

STUDIO TUGAS AKHIR ARSITEKTUR

**PENGEMBANGAN DESAIN
KAWASAN TAMAN IBARBO DI SLEMAN
DENGAN PENDEKATAN HUMAN CENTERED DESIGN
KEPRIBADIAN 17-25 TAHUN**



DISUSUN OLEH:

DAVID CHOW

200118041

**PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR
DEPARTEMEN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA TAHUN 2023/2024**

LEMBAR PENGESAHAN STUDIO TUGAS AKHIR ARSITEKTUR

PENGEMBANGAN DESAIN KAWASAN TAMAN IBARBO DI SLEMAN DENGAN PENDEKATAN "HUMAN CENTERED DESIGN" KEPRIBADIAN 17-25 TAHUN

Dipersiapkan dan disusun oleh :

David Chow
200118041

Telah diperiksa, dievaluasi dan dinyatakan lulus dalam
Penyusunan Studio Tugas Akhir Arsitektur
Pada Program Studi Arsitektur – Departemen Arsitektur
Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Yogyakarta, 16 Juli 2024

Pembimbing,



Dr. Rony Gunawan Sunaryo, S.T., M.T.

Mengetahui,

Ketua Departemen Arsitektur



Prof. Dr. Floriberta Binarti, S.T., Dipl.NDS.Arch.

UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmat-Nya,, penulis mampu menyelesaikan Studio Tugas Akhir Arsitektur berjudul “PENGEMBANGAN DESAIN TAMAN IBARBO DI SLEMAN DENGAN PENDEKATAN HUMAN CENTERED DESIGN KEPRIBADIAN 17-25 TAHUN”

Ibarbo Park adalah satu di antara tempat belanja oleh-oleh dan *workshop* khas Yogyakarta terbesar di Sleman. Bangunannya baru saja beroperasi, sedangkan masih ada 2 hektar lahan kosong yang bisa digunakan untuk meningkatkan *sense of place* suatu tempat di perjalanan ketika ingin ke Yogyakarta. Ada pula pebisnis yang ingin diuntungkan sehingga kedua belah pihak dari pemerintah dan pengusaha privat bisa diuntungkan. Budaya lokal Yogyakarta bisa lebih terangkat namanya, tetapi harus menguntungkan agar siklus promosi budaya ini tetap berjalan. Oleh karena itu, desain taman komersial budaya ini perlu dirancang membuat orang ingin mengeluarkan uang dan menikmati budaya Yogyakarta sekaligus. Berdasarkan data pengunjung Yogyakarta, kebanyakan memang anak muda domestik yang lalu lalang melalui transportasi darat sehingga perlu penargetan khusus pada usia tertentu.

Dalam penyelesaian Studio Tugas Akhir Arsitektur ini tidak terlepas dari bantuan dan kontribusi dari pihak lembaga dan perorangan yang telah bersedia memfasilitas, mengarahkan dan memberikan informasi serta pengetahuan. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Orang tua dan saudara yang selalu memberi dukungan, fasilitas, dan semangat dalam proses berkuliah hingga studio tugas akhir ini.
2. Bapak Dr. Rony Gunawan Sunaryo, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing Studio Tugas Akhir Arsitektur atas saran dan masukan yang selalu memudahkan dan membantu dalam perancangan.
3. Dr. Agustinus Madyana Putra, S.T., M.T., selaku Kepala Program Studi Arsitektur & Ibu Prof. Dr. Floriberta Binarti S.T., Dipl.NDS.Arch. selaku Ketua Departemen Arsitektur Universitas Atma Jaya Yogyakarta
4. Dosen-dosen yang sudah pernah mengajar selama 8 semester hingga tahap Studio Tugas Akhir.
5. Semua teman dan rekan yang turut membantu dan berdinamika selama proses pembuatan Studio Tugas Akhir Arsitektur ini.

Sebagai penutup, penulis berharap agar penulisan Studio Tugas Akhir Arsitektur ini dapat bermanfaat bagi semua pihak khususnya dalam konteks arsitektur. Atas segala kekurangan yang ada dalam penulisan Studio Tugas Akhir Arsitektur ini, penulis mohon maaf dan mengharapkan kritik dan masukan yang membangun untuk penyempurnaan dan penyelesaian Studio Tugas Akhir ini.

Yogyakarta, 22 Juli 2024

Yang Menyatakan



David Chow

PENGEMBANGAN DESAIN KAWASAN DEPAN TAMAN IBARBO DI SLEMANDENGAN PENDEKATAN HUMAN CENTERED DESIGN KEPRIBADIAN 17-25 TAHUN

ABSTRAK

Ibarbo Park merupakan pusat oleh-oleh yang mulai beroperasi 7-8 bulan lalu semenjak proposal tugas akhir ini ditulis. Pusat oleh-oleh Ibarbo yang masih muda, belum memiliki identitas yang jelas, jarang memikat wisatawan yang lalu lalang antara Yogyakarta dan Semarang, serta lahan kosong yang masih bisa dibangun untuk memperkuat lini bisnis. Setelah dilakukan analisis figure-ground, mental map, dan kesimpulan data-data sekunder, ditemukan indikasi bahwa pasar terbesar yang berpotensi ditargetkan adalah anak muda yang berusia 17-25 tahun. Budaya Yogyakarta yang sebagian sudah terkumpul di Ibarbo, masih bisa dikemas dalam bentuk yang lebih holistik. Harapannya, budaya Yogyakarta yang istimewa dapat disajikan dalam Ibarbo. Ibarbo Park bisa menjadi one stop keberagaman budaya Yogyakarta, sebelum wisatawan sampai ke inti kota Yogyakarta. Permasalahan Ibarbo yang kompleks, membutuhkan pendekatan Human Centered Design untuk memecahkan permasalahan pada site dan konteks terhadap kota. Anak muda merupakan pasar spesifik yang perlu dipahami secara mendetail agar respon arsitektur dan respon terhadap kawasan kota bisa tepat sasaran. Eksisting Ibarbo sudah bisa meraup keuntungan, tetapi masih bisa dioptimasi dengan gabungan teori product value, arsitektur perilaku, place making, yang dibungkus dengan pendekatan utama, yakni Human Centered Design.

Kata Kunci:

Taman Wisata, Budaya, Optimasi, Anak Muda, Human Centered Design

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	2
SURAT PERNYATAAN.....	3
KATA PENGANTAR.....	4
ABSTRAK	5
DAFTAR ISI	6
DAFTAR TABEL	9
BAB I PENDAHULUAN.....	10
1.1. <i>Latar Belakang Pengadaan Proyek</i>	10
1.1.1. <i>Fenomena Lapangan</i>	10
1.1.2. <i>Sudut Pandang Topik</i>	12
1.2. <i>Penelusuran Masalah</i>	12
1.2.1. <i>Ruang Lingkup</i>	12
1.2.2. <i>Permasalahan dan Esensi Proyek Primer</i>	13
1.2.3. <i>Prioritas Masalah</i>	14
1.2.4. <i>Rencana Pendekatan Desain</i>	14
1.2.5. <i>Sasaran & Tujuan</i>	15
1.3. <i>Sistematika Penulisan</i>	15
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	17
2.1. <i>Tinjauan Pustaka</i>	17
2.1.1. <i>Teori Human Centered Design</i>	17
2.1.2. <i>Teori Mengenai Placemaking</i>	18
2.1.3. <i>Teori Arsitektur Perilaku</i>	19
2.1.4. <i>Teori Product Value</i>	20
2.2. <i>Studi Preseden</i>	23
2.2.1. <i>Namba Parks</i>	23
2.2.2. <i>Taman Ismail Marzuki</i>	23
2.2.3. <i>Rest Area KM 456 Salatiga</i>	24
2.3. <i>Kerangka Pikir Desain/ Sistematika Pendekatan</i>	25
2.3.1. <i>Hubungan Antar Pendekatan Terhadap Kerangka Berpikir</i>	25
2.3.2. <i>Kerangka Pikir Desain</i>	26
2.4. <i>Kriteria Desain</i>	27
BAB III TINJAUAN TAPAK & OBJEK RISET	28
3.1. <i>Gambaran Alternatif Objek</i>	28

3.2.	<i>Kriteria Objek & Pemilihannya</i>	28
3.3.	<i>Justifikasi Objek Terpilih</i>	28
3.4.	<i>Sintesis Data Tapak</i>	29
3.5.	<i>Kontur Tanah</i>	30
BAB IV ANALISIS & METODE		31
4.1.	<i>Istilah, Definisi, dan Pengertian</i>	31
4.2.	<i>Metode Analisis</i>	32
4.3.	<i>Analisis Untuk Pendekatan Human Centered Design</i>	33
4.4.	<i>Analisis Untuk Pendekatan Placemaking</i>	34
4.5.	<i>Analisis Untuk Pendekatan Arsitektur Perilaku</i>	38
4.6.	<i>Analisis Untuk Pendekatan Product Value</i>	39
4.7.	<i>Rekapitulasi Hasil Analisis Berdasarkan Pendekatan</i>	40
4.8.	<i>Analisis Umum</i>	43
BAB V KONSEP		48
5.1.	<i>Konsep Secara Umum (Implementasi Human Centered Design)</i>	48
5.2.	<i>Implementasi Dari Hasil Analisis Placemaking</i>	48
5.3.	<i>Implementasi Dari Arsitektur Perilaku & Product Value</i>	50
5.4.	<i>Besaran Ruang</i>	57
5.5.	<i>Checklist Implementasi</i>	61
DAFTAR PUSTAKA.....		64
LAMPIRAN		68

DAFTAR GAMBAR

Bagan 1 Gambar Ikon Ibarbo yang Berbentuk Burung dan Hutan, Sumber: Facebook Ibarbo Park	11
Bagan 2 Penampakan Fasad Ibarbo yang Industrial Sumber: Review Google Maps Ibarbo Park	11
Bagan 3 Penampakan Satellite Ibarbo Park, Sumber: Google Maps.....	12
Bagan 4 Gambar Area yang Akan di Redesain (Zona Merah), Sumber: Penulis.....	13
Bagan 5 Ibarbo yang sebenarnya ukurannya besar terlihat kecil dan sepi di jalan	14
Bagan 6 Ketika melewati jalan kecepatan tinggi, yang terlihat sebagian besar pohon.....	14
Bagan 7 Aspek-aspek placemaking, Sumber: pps.org	19
Bagan 8 Metode Kognisi Lingkungan Sumber:(Haryadi, 2014).....	20
Bagan 9 Tampak Taman Atas Mall Namba Parks, Sumber: Livejapan.com.....	23
Bagan 10 Tampak Mata Burung Taman Ismail Marzuki, Sumber: Pegi-peg.com	23
Bagan 11 Rest Area KM 456 Salatiga.....	24
Bagan 12 Kerangka Pikir Desain, Sumber: Penulis	25
Bagan 13 Rincian Dari Tahap 1,2,3, Sumber: Penulis	26
Bagan 14 Kerangka Pikir Desain, Sumber: Penulis	27
Bagan 15 Sintesis Site, Direvisi: Penulis	29
Bagan 16 Pentahapan Analisis Untuk Human Centered Design, Sumber: Penulis.....	32
Bagan 17 Lokus user dan lahan yang muncul karena analisis kajian lokasi bab 3, Sumber: Penulis	33
Bagan 18 Kajian Kawasan Sirkulasi Meso, Sumber: Penulis.....	34
Bagan 19 Kajian Sirkulasi Kawasan Makro, Sumber: Penulis	34
Bagan 20 Analisis Figure Ground, Sumber: Penulis.....	35
Bagan 21 Urban Tissue Analysis, Sumber; Penulis	36
Bagan 22 Analisis Aspek Fasilitas Kawasan Meso, Sumber: Penulis	36
Bagan 23 Pembuatan Mental Map Perjalanan Bis Pariwisata Semarang-Yogya, Sumber: Penulis	37
Bagan 24 Guideline Muncul Karena Pendekatan Arsitektur Perilaku, Sumber: Penulis.....	39
Bagan 25 Implementasi Guideline Muncul Karena Teori Product Value, Lanjutan Dari Arsitektur Perilaku, Sumber: Penulis	39
Bagan 26 Implementasi Guideline Muncul Karena Teori Product Value, Lanjutan Dari Arsitektur Perilaku, Sumber: Penulis	39
Bagan 27 Implementasi Guideline Muncul Karena Teori Product Value, Lanjutan Dari Arsitektur Perilaku, Sumber: Penulis	40
Bagan 28 Simulasi Penghawaan Sisi Barat, Sumber: Penulis	44
Bagan 29 Simulasi Penghawaan Sisi Timur, Sumber: Penulis.....	44
Bagan 30 Simulasi Penghawaan Sisi Utara, Sumber: Penulis	44
Bagan 31 Simulasi Penghawaan Sisi Selatan, Sumber: Penulis	45
Bagan 32 Data Arah Angin Yogyakarta, Sumber: Weatherspark	45
Bagan 33 Simulasi Kebisingan Site, Sumber: Penulis	46
Bagan 34 Skema alur aktivitas.....	47
Bagan 35 Sketsa Ide Mengenai View & Menarik Perhatian Dari Jalan Magelang, Sumber: Penulis	48
Bagan 36 Bagan Ide Sketsa Mengenai Patung Burung Untuk Menarik Perhatian, Sumber: Penulis	49
Bagan 37 Sketsa Konseptual Fasad Untuk Kejutan Solid Pada Jalan Magelang, Sumber: Penulis	49
Bagan 38 Sketsa Kasar Programming Aktivitas, Sumber: Penulis	50

Bagan 39 Modelling Revit Kasaran Untuk Area Semi Basement.....	51
Bagan 40 3D Revit Kasaran untuk lantai 1 dan Aktivitas Programming, Sumber: Penulis	51
Bagan 41 Eksterior Bangunan Interaksi Musik	52
Bagan 42 Sketsa diagram air bersih pada penggunaan multi massa di atas parkir.....	53
Bagan 43 Skema Penyusunan Perdu dan Maintenancenya.....	54
Bagan 44 Sketsa gambaran taman bermain dan gazebo.....	55
Bagan 45 Sketsa ide interior aviary	55
Bagan 46 Gambar Rencana Waktu Kerja.....	63

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Tabel Pendekatan, Kriteria, dan Implementasinya	43
Tabel 3 Skema pemisahan zoning area jemparingan dengan jalan Magelanng	56
Tabel 2 Tabel Besaran Ruangan.....	60