

# Aktif Desain sebagai Alternatif Rekreasi Taman Kota

Sandra Adilla H dan Collinthia Erwindi

Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111 Indonesia

*e-mail:* c\_erwindi@yahoo.com

**Abstrak**—Balikpapan sebagai pintu gerbang perekonomian Kalimantan Timur akan mengembangkan wilayahnya dibibir pantai berbatasan Selat Makassar. Proyek pengembangan ini akan membangun coastal road sepanjang 7,5 km yang nantinya akan menjadi kawasan bisnis dan jasa. Proyek ini dibagi menjadi segmen I- VIII. Berdekatan dengan kawasan yang akan dikembangkan tersebut, terdapat Lapangan Merdeka. Lapangan Merdeka merupakan tempat rekreasi masyarakat Kota Balikpapan, yang ramai dikunjungi sampai saat ini. Lapangan Merdeka, sebagai representasi rekreatif, saat ini berpotensi bersaing karena adanya pulau yang akan dikembangkan di segmen VIII. Fasilitas lengkap pada pulau akan membuat masyarakat lebih tertarik mengunjunginya daripada Lapangan Merdeka. Akibatnya, Lapangan Merdeka akan menurun pengunjungnya dan menjadi tempat yang terabaikan. Sehingga, agar keduanya saling berintegrasi, fungsi tiap tempat didesain berbeda-beda untuk saling melengkapi. Dengan melihat potensi aktivitas pada pulau, yang kemungkinan menjadi rekreasi pasif maka Lapangan Merdeka di kembangkan dengan desain rekreasi aktif melalui pendekatan perilaku dan metode aktif desain.

**Kata Kunci**— Aktif desain, integrasi, rekreasi aktif.

## I. PENDAHULUAN

**B**ALIKPAPAN merupakan salah satu kota di provinsi Kalimantan Timur, merupakan salah satu pusat kota perekonomian yang cukup berpengaruh bagi kabupaten dan kota disekitarnya.

Demi memajukan perekonomian kota, pemerintah kota Balikpapan akan merealisasikan rencana pengembangan wilayah kota berupa reklamasi sepanjang perairan pantai Balikpapan dari Banua Patra sampai Stalkuda (Gambar 1). Dengan lebar 400-600 meter dengan panjang 7,5 kilometer, kawasan tersebut akan dibagi menjadi delapan segmen (Gambar 2). Kawasan tersebut akan dikembangkan menjadi kawasan berbasis bisnis dan jasa sesuai RTRW Kota Balikpapan 2012-2032. Pengembangan ini diharapkan dapat meningkatkan peluang ekonomi di kota Balikpapan.

## II. METODE DAN PENDEKATAN DESAIN

### A. Pendekatan

Arsitek perlu memahami kebutuhan dasar manusia, berikut

pula hubungan antara desain arsitektur dengan perilaku manusia. Arsitek juga perlu mempelajari interaksi antara perilaku manusia dengan lingkungan fisiknya; agar dapat menganalisis, menjelaskan, meramalkan, dan juga merencanakan hubungan antara perilaku manusia dengan lingkungannya, demi kepentingan manusia dan lingkungannya tersebut. Hubungan antara lingkungan dengan manusia beserta tingkah lakunya merupakan hubungan timbal balik, saling mempengaruhi, saling terkait, dan interdisipliner, yaitu terkait dengan berbagai macam ilmu atau disiplin.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang erat antara arsitektur dan perilaku manusia. Hal ini dapat dilihat dari aspek-aspek pembentuk perilaku manusia; baik akibat lingkungan atau bentuk arsitektur, ataupun sebaliknya. Dengan kata lain, arsitektur dapat mempengaruhi kondisi psikologi dan fisik manusia kearah yang lebih baik, bila lingkungan atau bentuk arsitektur dirancang dengan memperhatikan kebutuhan manusia.

### B. Metode

Desain aktif dapat mendorong aktivitas fisik seperti bermain, berjalan, dan bersepeda yang berpengaruh pada kesehatan fisik dan mental serta berkontribusi pada vitalitas sosial, ekonomi, dan kelestarian lingkungan. Rekreasi aktif selama waktu luang penting untuk orang dewasa dan anak-anak. Bermain bagi kalangan anak-anak di taman bermain, taman dan ruang terbuka lainnya membantu mereka mengembangkan keterampilan motorik dan kognitif. Untuk orang dewasa, menciptakan ruang untuk berjalan, menari, senam, dan olahraga lainnya juga dapat mendorong aktivitas fisik. Aktifitas fisik membantu anak-anak mengembangkan organisasi dan keterampilan sosial, serta meningkatkan kesehatan secara keseluruhan.

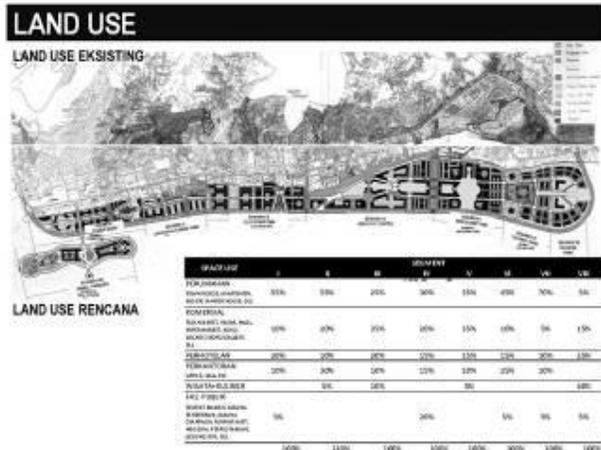
Penyediaan akses lingkungan ke ruang rekreasi harus dapat mengakomodasi berbagai kepentingan berbeda dan bersifat universal, tidak membedakan umur dan kemampuan masyarakat. Ruang rekreasi seperti taman bermain harus mudah diakses dan digunakan.

### III. KONTEKS DESAIN

Rencana pembangunan dan tata penggunaan lahan pulau pada segmen VIII terlihat cukup menjanjikan dalam memberikan fasilitas hiburan bagi masyarakat kota Balikpapan. Dengan lengkapnya fasilitas serta pemandangan yang mengarah ke laut bebas, tempat ini berpotensi ramai



Gambar 1. Perencanaan titik awal dan titik akhir reklamasi coastal road (Sumber : openstreetmap.org)



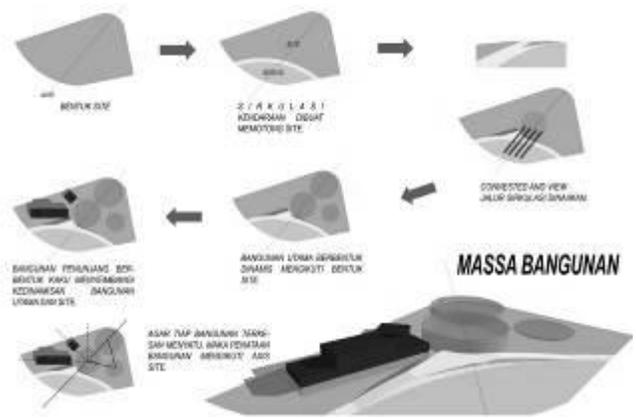
Gambar 2. Rencana pengembangan dan tata penggunaan ruang pada masing masing segmen (Sumber : klikbalikpapan.co)



Gambar 3. Lapangan Merdeka tampak atas (Sumber : google earth)



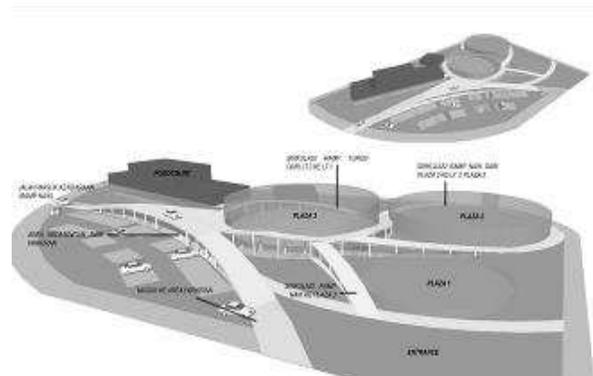
Gambar 4. Suasana Lapangan Merdeka (Sumber : dokumen pribadi)



Gambar 5. Diagram tatanan massa (Sumber : koleksi pribadi)



Gambar 6. Interior ruangan



Gambar 7. Diagram sirkulasi (Sumber : koleksi pribadi)

dikunjungi sebagai tempat rekreasi untuk memanjakan diri, mulai kebutuhan fisik sampai kebutuhan psikologis. Di satu sisi, salah satu area di dekat kawasan pengembangan ini, tepatnya Lapangan Merdeka, sudah berfungsi secara alami menjadi tempat rekreasi, berolahraga, santai-santai, berkumpul bersama keluarga maupun teman (Gambar 3). Lapangan ini menjadi tempat yang sangat ramai dikunjungi oleh masyarakat sekitar karena lingkungannya yang asri, sejuk, serta tenang untuk berelaksasi diri (Gambar 4). Lapangan ini juga merupakan satu-satunya tempat hijau yang menarik banyak pengunjung untuk datang di sekitar area ini. Fungsi Lapangan Merdeka yang merupakan tempat rekreatif saat ini akan tersaingi dengan adanya pulau yang juga berfungsi sebagai tempat rekreasi penduduk kota Balikpapan. Lengkapannya fasilitas di pulau tersebut, akan cenderung membuat masyarakat lebih sering mengunjungi pulau dibandingkan Lapangan Merdeka. Akibatnya, jumlah pengunjung ke Lapangan Merdeka akan menurun, yang dapat berujung pada terbengkalainya lapangan ini. Maka dari itu, diperlukan integrasi antara

Lapangan Merdeka dan pulau buatan agar keduanya tidak saling 'memperebutkan' pengunjung, yaitu dengan memperjelas fungsi masing-masing tempat.

Setelah dianalisis, diketahui bahwa pulau buatan tersebut akan didominasi oleh aktivitas rekreasi pasif, maka tapak akan dioptimalkan fungsinya untuk aktivitas yang bersifat rekreasi aktif. Berdasarkan hal tersebut, kriteria desain haruslah :

1. Desain harus membuat pengguna aktif didalamnya
2. Desain harus menyesuaikan kemampuan fisik tiap pengguna
3. Desain harus menciptakan suasana lingkungan yang mendukung aktivitas fisik pengguna
4. Desain harus memperhatikan keamanan pengguna.

#### IV. KONSEP DESAIN

Konsep bangunan didesain berdasarkan golongan usia, mengikuti kemampuan fisik masing-masing, sehingga tiap golongan usia diberikan fasilitas fisik yang berbeda-beda. Mengikuti kriteria desain yang telah dirumuskan, massa bangunan sengaja dibuat tersebar di dalam site, agar pergerakan pengguna dinamis kesemua arah (Gambar 5). Ruang-ruangnya dibuat agar masyarakat selalu bergerak di dalamnya; bersifat semi-outdoor, agar jarak pandang dari dalam ruangan terasa luas dan tidak kaku. Interior ruang-ruang juga didesain untuk melatih kekuatan tulang maupun otot pengguna, contohnya antara lain: bentuk lantai yang bergelombang serta pemberian speed ball yang digantung di plafond (Gambar 6). Hal ini bertujuan agar pengguna yang melewati speed ball dapat termotivasi untuk memukul benda tersebut, yang dengan begitu ia telah melatih otot tangannya.

Sirkulasi didominasi oleh sirkulasi vertikal, menggunakan ramp agar dapat digunakan oleh semua kalangan masyarakat dari anak-anak, dewasa, lansia serta penyandang diffable

(Gambar 7). Sirkulasi juga didesain agar terjadi peningkatan heartbeat pada tubuh pengguna.

#### V. KESIMPULAN

Pengembangan kota merupakan sesuatu yang selalu terjadi di setiap kota, yang dapat dipengaruhi oleh berbagai macam faktor. Begitu pula yang terjadi pada Kota Balikpapan, yang mengembangkan kotanya dengan memunculkan pulau buatan sebagai daya tarik rekreasi kota. Hal tersebut berdampak pada tempat rekreasi lain yang telah ada di sekitarnya. Lapangan Merdeka, pusat rekreasi yang ramai dikunjungi untuk melakukan berbagai aktivitas mulai olahraga sampai hanya bersantai-santai sambil menikmati pemandangan, berpotensi ditinggalkan oleh masyarakat yang lebih memilih berkunjung ke pulau buatan tersebut. Agar dua tempat ini dapat berintegrasi dengan baik, fungsi masing-masing tempat haruslah dibedakan.

Dengan menganalisis bahwa pulau buatan akan menjadi tempat rekreasi pasif, Lapangan Merdeka pun dioptimalkan menjadi tempat rekreasi aktif. Sehingga, pemilihan desain berpedoman pada pendekatan perilaku serta metode desain aktif. Aktivitas-aktivitasnya dirancang menyesuaikan kemampuan tiap golongan usia pengguna (masyarakat). Dengan pemilihan desain tersebut, diharapkan masyarakat Kota Balikpapan menjadi aktif di dalam site dengan menyesuaikan kemampuan aktivitas fisik masing masing pengguna, keluarga, dan teman-teman atas segala dukungan dan doa terhadap penulis, sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Active Design: Promoting Physical Activity and Health In Designing. NYC Health: New York City.
- [2] Active Design: Promoting opportunities for sport and physical activity through good desing. Sport England; London.
- [3] Dubberly, Hugh (2004). How Do You Design?. Dubberly; California.
- [4] White, Edward T., (1995). Site Analysis. Florida A & m University; Florida.
- [5] World Health Organization (2010). Global Recommendation on Physical Activity for Health. WHO Press; Switzerland