks Gedung Kesenian dan Bioskop

Pada awalnya objek ini merupakan bioskop Solo Theatre salah satu bioskop yang menjadi primadona di kota solo. Pada tahun 1970-90an menjamur banyak bioskop bioskop yang berdiri sendiri di Kota Solo, dan Solo Theatre sendiri menjadi biokop yang bisa bertahan hingga tahun 2000an, dimana pada 1990 banyak bioskop gulung tikar di Solo. Pada tahun 2006 bioskop ini beralih fungsi menjadi Gedung Kesenian Surakarta karena setelah gulung tikarnya bioskop, bangunan bioskop mangkrak. Namun akhirnya gedung ini pada tahun 2016 dirobohkan oleh Pemkot Surakarta.

Bagi Masyarakat Solo yang lahir tahun 1970-90an gedung ini banyak menyimpan kenangan bagi mereka yang gemar menonton film. Namun bagi generasi yang lahir pada tahun 2000an mereka tidak mengetahui bahwa di tempat ini dulunya pernah menjadi bioskop.

E. Pendopo

Pendopo sendiri merupakan bangunan multi-fungsi yang pada awalnya di tujukan untuk keluarga kerajaan yang akan beristirahat ketika mengunjungi Taman Sriwedari, namun setelah pengaruh Kerajaan berkurang di Solo, bangunan ini menjadi bangunan publik tempat berinteraksinya masyarakat Solo.

Dari data diatas baik dari data empiris maupun data dari kuesioner dapat diketahui bahwa THR Sriwedari merupakan objek yang memiliki memori sebagai taman rekreasi atau tempat hiburan, Sedangkan Gedung Wayang Orang merupakan tempat pagelaran seni dan juga memiliki nilai historis karena menjadi tempat berkembangnya wayang orang, kemudian pendopo merupakan tempat yang memiliki nilai historis lainnya, walaupun fungsinya telah berubah sekarang. Dan yang menarik adalah fenomena di Segaran. Secara nilai historis segaran memiliki nilai dan pada jaman dulu selain sebagai tempat pentas seni juga di gunakan sebagai wisata air. Dan menurut memori kolektif generasi yang lahir

tahun 1950an hingga 1980an menyepakati bahwa segaran sebagai tempat yang memiliki memori sebagai tempat rekreasi khususnya wisata air. Namun memasuki era kelahiran tahun 1990an terjadi degradasi yang menyebabkan biasanya memori kolektif objek tersebut, hingga pada era kelahiran 2000an, mereka sama sekali tidak tahu segaran itu apa. Disitu menunjukkan bahwa segaran yang awalnya memiliki memori kolektif pada masa sekarang memori kolektif tadi tidak tersampaikan dengan baik ke generasi tahun 1990an dan 2000an.



Gambar 2.14. Pengklasifikasian Zonasi Berdasarkan Nilai (Penulis)

Warna kuning menunjukkan bahwa area tersebut memiliki nilai sebagai tempat hiburan sedangkan area dengan warna biru adalah area yang memiliki nilai sejarah.



Gambar 2.15. Ilustrasi Tingkat Degradasi Memori Kolektif (Penulis)

Diatas merupakan ilustrasi yang menunjukkan bagaimana memori kolektif dari objek objek yang ada di Taman Sriwedari. Warna Merah Tua menunjukkan bahwa disitu terjadi degradasi memori kolektif yang signifikan, sedangkan merah muda menunjukkan bahwa memori kolektif disana tidak mengalami degradasi. Selanjutnya objek yang akan mengalami degradasi memori kolektif akan menjadi fokus dalam rancangan ini.

BAB 3

Pendekatan dan Metoda Desain

3.1. Pendekatan Desain

Pendekatan yang di gunakan dalam karya ini adalah pendekatan Arsitektur Metabolisme, Arsitektur Metabolisme adalah sebuah gerakan arsitektur yang di inisiasi oleh beberapa Arsitek dari Jepang. Gerakan ini dilatar belakangi oleh pembangunan di Jepang setelah masa perang dunia kedua, yang mana banyak terjadi kerusakan di pemukiman dan industri di Jepang yang berakibat lumpuhnya ekonomi Jepang, sehingga mengakibatkan pembangunan di Jepang pada masa itu diarahkan ke sektor industri juga terjadinya pergeseran pembangunan pemukiman di Jepang yang memusat di kota besar sehingga permintaan pemukiman di Kota Besar meningkat, hal ini ber implikasi terhadap bangunan yang di bangun lebih mengutamakan fungsi sehingga, nilai tradisional dari Arsitektural Jepang terkikis.

Atas dasar keresahan terkikisnya nilai dari Arsitektur tradisional Jepang, semakin tingginya permintaan pemukiman dan perlunya pembangunan yang cepat untuk memulihkan ekonomi di Jepang paska perang. Munculah gerakan Arsitektur ini. Yang mana prinsip dari pendekatan ini adalah antara lain untuk menjadikan suatu Arsitektur dapat bertahan terhadap perubahan waktu dan mampu meresponnya.

Alasan dipakainya pendekatan ini karena, pendekatan ini sesuai dengan tujuan dari desain yakni untuk menguatkan dan menghidupkan kembali Taman Sriwedari dengan cara mempertahankan nilai nilai yang sudah melekat di taman Sriwedari. Menurut Boyer (1994) “Struktur kota akan berubah seiring dengan jalannya waktu, Namun representasi dari memori juga akan berubah, sehingga memori tersebut akan tetap ada disana” dari pernyataan Boyer, untuk mempertahankan suatu memori kolektif di suatu tempat tertentu, perlu adanya benda atau objek yang merepresentasikan memori kolektif tadi, dan objek yang merepresentasikan suatu memori kolektif tadi haruslah ikut berubah seiring dengan perubahan yang terjadi di kota dan juga seiring dengan waktu. Hal tersebut sejalan dengan Arsitektur Metabolisme yang pada prinsipnya

memandang Arsitektur harus bertransformasi merespon perubahan perubahan yang terjadi sejalan dengan waktunya.

3.2. Metoda Desain

Metode Desain yang digunakan menggabungkan hal yang lama dengan yang baru atau modern yang diadaptasi dari Arsitektur Metabolisme, yakni menggabungkan Arsitektur Tradisional Jepang dengan Modern, yang mana pernah dilakukan oleh Kiyonori Kikutake ketika membangun karya nya yakni Sky House, dengan di sesuaikan dengan konteks nya. hal lama yang di pertahankan adalah program lama dan juga nilai yang terkandung di dalamnya sedangkan hal baru atau modern yang ditambahkan adalah dalam sisi teknologi dan aktivitasnya.

Program lama yang di pertahankan di Taman Sriwedari adalah budaya Wayang Orang kemudian Sendra Tari dan Taman Air Segaran, juga fungsi Taman Sriwedari sebagai ruang publik. Sementara Itu hal baru yang di Tambahkan adalah kios buku sebagai integrasi dari sekitar, Taman Baca, Taman Bermain dan Sentra Kuliner.

Untuk memperoleh data diatas menggunakan metode kuisioner yang di sebarakan ke responden yang sudah pernah merasakan dan memiliki memori di Taman Sriwedari.

BAB IV

Konsep Desain

4.1. Ekplorasi Formal

4.1.1. Konsep Tapak

Konsep besar yang digunakan untuk meredesain Taman Sriwedari adalah dengan menggabungkan unsur lama dari Taman Sriwedari dengan unsur baru yang nantinya akan di tambahkan. Yang dalam pengaplikasiannya dalam konsep tapak dan penyusunan program adalah mengintegrasikan kesemua program dengan menjadikan “Taman” sebagai elemen penyatu.



Gambar 4.1. Ilustrasi Konsep (Ilustrasi Pribadi)

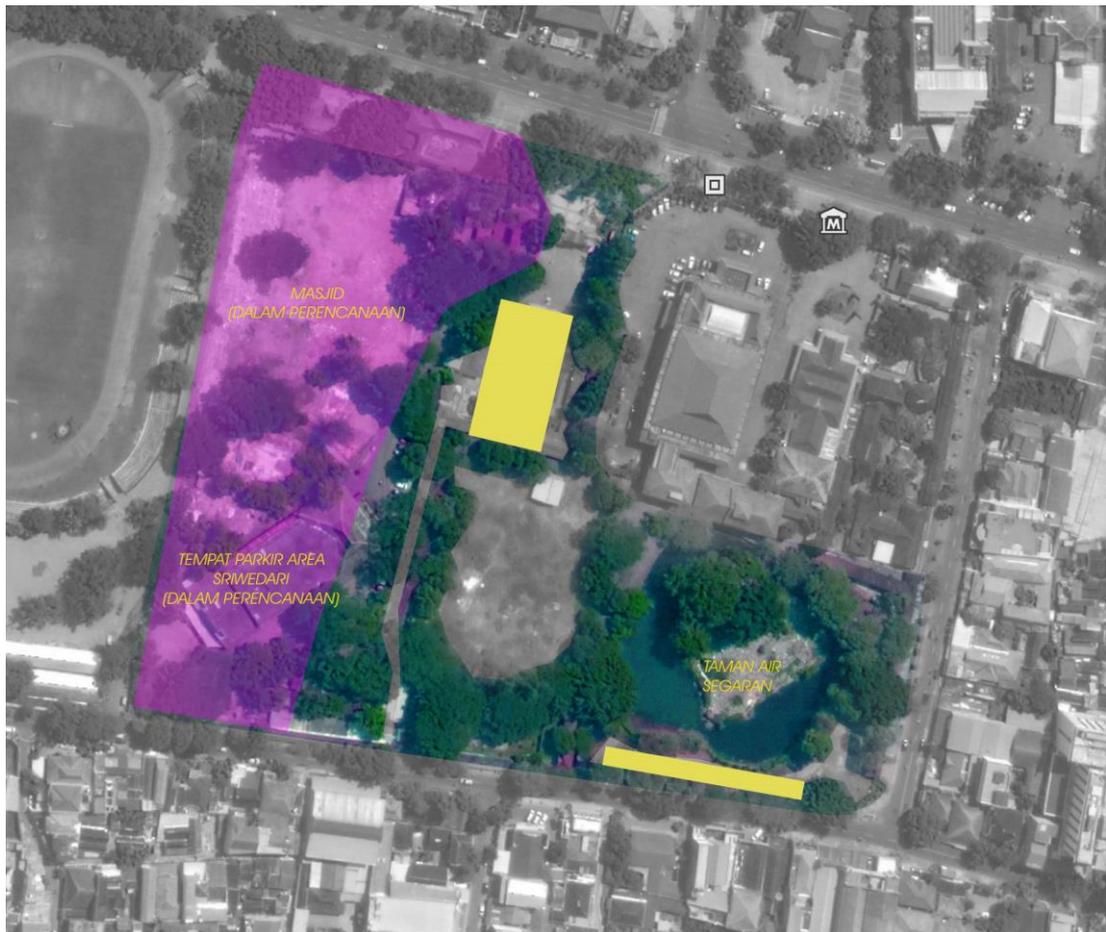
Yang pertama dilakukan adalah mengidentifikasi daerah rancang, yang pada gambar 4.1. di beri tanda warna biru, kemudian untuk memperkuat dan

mempertahankan Segaran kembali, Taman Air Segaran di jadikan objek acuan untuk meng integrasikan ke semua program.



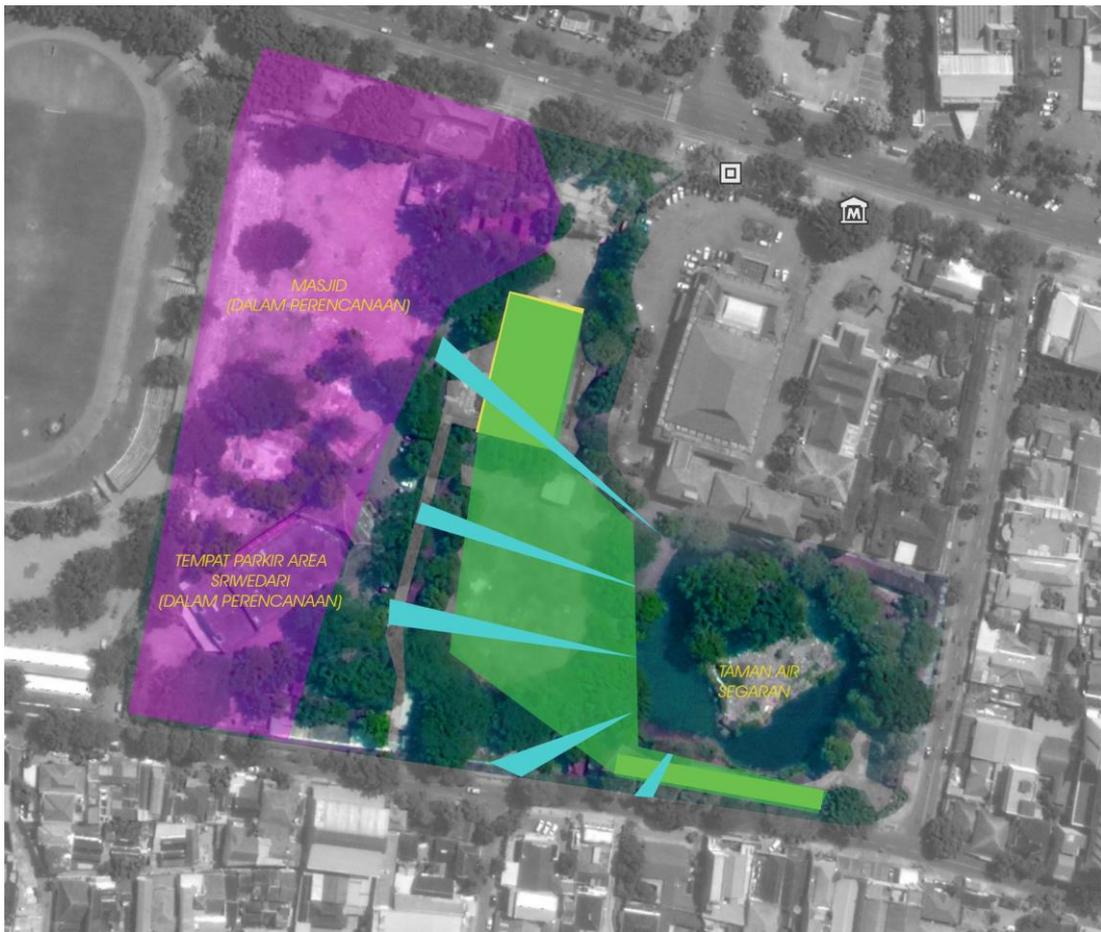
Gambar 4.1. Ilustrasi Konsep Tapak ke 2 (Ilustrasi Pribadi)

Langkah selanjutnya setelah menentukan titik acuan, adalah mengidentifikasi pohon pohon eksisting, dan mempertahankan pohon *eksisting* yang sudah ada. Pohon yang sudah ada ini digunakan sebagai acuan dalam meletakkan massa.



Gambar 4.3. Ilustrasi Konsep Tapak Ke 3 (Ilustrasi Pribadi)

Massa, pada gambar 4.3 di ilustrasikan dengan warna kuning, di tempatkan pada ruang ruang yang kosong yang terbentuk di antara pohon yang di pertahankan



Gambar 4.4. Ilustrasi Konsep Tapak ke 4 (Ilustrasi Pribadi)

Mengintegrasikan semua fungsi dengan cara menjadikan semua atap dari massa sebagai bagian dari taman juga, Kemudian membentuk lanskap dengan mengaju kepada Taman Air Segaran, Massa di cowak dalam beberapa bagian, sehingga memungkinkan Taman Air Segaran terlihat melalui cowakan yang terjadi.

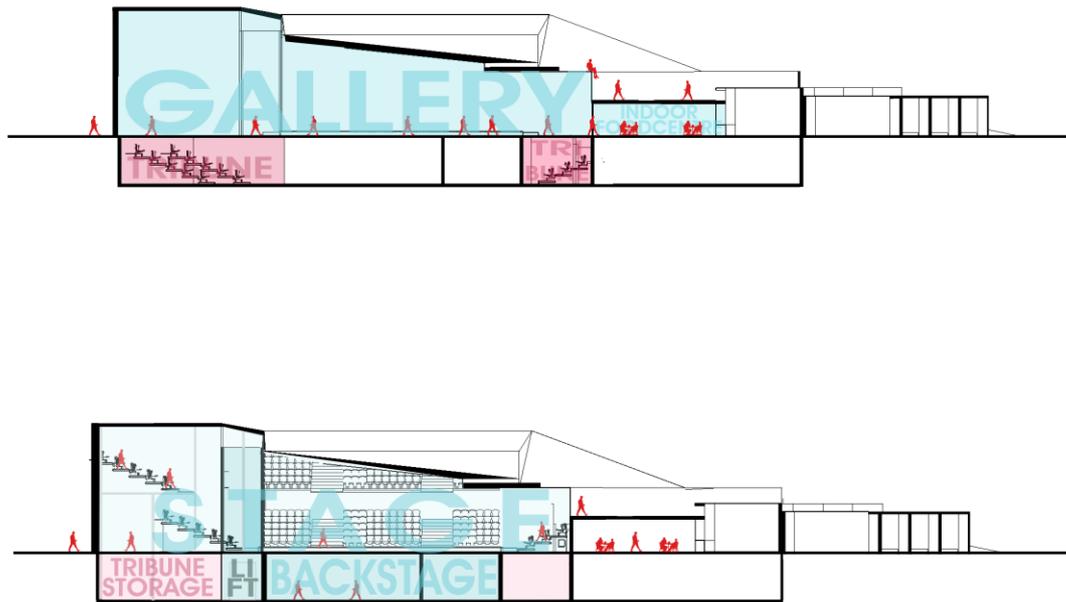


Gambar 4.5. Ilustrasi Montase Desain baru ke Tapak Eksisting (ilustrasi pribadi)

4.1.2. Konsep Gedung Wayang Orang

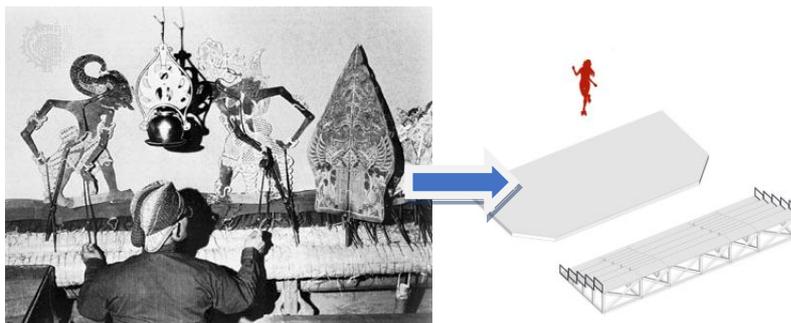
Yang di pertahankan dari gedung wayang orang adalah budaya wayang orang, kemudian melihat analisa eksisting Gedung Wayang Orang, dan untuk merumpunkan program yang memiliki irisan sebagai budaya tradisional, Gedung untuk Wayang orang dan Sendra Tari di jadikan satu.

Untuk menambahkan aktivitas di siang hari, tribun yang digunakan bukan tribun permanen, sehingga ketika siang hari area gedung wayang orang ini bisa digunakan untuk fungsi lain. Misalkan galeri.



Gambar 4.6. Ilustrasi Konsep (ilustrasi pribadi)

Kemudian untuk teknik pagelaran wayang orang juga mengalami pembaruan, yang mana pembaruannya adalah pada panggung. Di Gedung Wayang Orang yang lama panggung dan penonton berada dalam satu sisi garis linear. Yang jika di runtut dari sejarahnya. Wayang berawal dari pembayangan wayang, sehingga timbul proyeksi 2d di layar. Kemudian wayang orang muncul hasil dari akulturasi budaya antara wayang dan seni theater.



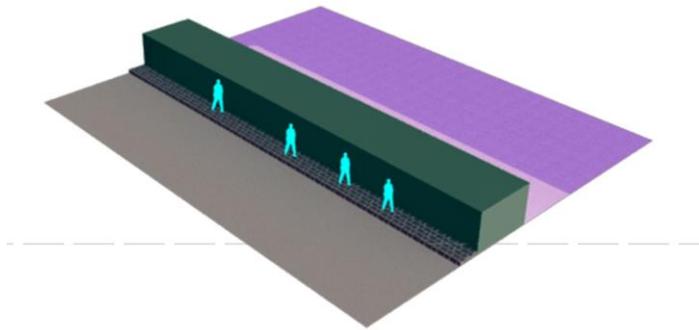
Gambar 4.7. Ilustrasi Perkembangan Wayang (ilustrasi pribadi)

Kemudian melihat semakin ditinggalkannya pagelaran wayang orang dan semakin majunya teknologi, diusulkan untuk Gedung Wayang Orang yang baru ini panggung berada di tengah dengan kelebihan adalah dimensi dari objek yang di lihat menjadi lebih luas, sudut melihat penonton tidak hanya dari satu titik. Dan akibatnya pada pagelaran wayang orang yang dulunya setting suasana

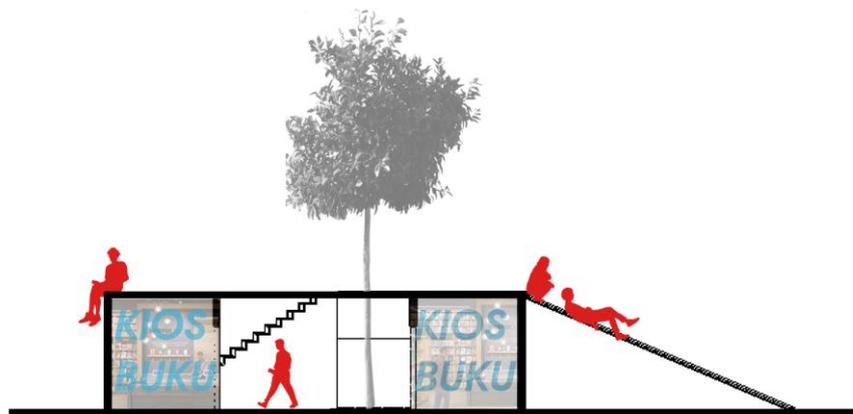
tempat ditunjukkan oleh layar di belakang panggung, pada desain ini menggunakan proyeksi dari proyektor yang diproyeksikan ke panggung.

4.1.3. Konsep Kios Buku Sriwedari

Pada awalnya kios buku berada di luar tapak, tepatnya berada di selatan dari Taman Sriwedari, keberadaannya menjadi penghalang antara Taman Sriwedari (warna ungu pada gambar) dengan Jalan Kebangkitan Nasional. (warna abu abu pada gambar)



Gambar 4.8. Kios Buku Sriwedari Lama (Sumber : Ilustrasi Pribadi)



Gambar 4.9. Konsep Kios Buku Sriwedari Usulan (Sumber : Ilustrasi Pribadi)

Oleh karena itu dalam desain baru dari Taman Sriwedari ini kios buku dijadikan menjadi bagian dari Taman Sriwedari, dengan menjadikan kios bagian dari Taman Hijau itu sendiri menggunakan bidang miring yang ditumbuhi oleh

rumput, sehingga orang biasa bisa langsung naik ke kios buku melalui bukit buatan dari trotar Jalan Kebangkitan Nasional, seperti gambar 4.9.

4.2. Ekplorasi Teknis

4.2.1. Struktur Gedung Wayang Orang

Struktur yang di gunakan untuk Gedung Wayang Orang adalah struktur kolom balok baja. pada bagian panggung tidak boleh ada kolom, sehingga untuk atap digunakan struktur space frame sehingga beban atapnya tidak terlalu besar.



Gambar 4.10. Struktur Kolom Balok Baja (sumber : <https://theconstructor.org>)



Gambar 4.11. Struktur Atap Space Frame (sumber : www.alibaba.com)

Kemudian dikarenakan beberapa bagian atap harus dapat di gunakan sebagai rooftop, yang mana bakal terdapat beban manusia, sebagai beban hidup, maka pada beberapa bagian, plat lantai di perkuat dengan menggunakan bondek.



Gambar 4.12. Bondek (sumber : <http://google.com>)

4.2.2. Video Mapping pada Panggung

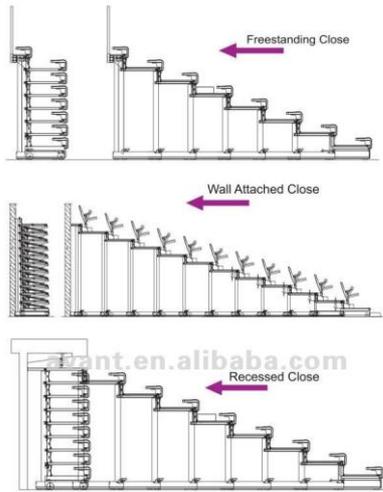
Untuk menampilkan suasana, khususnya suasana tempat pada pertunjukan wayang orang, digunakan video mapping, dengan cara meletakkan projector di atas panggung dan mengarah ke panggung.



Gambar 4.13 Video Mapping (sumber : <http://electricaura.net>)

4.2.1. Retractable Tribune

Tribun yang bisa di lipat digunakan untuk memberikan ruang yang lebih luas, ketika sedang tidak ada pagelaran, sehingga ruang tersebut bisa digunakan untuk fungsi lain .



Gambar 4.14. Tribun lipat (<http://alibaba.com>)

BAB V

Desain

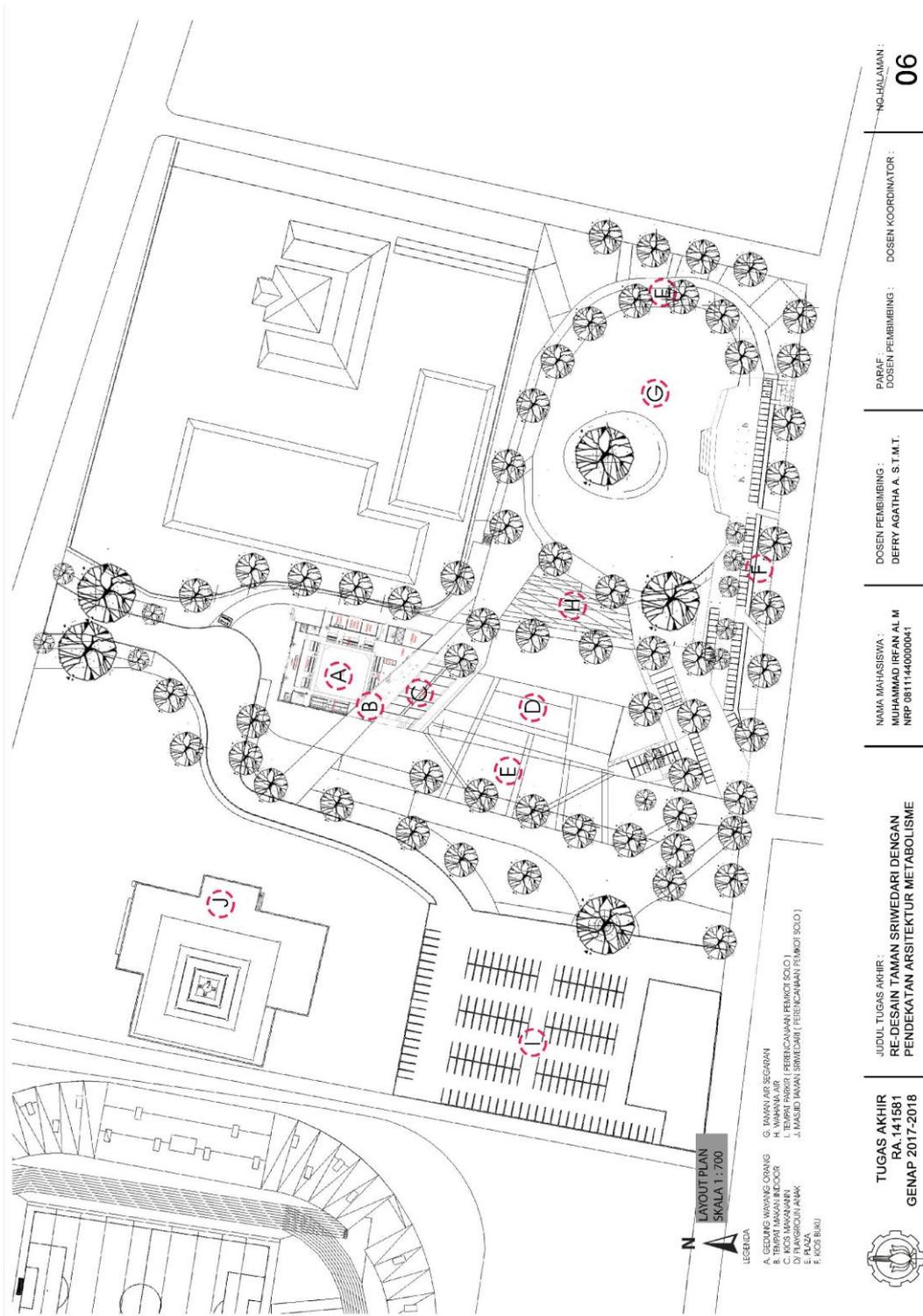
5.1. Ekplorasi Formal

5.1.1. Site Plan



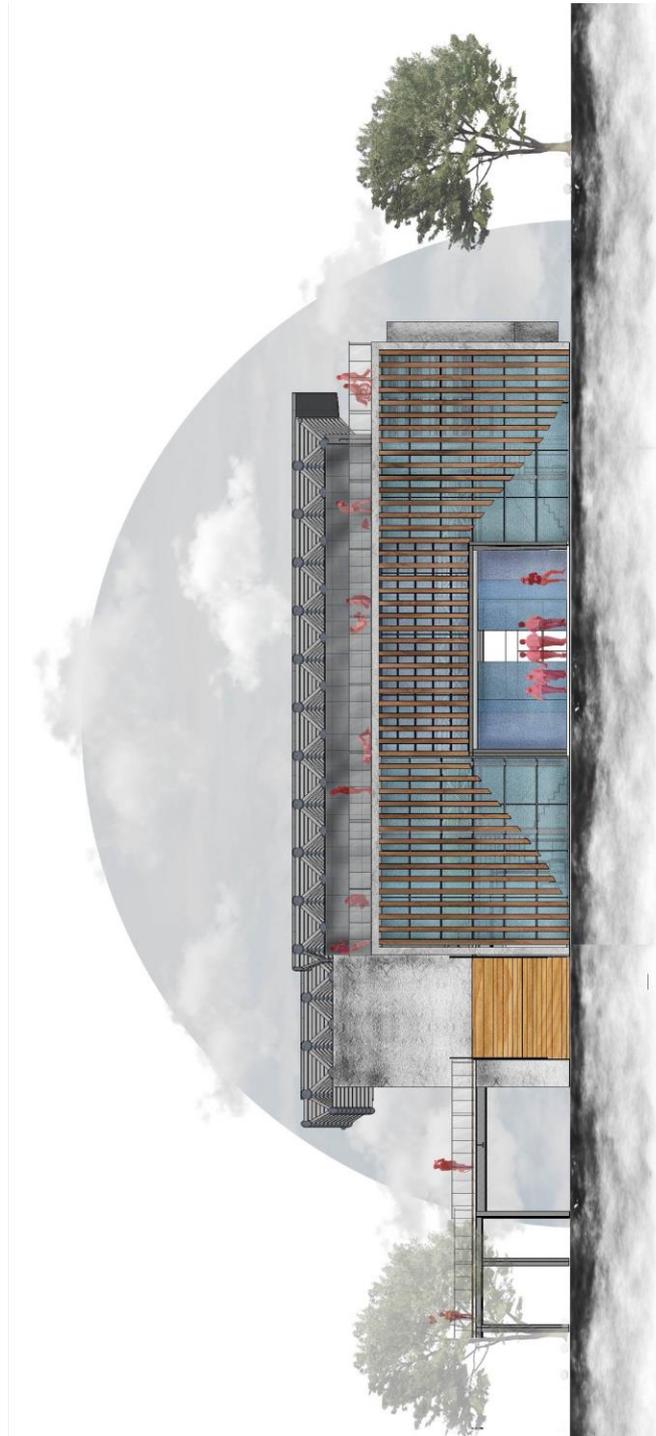
Gambar 5.1. Site Plan

5.1.2. Layout Plan



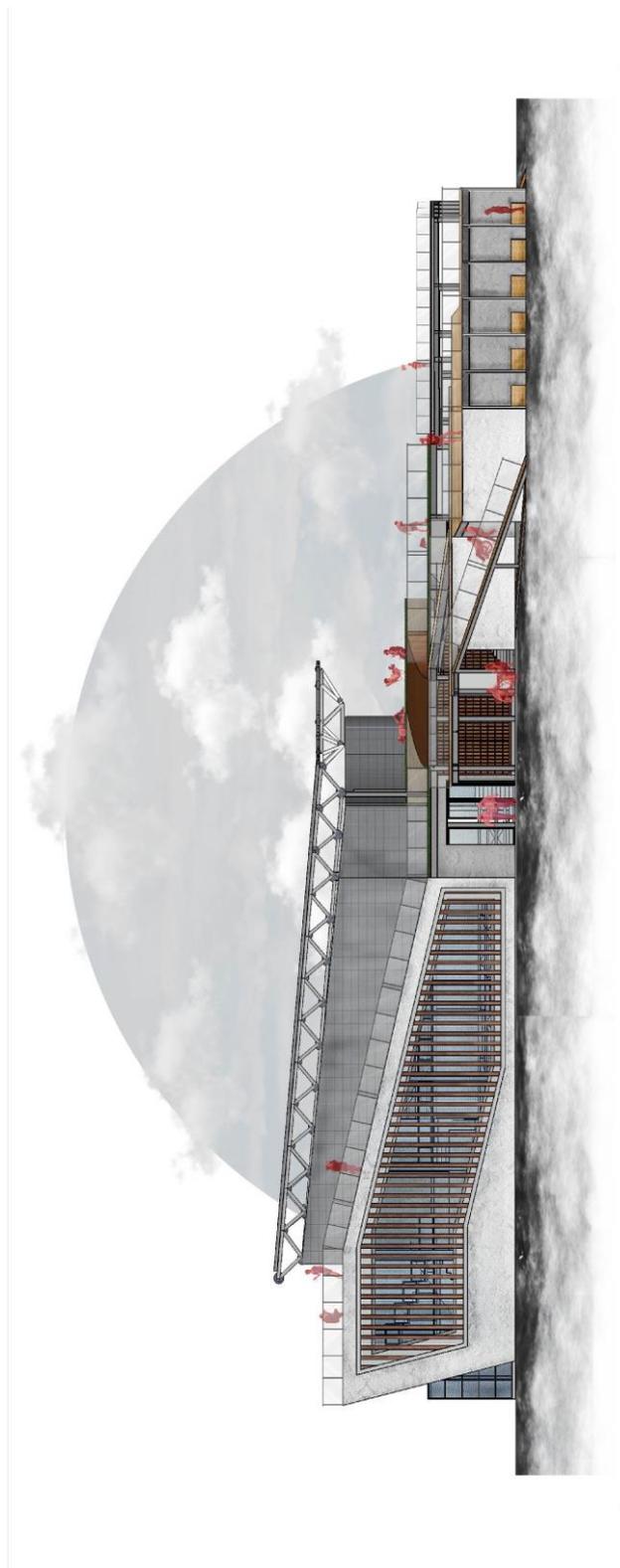
Gambar 5.2. Layout Plan

5.1.3. Tampak Depan GWO



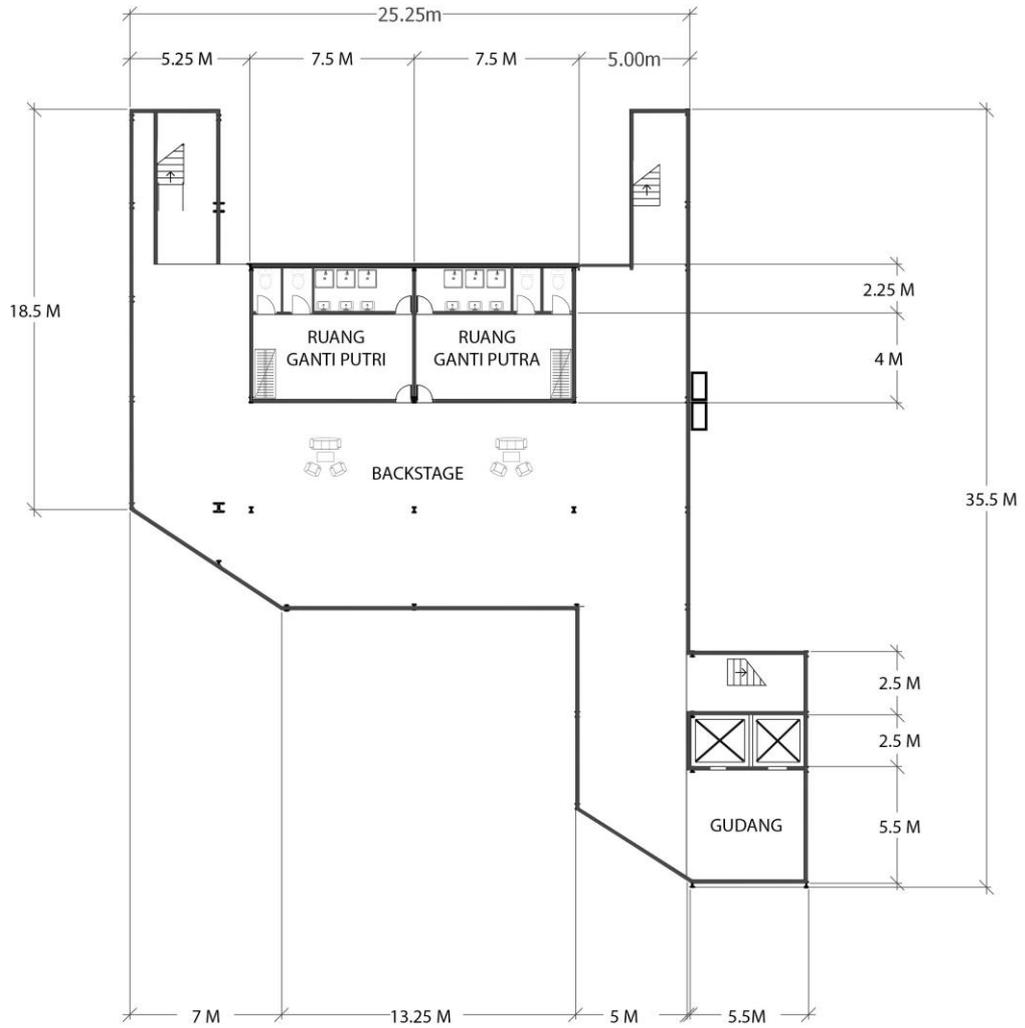
Gambar 5.3. Tampak Depan

5.1.4. Tampak Samping GWO



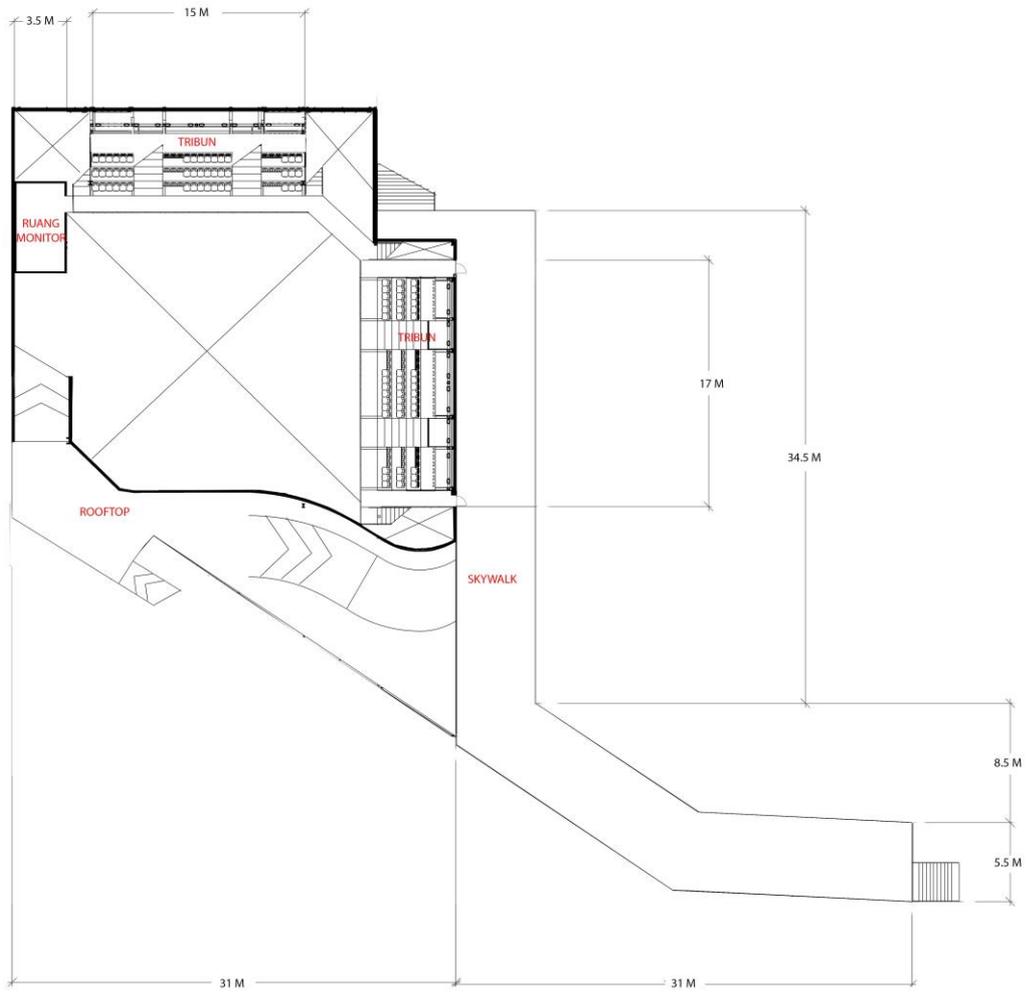
Gambar 5.4. Tampak Samping

5.1.5. Denah Basement GWO



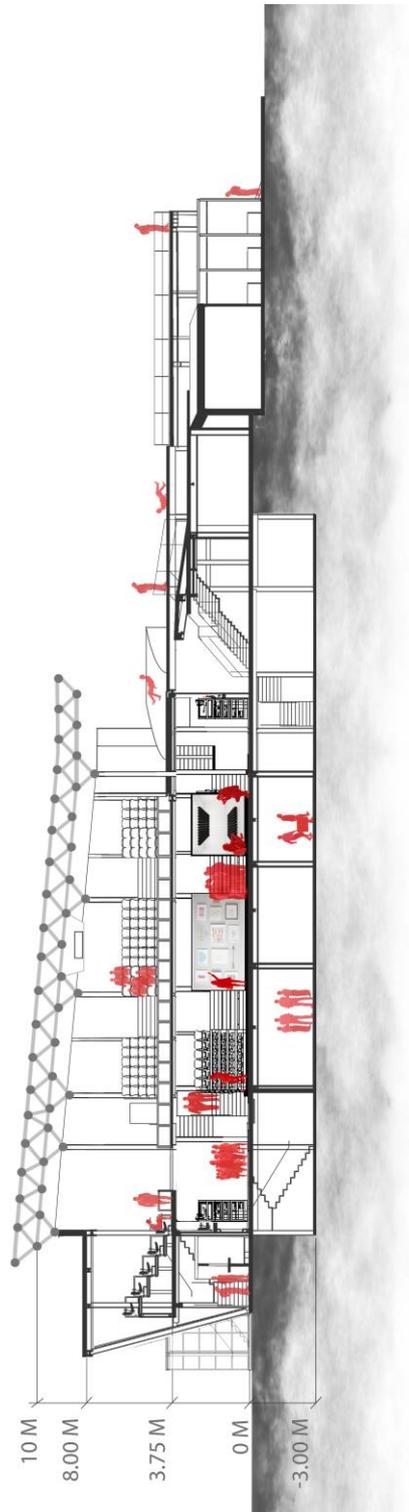
Gambar 5.5. Denah Lantai Basemennt GWO

5.1.7. Denah Lantai 2 GWO



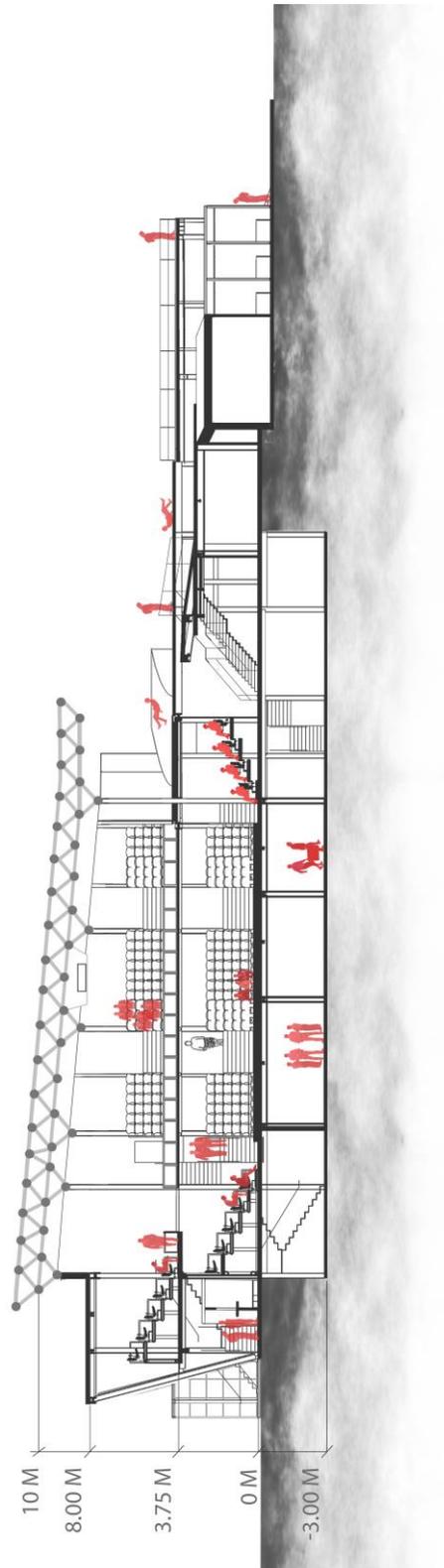
Gambar 5.7. Denah Lantai 2 GWO

5.1.8. Potongan 1 Tribun Tertutup



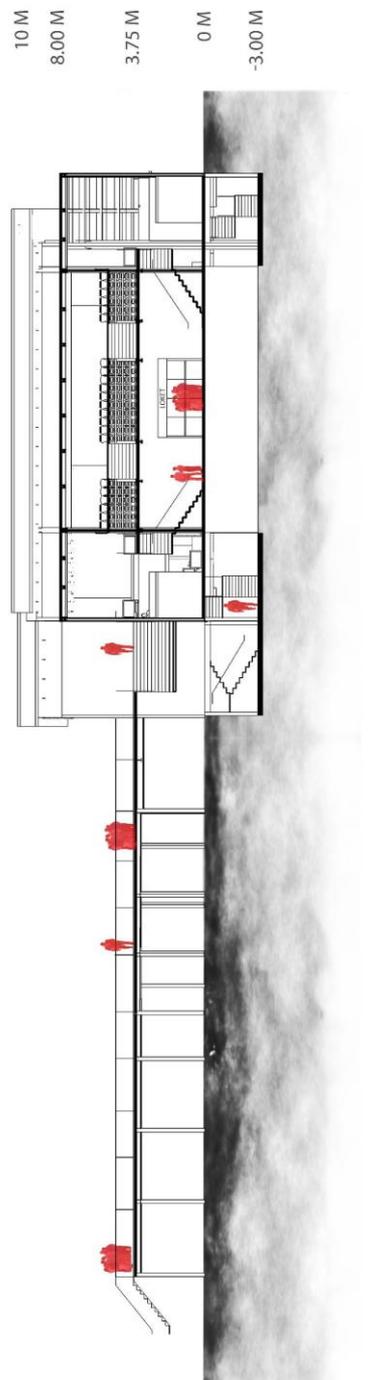
Gambar 5.8. Potongan Tribun Tertutup

5.1.9. Potongan 2 Tribun Terbuka



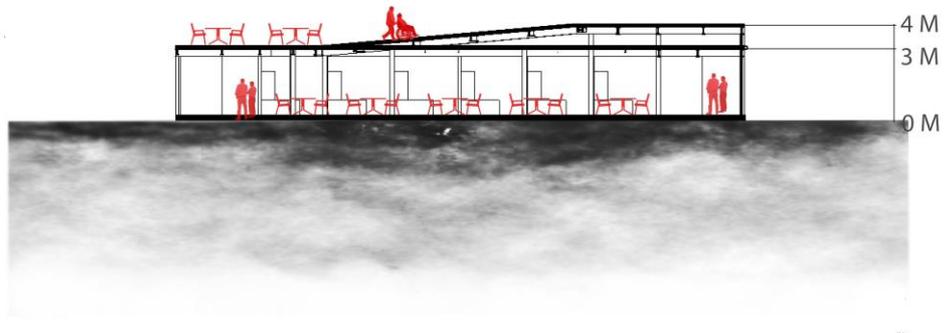
Gambar 5.9. Potongan Tribun Terbuka

5.1.10. Potongan B-B'



Gambar 5.10. Potongan B-B'

5.1.11. Potongan C-C'



Gambar 5.11. Potongan C-C'

5.1.12. Perspektif 1



Gambar 5.12. Perspektif Gedung Wayang Orang

Gedung Wayang Orang berada di sisi depan tapak (dari Jl. Slamet Riyadi) dengan menjadikan dua Pohon Beringin eksisting sebagai vista yang membingkai Gedung Wayang Orang dari Luar.

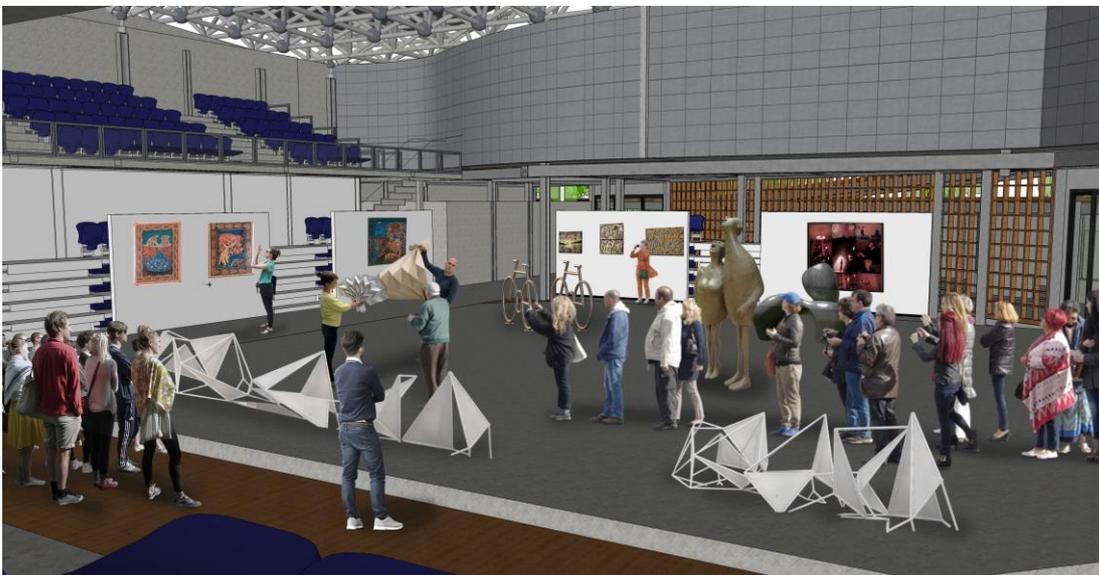
5.1.13. Perspektif 2



Gambar 5.13. Perspektif Pementasan Wayang Orang

Interior Gedung Wayang Orang ketika sedang diadakan pementasan wayang, menggunakan video mapping sebagai pembentuk setting tempat.

5.1.14. Perspektif 3



Gambar 5.14. Interior Gedung Wayang Ketika Digunakan Aktivitas Lain

Interior Gedung Wayang Orang ketika digunakan sebagai tempat pameran, dengan *Retractable Tribun* yang sedang di lipat, sehingga memiliki area yang lebih luas

5.1.15. Perspektif 4



Gambar 5.15. Perspektif Platform Penghubung

Platform yang menghubungkan area utara Taman Sriwedari dengan Taman Air Segaran, sehingga orang bisa langsung menuju ke Taman Air Segaran.

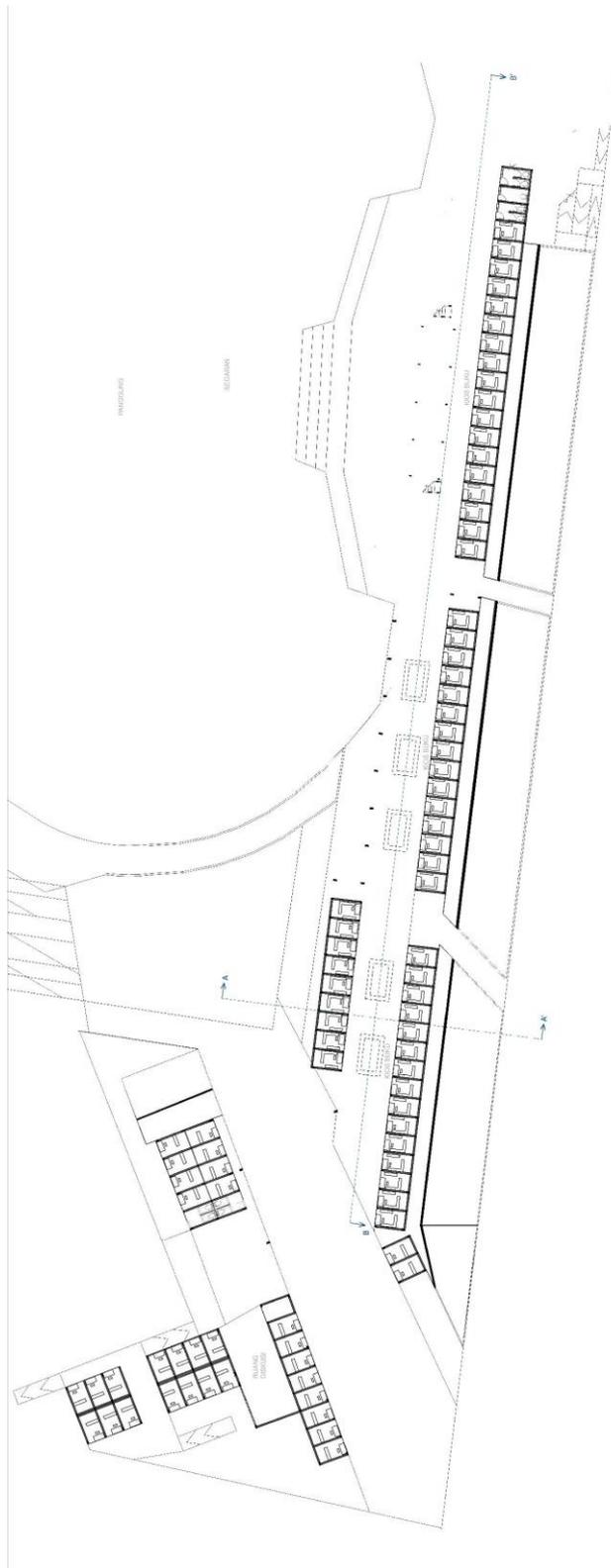
5.1.16. Perspektif 5



Gambar 5.16. Perspektif Kios Makanan

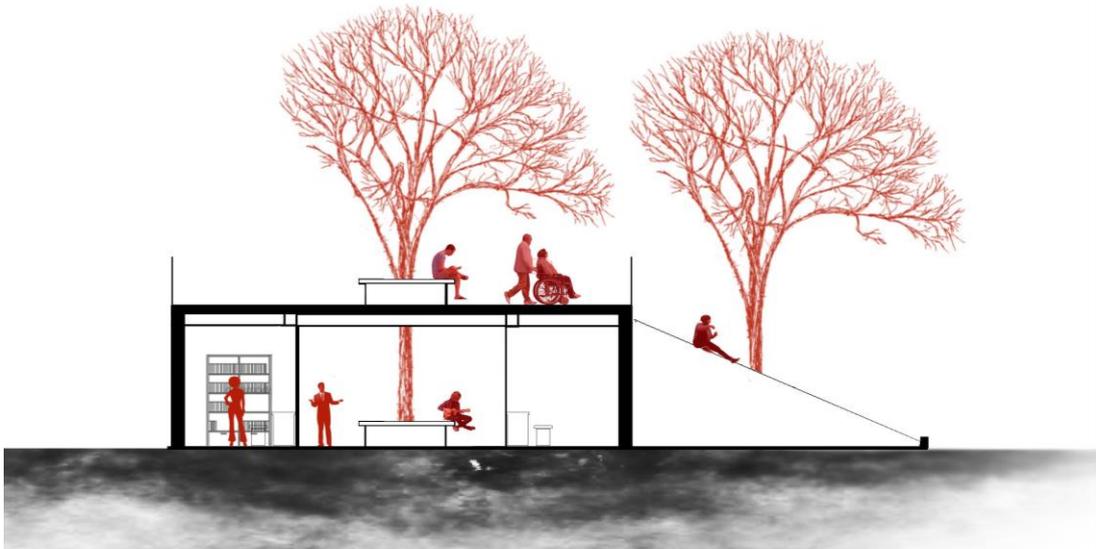
Suasana kios makanan dan rooftop sebagai taman dan tempat makan, beserta ramp yang menghubungkannya.

5.1.17. Denah Kios Buku



Gambar 5.17. Denah Kios Buku

5.1.18. Potongan Kios Buku A-A'



Gambar 5.18. Potongan Kios Buku A-A'

5.1.19. Potongan Kios Buku B-B'



Gambar 5.19. Potongan Kios Buku B-B'

5.1.20. Perspektif 6



Gambar 5.20. Perspektif 6

Suasana area kios buku yang menghadap Taman Air Segaran, terdapat Tribun untuk menonton pertunjukan di panggung Segaran.

5.1.21. Perspektif 7



Gambar 5.21. Perspektif 7

Suasana taman baca yang berada di atap kios buku, terdapat pohon yang di teruskan dari Lantai 1 untuk memberikan naungan.

5.1.22. Perspektif 8



Gambar 5.22. Perspektif 8

Visibilitas Taman Sriwedari yang menjadi lebih terlihat dan terhubung langsung dengan trotoar jalan.

5.1.23. Perspektif 9



Gambar 5.23. Perspektif 9

Plaza Air sebagai wahana bermain air yang menghubungkan Taman Rumput Tengah dengan Segaran.

5.1.24. Perspektif 10



Gambar 5.24. Perspektif 10

Plaza utama yang membentang dari sisi selatan ke sisi utara yang menghubungkan kios buku dengan gedung wayang orang.

5.1.25. Perspektif 11



Gambar 5.25. Perspektif 11

Plaza utama yang dapat digunakan kegiatan tertentu, yang pada gambar 5.25 digunakan sebagai tempat festival makanan.

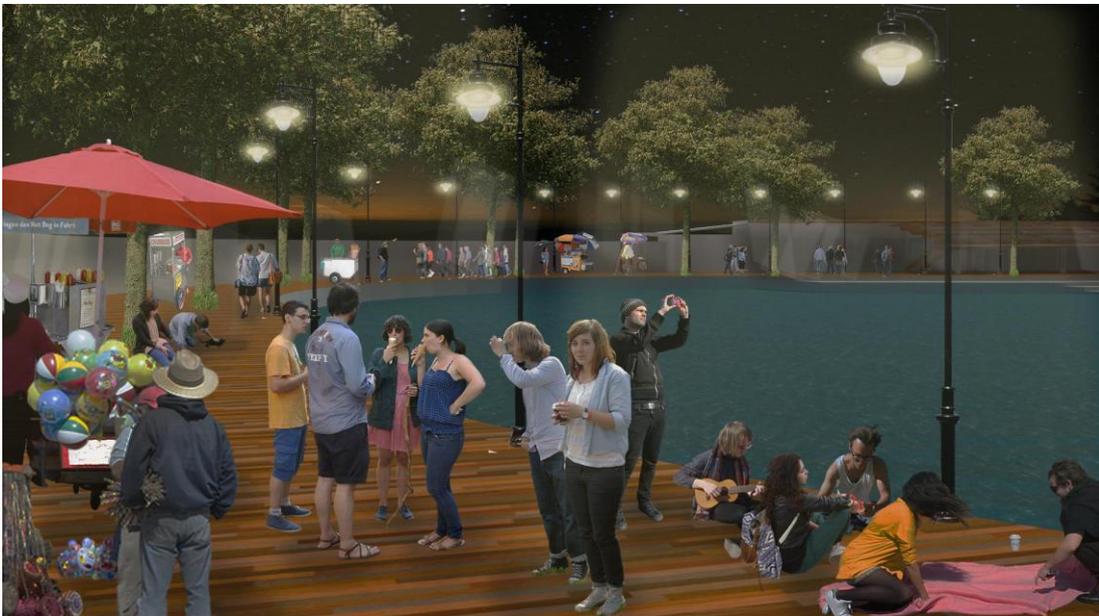
5.1.26. Perspektif 12



Gambar 5.26. Perspektif 12

Sebagai taman yang berada di tengah tengah program aktivitas utama yang ada, bisa digunakan untuk berbagai aktivitas.

5.1.27. Perspektif 13

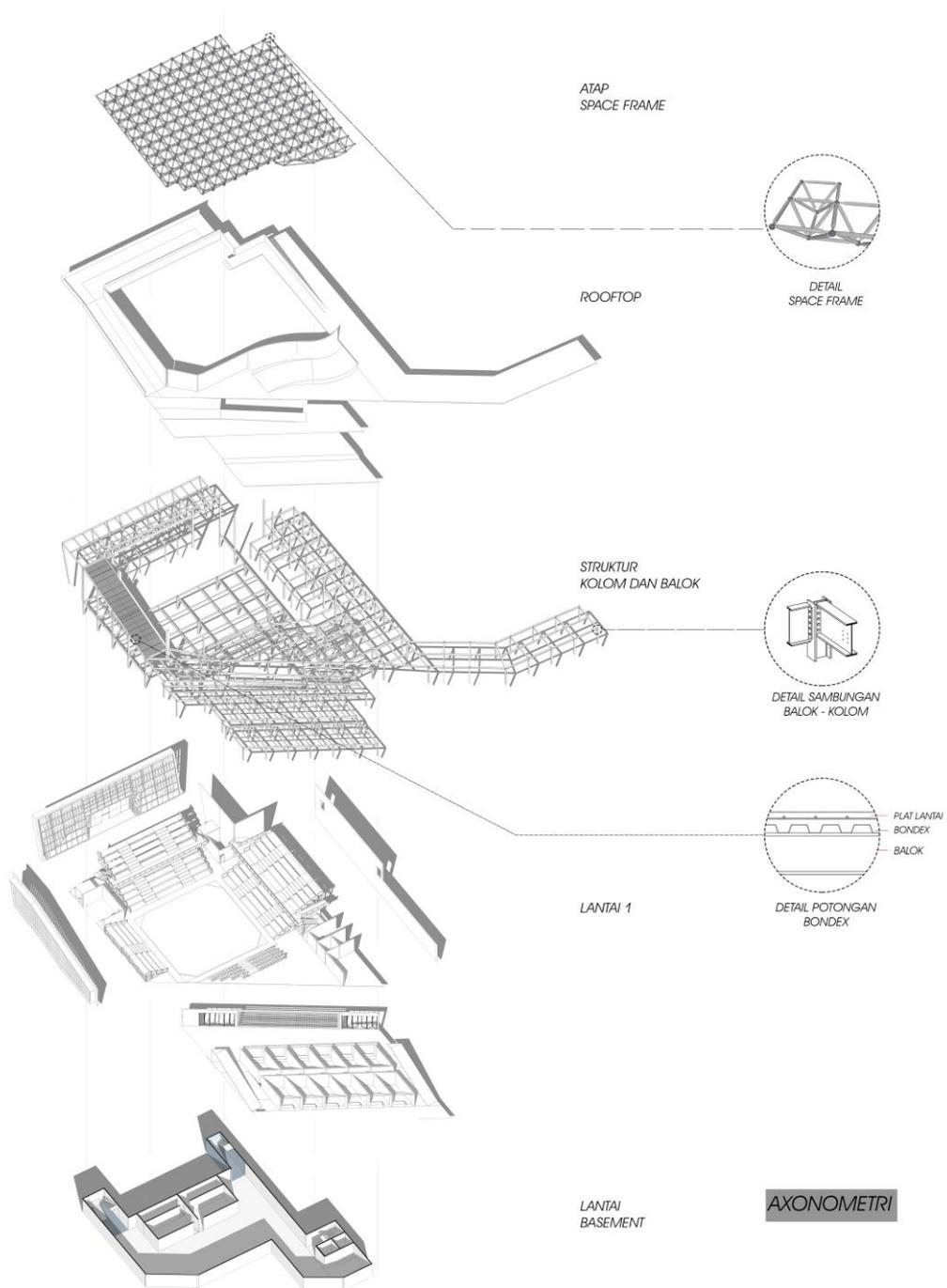


Gambar 5.27. Perspektif 13

Plaza yang mengelilingi Segaran yang ketika malam difungsikan sebagai sentra PKL.

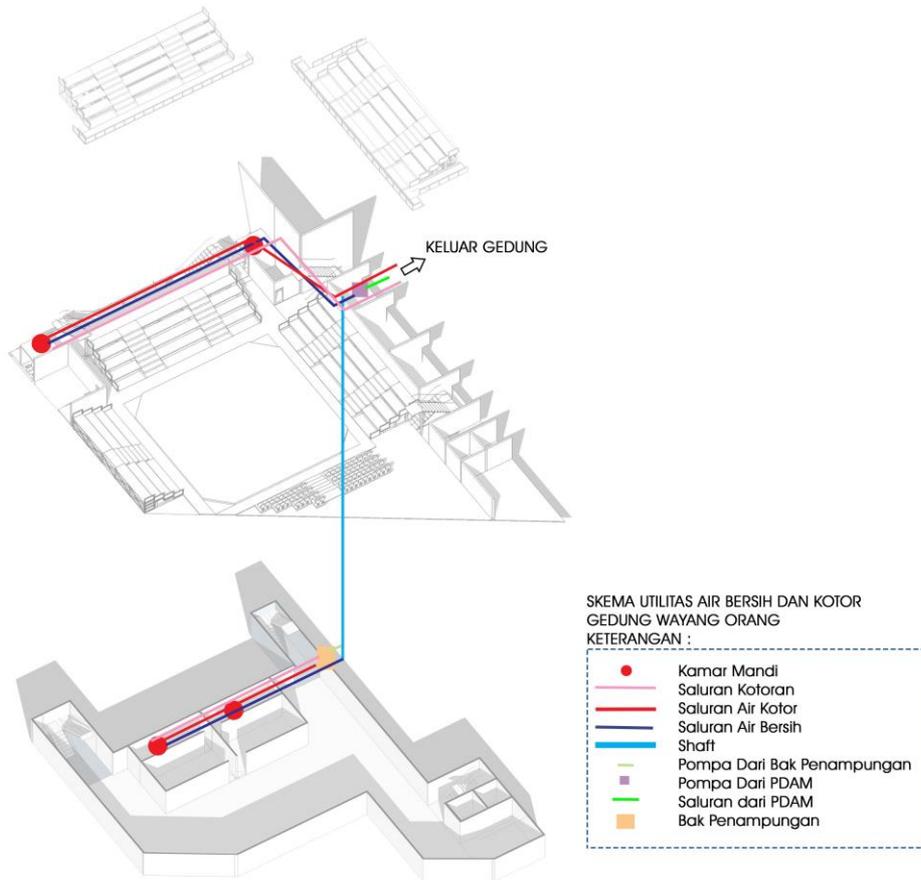
5.2. Ekplorasi Teknis

5.2.1. Axonometri Struktur Gedung Wayang Orang



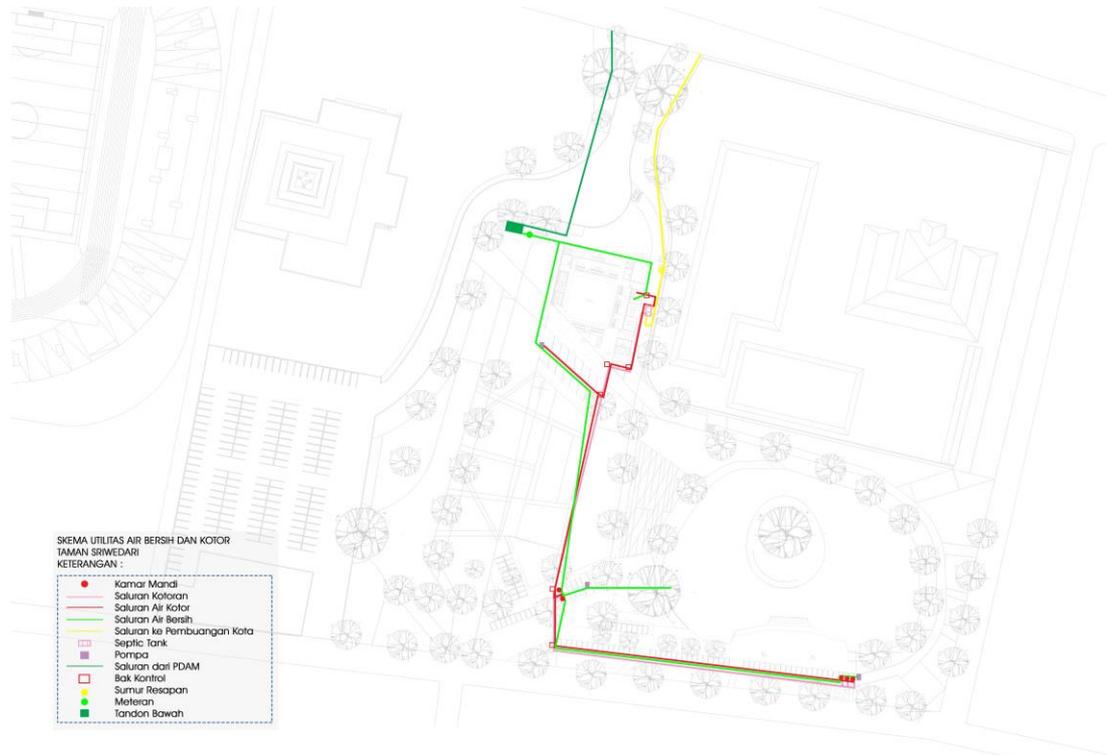
Gambar 5.27. Axonometri Gedung Wayang Orang

5.2.2. Axonometri Saluran Air GWO



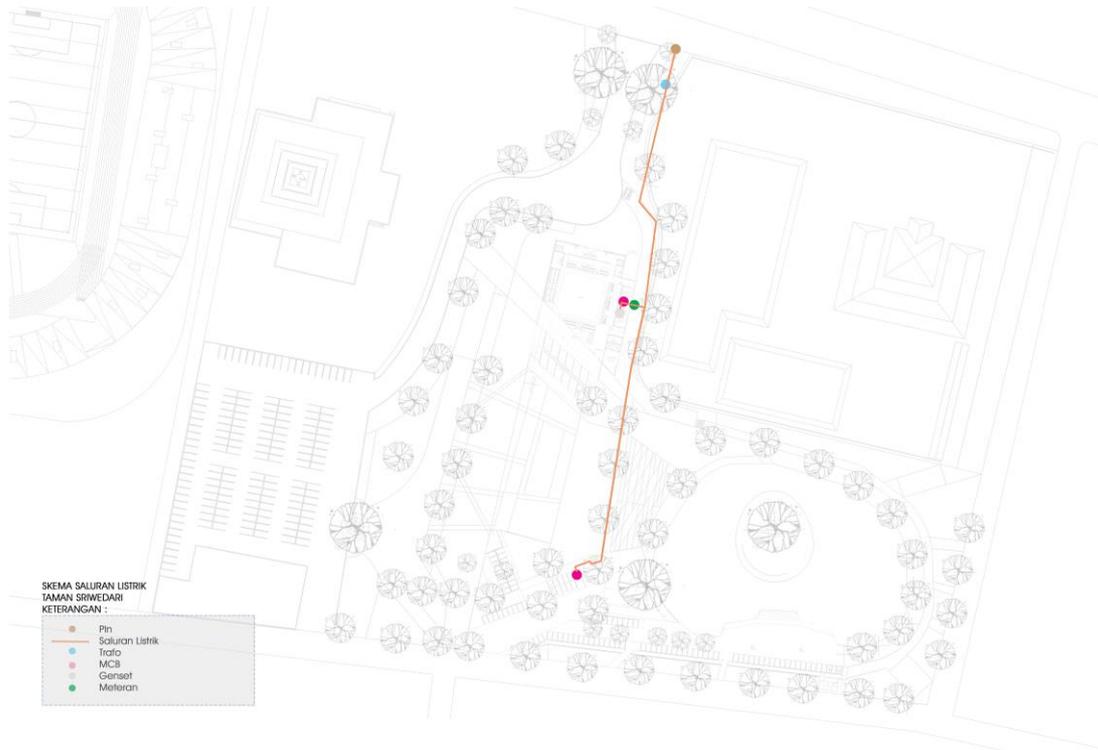
Gambar 5.28. Axonometri Saluran Air GWO

5.2.3. Skema Saluran Air Bersih dan Kotor Taman Sriwedari



Gambar 5.29. Skema Air Bersih dan Kotor

5.2.4. Skema Instalasi Listrik Taman Sriwedari



Gambar 5.30. Axonometri Gedung Wayang Orang

BAB VI

Kesimpulan

Redesain Taman Sriwedari bertujuan untuk mempertahankan dan menguatkan Taman Sriwedari sehingga mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman dan nilai budaya dan memori kolektif yang ada tetap terjaga dan mampu diwariskan ke generasi mendatang. Cara yang digunakan adalah dengan mempertahankan aspek aspek yang dirasa penting dan di padukan dengan aspek aspek baru yang ditambahkan sehingga tujuannya dapat tercapai.

Dengan adanya redesign terhadap Taman Sriwedari ini diharapkan warisan budaya dari masyarakat Solo di masa lalu tetap terjaga, dan Taman Sriwedari menjadi satu ruang publik baru di Solo.

DAFTAR PUSTAKA

- Ami, N.F. Amiuza, C. B. Dan Ridjal. A. M.. (2016). "Jurnal Mahasiswa Jurusan Arsitektur Universitas Brawijaya" *Redesain Taman Sriwedari Kota Surakarta (Studi Kasus Segaran)*. Jurnal Vol 4 No. 4
- Mecca, Karina. (2015). *Revitalisasi Stasiun Kereta Api Jakarta Kota Di Kawasan Kota Tua*. Undergraduate Thesis. Bina Nusantara University. Jakarta
- Sari, Dian P. (2014). *Arsitektur Metabolisme Jepang*. Tesis. Universitas Gadjah Mada. Yogyakarta
- Schalk, Meike. (2014). *The Architecture of Metabolism. Inventing a Culture of Resilience*. Jurnal. KTH Royal Institute of Technology. Stockholm.
- Basuki,Lucky. dan Kusumarini, Yusita. dan Widagdo, Mikha Adriani. (2013). *Studi Terapan Konsep Metabolisme dan Simbiosis pada Bangunan Karya Kisho Kurokawa*. Jurnal Program Studi Desain Interior. Universitas Kristen Petra. Surabaya
- Darmawan, Sukoco. (2013). *Revitalisasi Pasar Ikan Sunda Kelapa Sebagai Kawasan Wisata Bahari Di Jakarta*. Undergraduate Thesis. Bina Nusantara University. Jakarta
- Walikota Surakarta (2013), *SK Walikota Surakarta No.646/1-R/1/2013 tentang Perubahan Atas Keputusan Walikotamadya Daerah Tingkat II Surakarta Nomor 646/116/1/1997 Tentang Penetapan Bangunan Bangunan dan Kawasan Kuno Bersejarah Di Kotamadya Daerah Tingkat II Surakarta yang dilindungi Undang Undang Nomor 5 Tahun 1992 Tentang Cagar Budaya*. Walikota Surakarta. Surakarta
- Sembiring, Yolanda C. (2012). *Hilangnya Memori Pada Suatu Tempat* Skripsi. Universitas Indonesia. Jakarta.
- Koolhaas, Rem dan Obrist, Hans Ulrich, (2011) *Project Japan : Metabolism Talks*, Taschen, Cologne.
- Republik Indonesia. (2010). *UU No. 10 Tentang Cagar Budaya..* Sekretariat Negara. Jakarta
- Crinson, Mark (2005). *Urban Memori, History and Amnesia in the Modern City*. Routledge. New York.
- Arianto, Rifki. (2004). *Redesain Taman Sriwedari sebagai Pusat Konvensi dan Pameran di Kota Surakarta*. Tugas Akhir Program Studi Arsitektur. Universitas Diponegoro. Semarang.

Boyer, M. Christine. (1994). *The City Of Collective Memory*. The MIT Press. Massachusset.

Kurokawa, Kisho. (1992). *From Metabolism to Simbiosis*. London Academy Editions. London.