

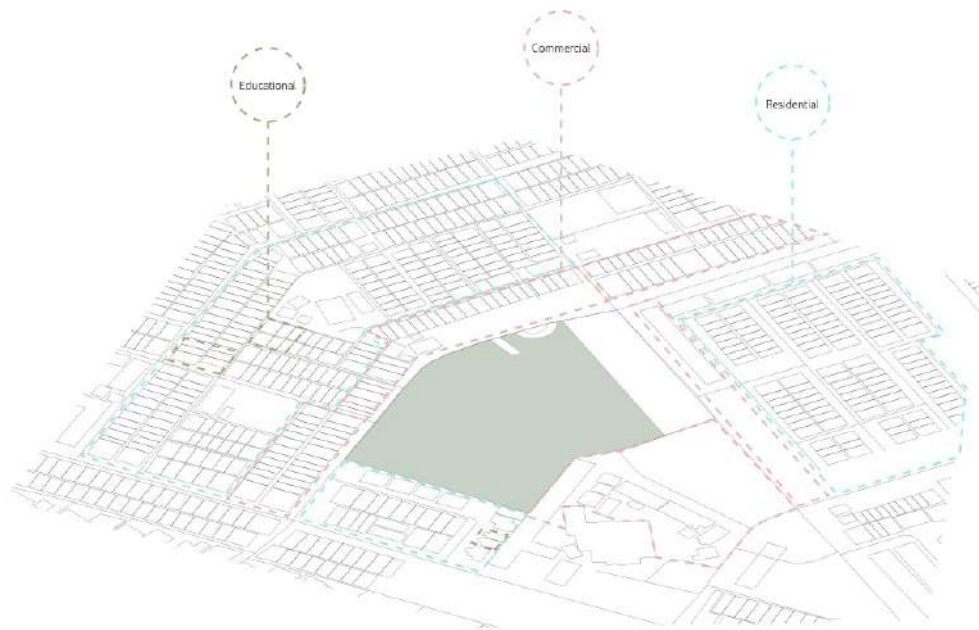
BAB IV

PROSES PERANCANGAN RUANG INKLUSIF DI BENCONGAN

Pada pembahasan sebelumnya pada bab 3 mengenai strategi perancangan berdasarkan dari beragam aktivitas dari berbagai rentang usia. Pada bab 4 ini mengenai bagaimana menerapkan strategi perancangan ke dalam objek perancangan untuk menghasilkan suatu ruang publik yang berdasarkan dari beragam aktivitas pengguna pada *site*. Setelah menganalisis objek perancangan, akan masuk ke tahap proses perancangan untuk membangun suatu ruang publik. Proses ini berdasarkan dari kajian teori dan strategi yang telah dilakukan pada bab-bab sebelumnya.

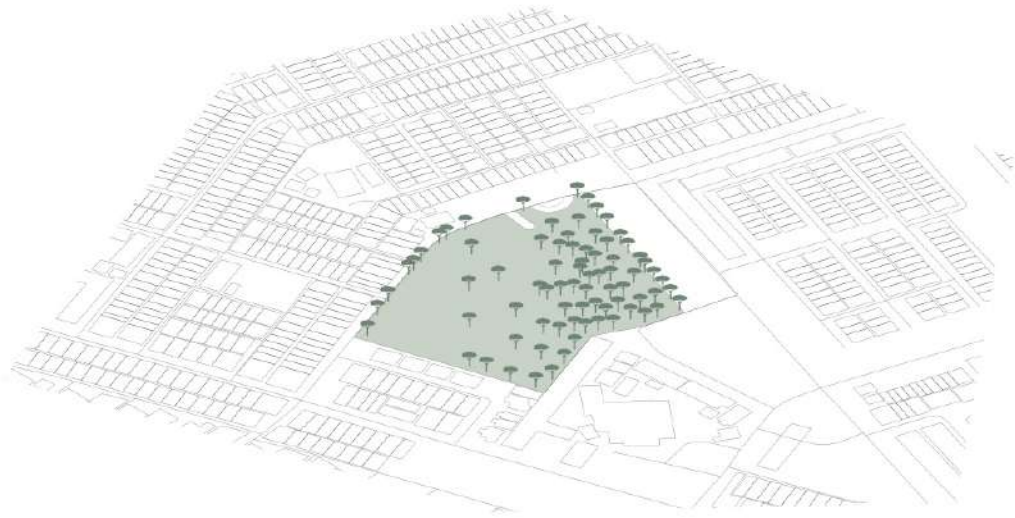
4.1 Objek perancangan

Merancang sebuah ruang publik pada *site*, perlunya melakukan analisis *site* untuk mengenal lingkungan sekitar dan aktivitas masyarakat atau calon pengguna ruang publik. Maka dari itu, Analisis *site*, pengguna, dan konteks pada kawasan Bencongan untuk mendapatkan hasil strategi desain ruang publik yang ramah lingkungan untuk berbagai rentang usia. Selain itu juga mencari tahu bagaimana pengaruh lingkungan sekitar pada *site* dan aktivitas dari berbagai rentang usia masyarakat yang telah lama tinggal di sekitar kawasan *site*.



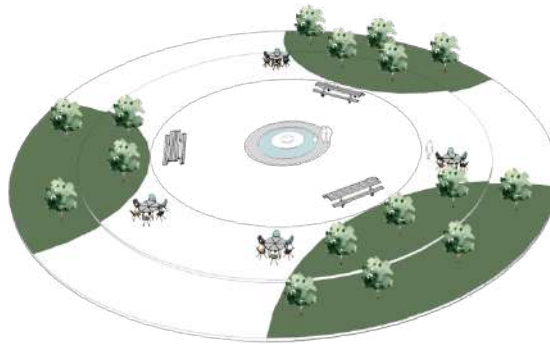
Gambar 4. 1. Zonasi pada sekitar *site*

Site berada di kawasan Bencongan yang dikelilingi oleh zona residensial, edukasional, dan komersial. Terdapat area residensial yang cukup padat dan ditempati oleh berbagai rentang usia. Penduduk yang berada di kawasan Bencongan tersebut rata-rata merupakan UMKM, mereka berjualan untuk meningkatkan ekonomi kawasan Bencongan. Maka dari itu, area komersial juga mendominasi kawasan tersebut. UMKM berjualan di sepanjang pinggir jalan raya untuk menarik orang-orang datang untuk berbelanja. Selain itu juga, karena kawasan Bencongan dipenuhi oleh area residensial, perlunya tempat sekolah untuk anak-anak hingga remaja bersekolah dekat dari rumahnya. Sehingga mereka hanya perlu berjalan kaki untuk pergi dan pulang dari sekolah. Kawasan Bencongan tersebut dapat dikatakan termasuk memenuhi kriteria *sub-urban* karena adanya zona residensial, edukasional, dan komersial.



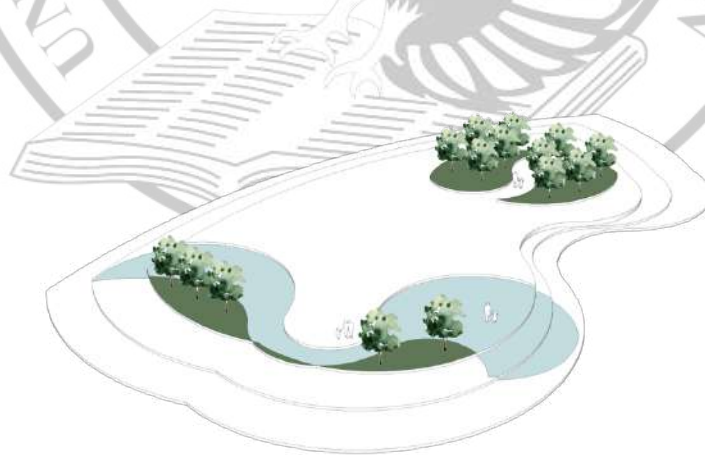
Gambar 4. 2. *Existing vegetations on site*

Pada kawasan Bencong, taman ruang publik hijau masih sangat sedikit, sehingga kurangnya sosial interaksi yang terjadi di antara penduduk sekitar. Terdapat *site* lahan kosong yang berada di tengah kawasan Bencong yang masih dipenuhi oleh pepohonan yang rimbun. Tempatnya sangat strategis berada di pinggir jalan, sangat cocok untuk dijadikan sebagai taman ruang publik hijau yang mendukung aktivitas berbagai rentang usia. Sebelumnya, taman ini memiliki sebuah taman kecil yang dinamai “Taman Daun Jati Hijau” khusus untuk remaja. Tetapi penduduk yang menempati kawasan tersebut dari berbagai rentang usia. Maka dari itu, taman tersebut seharusnya tidak diperuntukkan bagi remaja saja, melainkan juga untuk anak-anak, remaja, orang dewasa, hingga *elderly*. Karena kawasan ini sudah dipenuhi oleh pepohonan, maka sebaiknya dibangun taman ruang publik hijau yang masih menggunakan pohon yang telah tumbuh di area itu. Pohon-pohon tersebut bisa dijadikan sebagai interaksi dengan manusia tanpa harus menebangnya.



Gambar 4. 3. *Communal area* eksplorasi 1

Area komunal berbentuk lingkaran dapat mengundang berbagai kalangan rentang usia datang dari berbagai arah. Terdapat elemen air seperti pancuran air yang berada di tengah untuk menarik pengunjung terutama anak-anak agar dapat bermain dan meningkatkan multi sensorinya. Orang dewasa yang datang bersama anak-anaknya menjadi ikut hadir ke area komunal tersebut untuk mengawasi anaknya bermain. Peran *street furniture* menjadi penting untuk mendukung aktivitas orang dewasa agar dapat duduk sambil menunggu. Selain itu juga, dilengkapi oleh *existing* vegetasi berada di sekitar untuk memberikan kesan sejuk dan bayangan pada area komunal agar tidak terpapar sinar matahari yang berlebihan.



Gambar 4. 4. *Communal area* eksplorasi 2

Area komunal yang berbentuk geometri dapat mengundang pengunjung dari dua arah yaitu arah depan dan belakang. Terdapat elemen air dan pohon untuk mendukung aktivitas dari berbagai rentang usia di ruang publik. Elemen air yang berupa kolam air yang dangkal dapat mendukung aktivitas anak-anak untuk bermain air. Anak-anak dapat memasukkan kaki mereka ke dalam air dan bermain air karena kolam tersebut dangkal. Kolam air tersebut secara otomatis dapat mendukung interaksi sosial dari berbagai rentang usia, misal orang dewasa/pengasuh yang sedang mengawasi anak mereka bermain air dapat berinteraksi dengan pengasuh lainnya.



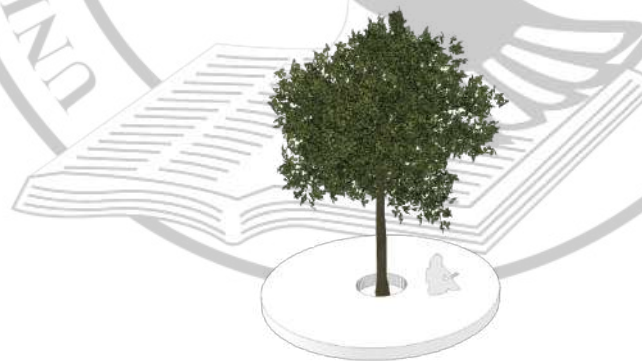
Gambar 4. 5. *pedestrian access* eksplorasi 1

Jalur *pedestrian* yang tidak ada elemen pendukung, dapat membuat pengunjung menjadi tidak tertarik untuk melewatinya. Perlunya memberi kesan sejuk dengan menggunakan elemen air seperti kolam air. Selain memberikan kesan kesejukan, kolam air juga dapat menarik seseorang untuk bermain dengan air. Karena itulah, kolam air juga dapat membuat sebuah aktivitas yang baru. Selain kesan sejuk, bayangan juga berperan penting untuk membuat pejalan kaki merasa nyaman seperti menggunakan *existing* pohon untuk melindungi dari paparan sinar matahari yang berlebihan. Bagi *elderly* yang mudah merasa kelelahan berjalan jauh, perlunya *street furniture* agar mereka dapat beristirahat sejenak.



Gambar 4. 6. *Pedestrian access* eksplorasi 2

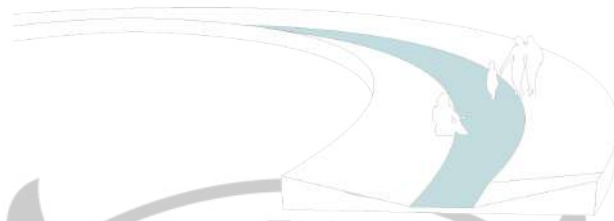
Jalur *pedestrian* dibuat jalan yang berkeluk-likuk untuk membuat perasaan pejalan kaki tidak merasa bosan. Adanya penambahan *street furniture* untuk mendukung aktivitas pengunjung yang ingin beristirahat selama melakukan perjalanan, dan juga dapat menciptakan suatu komunal yang privasi. Remaja dan orang dewasa dapat menggunakan tempat itu untuk berkumpul dan berinteraksi sosial dengan teman sebaya. Adanya sarana *shading* untuk melindungi pengunjung dari paparan sinar matahari yang berlebihan sehingga mereka dapat merasa nyaman duduk lama di tempat itu.



Gambar 4. 7. *Gathering space* eksplorasi 1

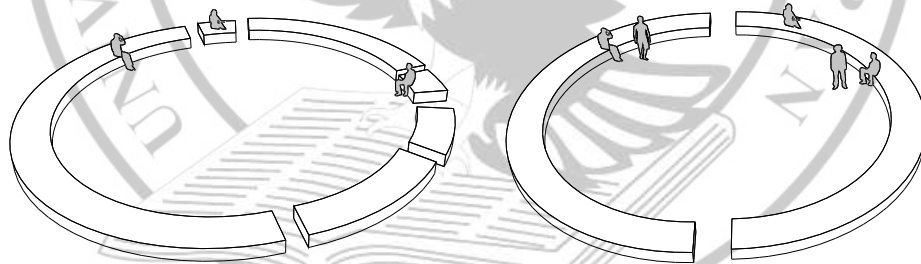
Suatu komunal area yang berbentuk melingkar membuat seseorang bisa melihat satu sama lain. Mereka dapat bersantai dengan duduk lesehan di bawah pohon besar sambil berinteraksi sosial. Pohon besar itu mendukung seseorang untuk berteduh dan berinteraksi sosial dengan teman sebaya. Tempat duduk yang berupa

lesehan itu dapat membebaskan mereka untuk duduk dengan gaya apa saja. Anak-anak hingga orang dewasa dapat berbaring dan tiduran, duduk sambil membaca buku.



Gambar 4. 8. *Gathering space* eksplorasi 2

Suatu elemen sensorik seperti elemen air dapat mengundang berbagai rentang usia pengguna mendatangi dan berkumpul di tempat itu. Ini secara otomatis dapat menciptakan suatu komunitas yang bersifat privasi. Anak-anak dapat bermain dengan air seperti berdiri di atasnya merendamkan kaki dan berlarian di sepanjang kolam air yang dangkal. Selain anak-anak, remaja hingga *elderly* dapat beraktivitas di tempat itu. Mereka dapat duduk di area yang kering sambil merendamkan kaki mereka ke dalam kolam air.



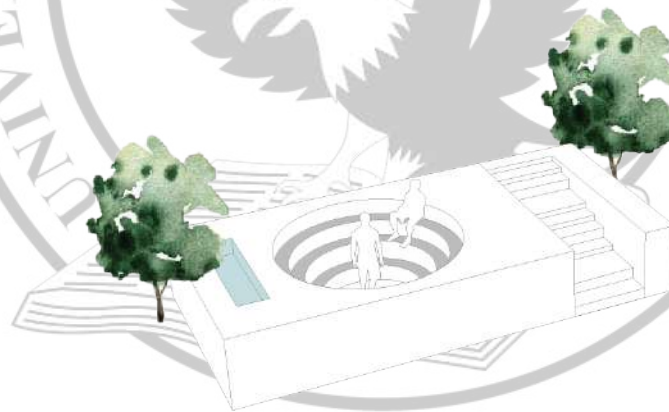
Gambar 4. 9. *Gathering space* eksplorasi 3

Street furniture yang berbentuk *convex space* membuat pengunjung dapat melihat ke arah mana saja. Remaja dan orang dewasa dapat dengan bebas membentuk suatu komunitas di area ini. Terdapat kursi yang terpisah-pisah agar orang yang ingin duduk sendiri, mereka dapat memilih kursi yang terpisah sendiri. Adanya pemisahan ini, mereka dapat dengan bebas membentuk suatu komunitas yang privasi.



Gambar 4. 10. *Co-working space* eksplorasi 1

Masyarakat pada kawasan Bencong membutuhkan suatu tempat untuk remaja dan orang dewasa dapat bekerja dan saling berdiskusi. *Co-working space* dengan dukungan sarana pelindung dapat memberi kenyamanan pada pengguna menghabiskan waktu yang lama di tempat itu. Terdapat vegetasi untuk memberikan kesan bayangan dan menutupi dari sinar paparan matahari yang berlebihan. Tempat duduk yang melingkar berfungsi bagi sekelompok kecil agar dapat mengelilingi dan melihat satu sama lain untuk berkomunikasi.



Gambar 4. 11. *Co-working space* eksplorasi 2

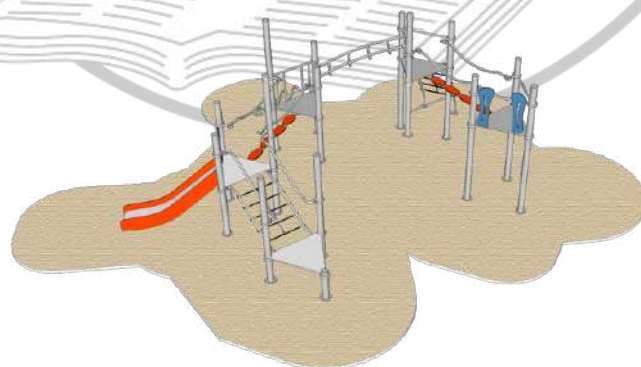
Co-working space dengan dukungan sarana pelindung seperti vegetasi untuk memberikan kesan bayangan yang bisa menutupi dari sinar matahari. Selain itu juga adanya penambahan elemen air untuk menambah kesan sejuk ketika pengguna lagi berdiskusi. Area di buat masuk ke dalam agar berguna sebagai tempat duduk sekaligus meja. Mereka dapat duduk dimana saja karena bentuknya

melingkar sehingga bisa melihat kemana saja. Terdapat lobang saluran air di lantai untuk menyerap air ketika air hujan masuk.



Gambar 4. 12. *Children's area* eksplorasi 1

Pada kawasan bencongan terdapat banyak *existing* vegetasi. Maka dari itu, vegetasi itu dapat dimanfaatkan kembali sebagai tempat yang berguna salah satunya bagi anak-anak. Dapat dijadikan sebagai rumah pohon yang mengambang, membuat anak-anak bisa berinteraksi langsung dengan alam. Selain itu juga memberikan kesan sejuk dan pelindung dari paparan sinar matahari yang berlebihan. Terdapat dua lantai pada tempat permainan tersebut, agar anak-anak dapat melihat seluruh area dari atas.



Gambar 4. 13. *Children's area* eksplorasi 2

Anak-anak menghabiskan waktu mereka dengan bermain setiap saat, perlunya *playground* untuk mendukung aktivitas fisik anak. *Playground* dengan dikelilingi pasir akan memberikan keamanan bagi anak ketika jatuh agar mereka tidak sakit. Pasir itu juga dapat dimainkan anak-anak sebagai pengalaman multi-sensori mereka. Selain anak-anak, orang dewasa juga dapat menggunakan pasir itu dijadikan sebuah gunung kecil sebagai tempat duduk.

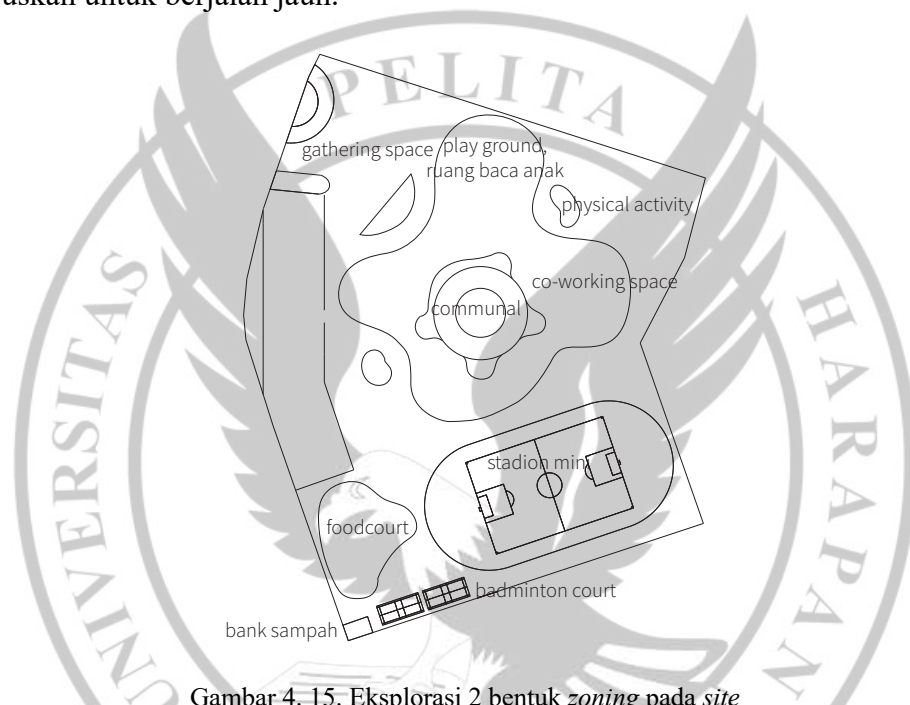


Gambar 4. 14. Eksplorasi 1 bentuk *zoning* pada *site*

Fungsi ruang-ruang berdasarkan dari kebutuhan dan aktivitas kehidupan sehari-hari masyarakat di kawasan Bencong. Dari berbagai rentang usia, kebutuhan dan aktivitas mereka berbeda. Anak-anak membutuhkan *playground* dan ruang baca anak, orang tua/pengasuh membutuhkan tempat tunggu seperti *gathering space* untuk mengawasi anak mereka, remaja dan orang dewasa membutuhkan *co-working space* buat bekerja dan berkumpul bersama teman sebaya, *elderly* membutuhkan tempat untuk mereka dapat beraktivitas fisik dan bertemu dengan orang lain untuk berkomunikasi sosial. Remaja dan orang dewasa pada kawasan Bencong memiliki aktivitas yang biasa mereka lakukan seperti olahraga bola dan bulu tangkis. Maka dari itu, perlunya sebuah tempat berolahraga

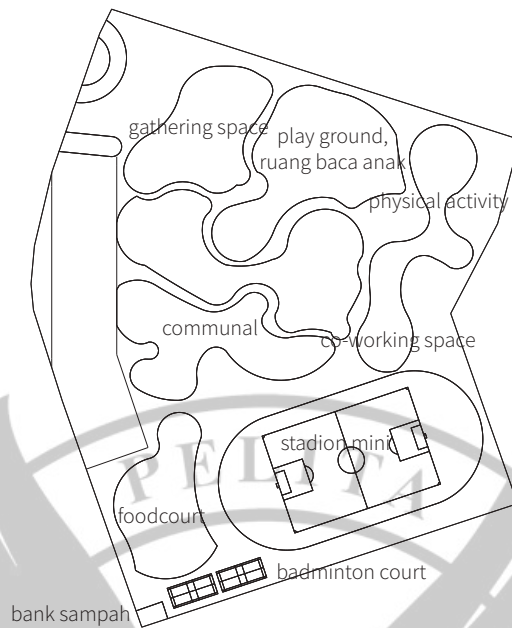
seperti stadion mini dan lapangan bulu tangkis agar mereka mempunyai tempat khusus untuk berolahraga.

Pada gambar di atas (gambar 4.14) merupakan eksplorasi pemetaan *zoning*. Jalur pejalan kaki memiliki beberapa cabang dan berkeluk-likuk. Sehingga ketika seseorang yang berjalan dari *drop off* menuju area komunal, dia harus memutar terlebih dahulu untuk menuju ke area komunal. Hal ini membuat *elderly* menjadi diharuskan untuk berjalan jauh.



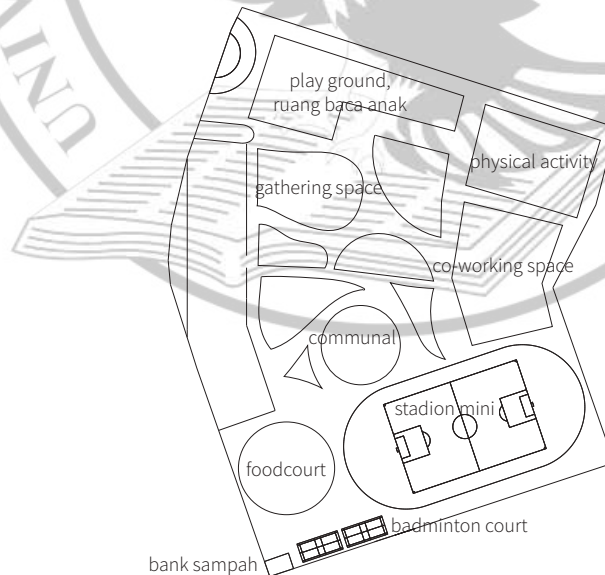
Gambar 4. 15. Eksplorasi 2 bentuk *zoning* pada *site*

Area komunal menjadi pusat dari ruang publik karena bersifat *axis*. Semua tertuju kepada ruang tengah/area komunal yang bersifat lingkaran. Orang dewasa yang ingin menuju ke *co-working space* dari *drop off* harus melewati anak-anak yang sedang bermain di *playground*. Hal ini dapat membuat perjalanan orang dewasa menjadi terganggu karena adanya beberapa tubrukan dan hambatan dari anak-anak yang sedang berlarian.



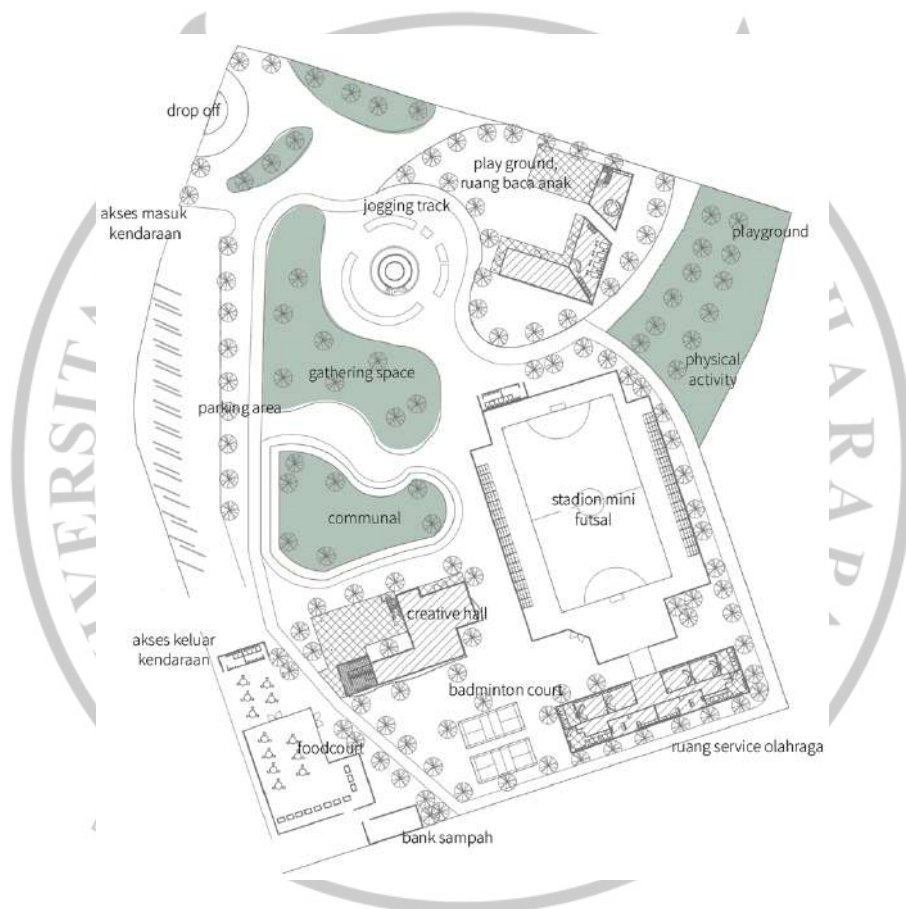
Gambar 4. 16. Eksplorasi 3 bentuk zoning pada site

Bentuk zoning sangat organik yang membuat jalur pejalan kaki menjadi rumit karena berbeluk-likuk. Hal ini dapat membuat *elderly* menjadi kesusahan untuk mengingat jalur jalan mereka karena keterbatasan daya ingatan. Selain itu juga ruang-ruang menjadi terlalu luas dan terkesan menjadi padat.



Gambar 4. 17. Eksplorasi 4 bentuk zoning pada site

Bentuk *zoning* dan jalur pejalan kaki terlihat jelas, tetapi terlalu banyak area bukaan sehingga membuat jalur pejalan kaki menjadi banyak dan *maintenance* yang tinggi. Selain itu juga karena banyak jalur pejalan kaki yang terpecah-pecah, aktivitas kelompok kecil remaja menjadi terpecah-pecah. Hal ini membuat suatu komunitas menjadi rendah, tidak bisa mengenal satu sama lain. Selain itu juga *elderly* yang memiliki daya ingat rendah akan merasa kesusahan karena jalur pejalan kaki bercabang.

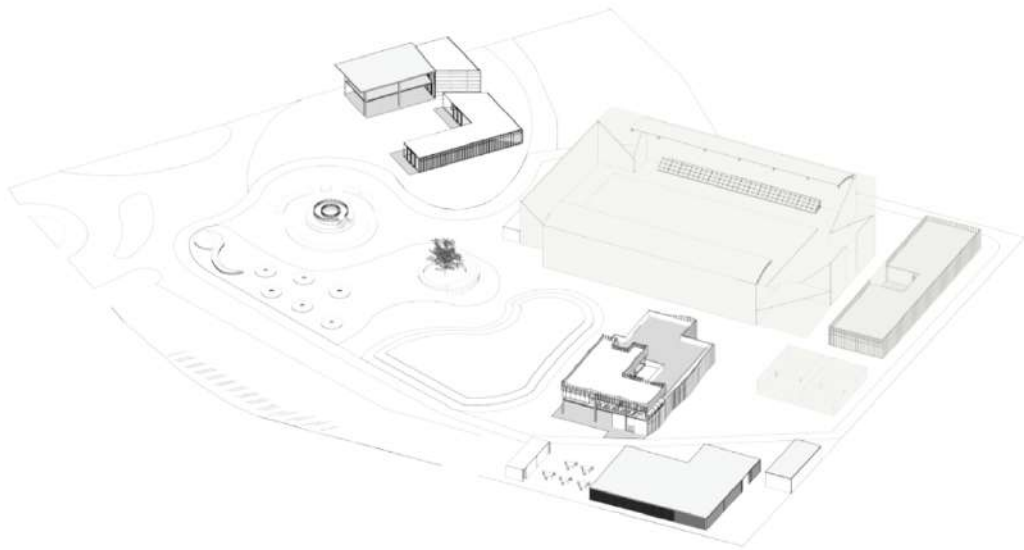


Gambar 4. 18. Eksplorasi 5 bentuk *zoning* pada *site*

Bentuk *zoning* dan aksesibilitas pejalan kaki terlihat jelas. Pengguna akan dengan mudah mengetahui dan mengingat arah tujuan mereka. Luas ruang digunakan berdasarkan kebutuhan dari aktivitas pengguna sehingga tidak terlalu besar dan juga tidak terlalu kecil. Area komunal berada di tengah agar berbagai rentang usia dapat mudah berkunjung ke area tersebut. Area parkir berada di pinggir jalan raya agar akses kendaraan masuk dan keluar tidak jauh. Tempat

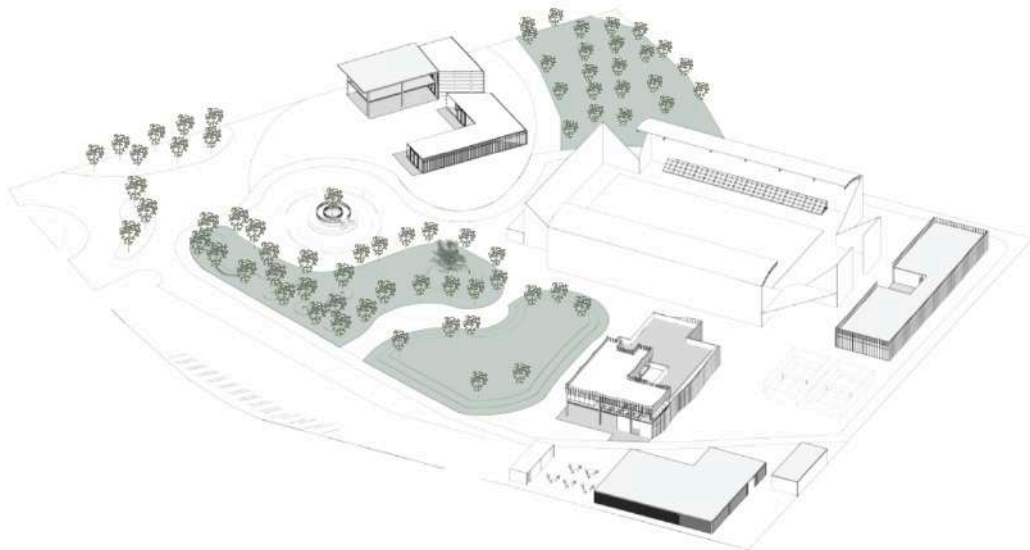
olahraga berada di area khusus untuk olahraga yaitu berupa stadion mini, *jogging track*, dan lapangan bulu tangkis. Tempat olahraga tersebut diletakkan dekat dengan *foodcourt* karena sesuai dengan kebutuhan mereka yang membutuhkan tenaga. Peletakan bank sampah di pinggir jalan raya untuk memberikan akses *service* menjadi mudah dan tidak mengganggu pengunjung ruang publik.

4.2 Proses perancangan



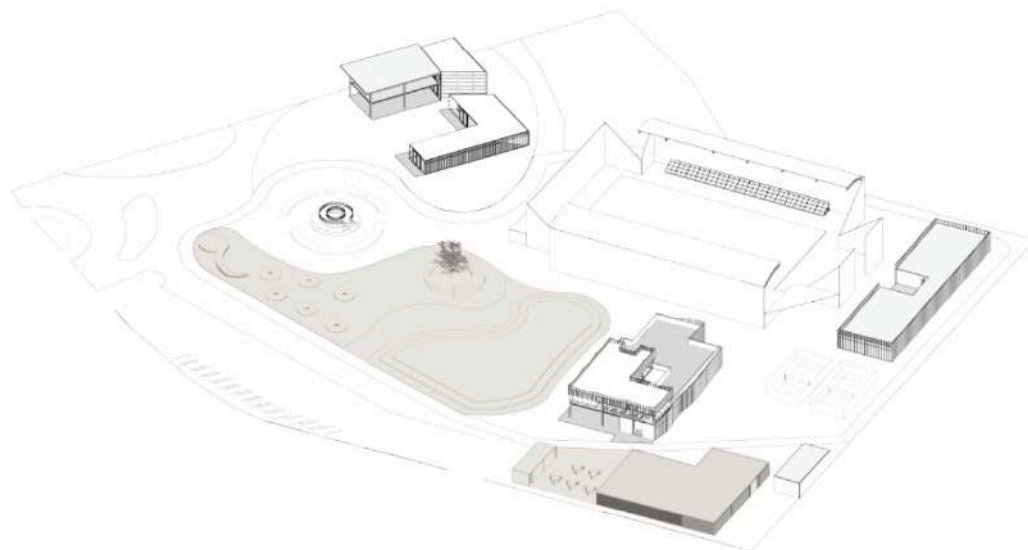
Gambar 4. 19. Stadion sepak bola dan lapangan bulu tangkis

Berdasarkan dari kebutuhan masyarakat kawasan Bencongan yang gemar berolahraga, maka terdapat stadion sepak bola, *jogging track*, lapangan bulu tangkis untuk remaja dan orang dewasa. *Jogging track* terdapat di sepanjang pinggiran kawasan *site* agar jarak berlari menjadi jauh. Pengunjung yang *jogging* dapat memutar kawasan *site* itu berulang kali karena bersifat memutar. Lapangan bulu tangkis berada tidak jauh dari stadion sepak bola, karena sama-sama bersifat olahraga sehingga penempatan didekatkan.



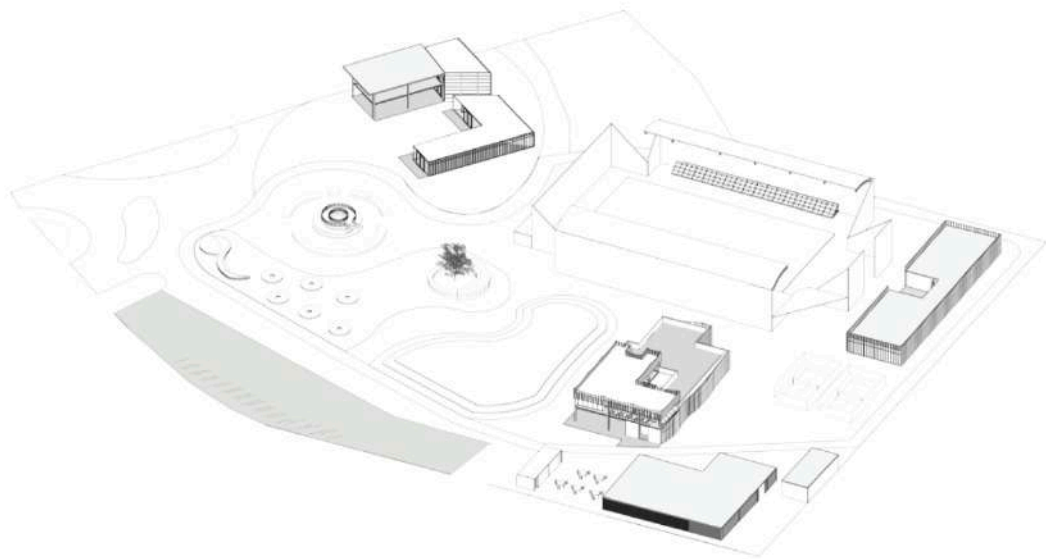
Gambar 4. 20. Area komunal dan lahan hijau

Perlunya area terbuka hijau yang banyak dan luas agar pengunjung dapat berinteraksi dengan alam. Pada data *existing*, terdapat banyak vegetasi yang tersebar di seluruh *site*. Maka dari itu, vegetasi harus dimanfaatkan kembali untuk merawat dan memelihara alam. Vegetasi juga berperan penting untuk mendukung aktivitas berbagai rentang usia. Vegetasi dapat dijadikan sebagai sarana pelindung dari sinar matahari dan memberikan kenyamanan karena sejuk.



Gambar 4. 21. All ages area

Area komunal dan *foodcourt* dapat mendukung beragam aktivitas dari berbagai rentang usia di ruang publik. Dikarenakan ruang-ruang tersebut bersifat terbuka dan dipenuhi vegetasi. Terdapat *foodcourt* untuk mendukung UMKM masyarakat kawasan Bencong agar dapat meningkatkan ekonomi. Selain itu juga *foodcourt* dapat dijadikan tempat berkumpul dan berkomunikasi sosial.



Gambar 4. 22. *Parking area*

Parking area memudahkan pengunjung yang membawa kendaraan bermotor mengunjungi ruang publik. Area parkir diletakkan dekat dengan pinggir jalan raya dan dekat dengan akses jalur masuk-keluar kendaraan pada ruang publik. Terdapat parkir untuk kendaraan roda dua dan roda empat. Luas parkir dapat menampung 13 kendaraan roda empat dan 50 roda dua.



Gambar 4. 23. *Ambience pada tree house*

Area *tree house* untuk anak-anak dan *street furniture* untuk orang dewasa yang sedang mengawasi anaknya dapat digabung dan bersifat *mutual benefit*. Orang dewasa dan *elderly* yang sedang mengawasi dan menunggu anak-anak dapat duduk maupun berbaring di kursi yang berada disekeliling. Orang dewasa juga dapat membentuk suatu kelompok kecil dengan orang dewasa lainnya dan saling berinteraksi sosial. Terdapat sarana pendukung seperti vegetasi sebagai bayangan dan pelindung dari sinar paparan matahari agar pengunjung dapat merasa sejuk.



Gambar 4. 24. *Ambience pada gathering space*

Gathering space yang bersifat melingkar dan rendah dapat membuat remaja dan orang dewasa duduk dan berbaring di tempat itu. Vegetasi yang berada di tengah area itu dapat membuat pengguna merasa sejuk karena tertutup dari sinar

matahari. Mereka dapat membentuk suatu kelompok kecil yang bersifat privasi di tempat itu dan saling berinteraksi sosial.



Gambar 4. 25. *Ambience pada children's area*

Terdapat *playground* untuk menyesuaikan perilaku dan aktivitas anak-anak agar dapat beraktivitas, sedangkan area *physical activity* disesuaikan berdasarkan perilaku dan aktivitas *elderly*. Area *playground* digabung dengan area *physical activity* untuk mendekatkan aktivitas anak-anak dengan *elderly*. Terdapat *street furniture* di samping *playground* untuk orang tua/pengasuh dapat mengawasi anak-anak. *Existing* vegetasi banyak digunakan di area ini yang berfungsi sebagai batasan dan pelindung dari sinar matahari. Sehingga anak-anak dan *elderly* dapat merasa nyaman ketika mereka sedang beraktivitas.



Gambar 4. 26. *Ambience* pada area komunal

Area komunal bersifat melingkar agar mudah dijangkau dari arah mana saja. Adanya penambahan elemen air seperti kolam air di tengah agar anak-anak dapat bermain di area itu dan dapat mengembangkan multi-sensori mereka. *Street furniture* berada disekeliling kolam air untuk mendukung aktivitas orang dewasa. *Street furniture* tersebut dapat menciptakan suatu komunitas sambil menikmati kolam air.



Gambar 4. 27. *Ambience* pada *pedestrian access*

Pedestrian access yang dikelilingi oleh *existing* vegetasi dapat membuat anak-anak hingga *elderly* merasa nyaman. Terdapat *street furniture* disekeliling jalur pejalan kaki untuk mereka yang merasa kelelahan. Terutama bagi *elderly* yang mudah merasa kelelahan ketika sedang berjalan jauh, mereka dapat beristirahat sejenak di bawah pohon. Selain itu juga, *street furniture* ini dapat digunakan oleh remaja dan orang dewasa untuk bekerja dan berkumpul.



Gambar 4. 28. *Communal area*

Tempat untuk mengumpulkan berbagai kalangan usia yaitu ruang komunal yang berada di tengah ruang publik. Ruang komunal ini memiliki tujuan untuk membentuk suatu komunitas dan saling berkomunikasi. Adanya pendukung aktivitas berupa elemen alam seperti pohon dan air agar pengguna tetap dapat berdekatan dengan alam. Terutama anak-anak dapat bermain dengan air sekaligus meningkatkan multi sensoriknya.