

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

1.1.1 Fenomena Lapangan

Kota Tangerang Selatan merupakan salah satu kota yang terus mengalami perkembangan yang pesat, baik dari segi infrastruktur, ekonomi, pendidikan, maupun kebudayaan. Kota Tangerang Selatan memiliki laju pertumbuhan penduduk yang pesat, menurut Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2024, Kota Tangerang Selatan memiliki 1.399 ribu jiwa dengan luas wilayah 147,19 km². yaitu Kota Tangerang Selatan terletak di Provinsi Banten, dan menjadi bagian dari kawasan Jabodetabek. Sejak resmi menjadi kota mandiri pada tahun 2008, Tangerang Selatan terus tumbuh menjadi kota mandiri yang modern dan dinamis.

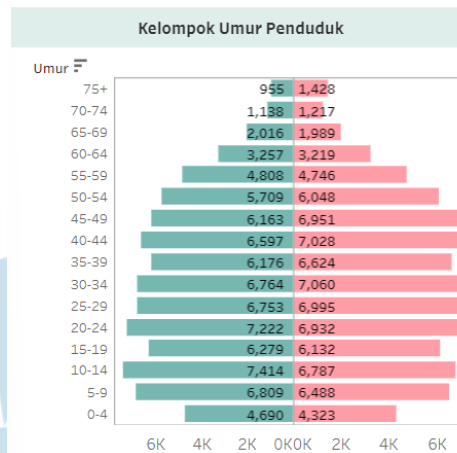
Kota Tangerang Selatan memiliki motto “Cerdas, Modern dan Religius” yang mengandung makna bahwa cita-cita dan harapan untuk mewujudkan Kota Tangerang Selatan. “Cerdas” yaitu memiliki ilmu pengetahuan yang luas, berketerampilan baik serta perilaku positif. Pada motto ini melibatkan dunia pendidikan untuk masa depan yang cerah. “Modern” yaitu memiliki peradaban yang dinamis sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (PERDA No.4 Tahun 2010).

Setiap kota di Indonesia mempunyai kesenian dan kebudayaan yang beragam. Secara umum, seni memiliki ruang untuk kebebasan berekspresi. Namun, kebebasan ini tetap dipengaruhi oleh nilai dan norma yang berlaku di komunitas atau daerah tersebut. Kegiatan berekspresi yang bebas ini dapat menjadi salah satu cara untuk mengubah pola perilaku serta gaya hidup masyarakat Indonesia secara umum di era sekarang. Gaya hidup yang cenderung individualis, materialistis, dan hedonis diharapkan dapat dikurangi dengan adanya ruang yang memungkinkan untuk berekspresi sekaligus bersosialisasi. Menurut

Dewan Kesenian Tangerang Selatan (2019), Kota Tangerang Selatan sebagai kota yang berkembang, memiliki peluang besar untuk mengembangkan kreativitas dan seni di kalangan masyarakat, yang dapat berkontribusi dalam membentuk sebuah identitas budaya atau *cultural identity*.

BSD atau singkatan dari “Bumi Serpong Damai” merupakan salah satu kawasan yang paling cepat berkembang di Tangerang Selatan dengan sektor kawasan perumahan dan bisnis di Tangerang Selatan, Provinsi Banten dan menjadi salah satu kawasan yang terintegrasi terbesar di Indonesia. BSD merupakan salah satu kawasan yang mencakup berbagai fasilitas komersial, perumahan, perkantoran, pendidikan, dan rekreasi. BSD memiliki konsep perencanaan kota *smart city* atau kota pintar dengan pemanfaatan teknologi dengan mempertimbangkan kenyamanan, efektifitas, dan efisiensi. *Smart City* terbagi menjadi 6 kategori yaitu *smart mobility*, *smart economy*, *smart environment*, *smart living*, *smart people*, dan *smart governance*. Berdasarkan aspek-aspek tersebut, BSD memberikan pengalaman kepada penggunanya dan warga yang tinggal di kawasan BSD yaitu *live, work, learn, and play*.

BSD terletak di Kecamatan Serpong, yang setiap tahunnya mengalami pertumbuhan penduduk. Berdasarkan Badan Pusat Statistik (BPS) 2024, Kecamatan Serpong memiliki 166,171 jiwa dengan luas wilayah 24,04 km². Hal ini menunjukkan bahwa Kec. Serpong mengalami kepadatan penduduk di Kota Tangerang Selatan. Hal ini disebabkan karena adanya pendatang, pembangunan infrastruktur berkelanjutan seperti perumahan, dan fasilitas pendukung lainnya (kuliner, pendidikan, rumah sakit, bisnis, komersial).



Gambar 1. 1 Kelompok Umur Penduduk Kec. Serpong

Sumber : Disdukcapil Tangerang Selatan, 2024

Menurut Disdukcapil Tangerang Selatan, 2024, usia penduduk tertinggi di Kecamatan Serpong yaitu 17-35 tahun dengan jumlah 54.137 jiwa yang masih tergolong ke usia produktif dan masuk ke dalam generasi Z. Salah satu karakteristik utama generasi Z adalah ketergantungan pada akses internet dan informasi digital untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Oleh karena itu, perancangan perpustakaan dan kesenian akan difokuskan pada pengembangan fitur digital yang relevan dan inovatif.

Salah satu sektor yang terus berkembang di Kota Tangerang Selatan maupun *BSD City* adalah sektor pendidikan. Berdasarkan Data Pokok Kemendikbud 2024, Kecamatan Serpong memiliki 256 sekolah yang dibagi menjadi 121 PAUD, 38 SD, 40 SMP, dan 25 SMA, dan 13 SMK. Semakin banyak sekolah yang ada di Kecamatan Serpong, semakin banyak juga kebutuhan akan fasilitas pendidikan, seperti perpustakaan. Seiringnya perkembangan zaman, maka makin berkembang ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal itu, mendorong untuk mewadahi dan menyediakan media informasi atau koleksi buku yang dapat digunakan oleh masyarakat khususnya para pelajar dan mahasiswa di Kota Tangerang. Keterbatasan perpustakaan di *BSD City*, terutama dalam hal keterbatasan koleksi buku, menjadi salah satu alasan utama untuk mendirikan perpustakaan baru yang lebih komprehensif yang dapat

digunakan oleh seluruh masyarakat secara luas yang akan membantu dalam proses pengembangan diri.

Sektor pendidikan dan kebudayaan dapat saling berkaitan. Kota Tangerang Selatan maupun BSD belum memiliki fasilitas yang mampu mewadahi komunitas seni maupun mewadahi ekspresi kreativitas masyarakat dan membantu para mahasiswa/pelajar dalam proses pengembangan diri. Menurut Badan Pusat Statistik (BPS), kelompok usia produktif 17-35 atau generasi Z tahun merupakan usia yang memiliki semangat dan minat belajar yang tinggi sesuai dengan motto Tangerang Selatan yaitu “Cerdas”. Namun, keterbatasan fasilitas publik yang mendukung masyarakat dan pelajar untuk terus berkembang menjadikan kurangnya kreativitas dan minimnya interaksi di luar pendidikan formal.

Secara administratif, BSD terbagi menjadi 2 wilayah pemerintahan yaitu Kabupaten Tangerang dan Kota Tangerang Selatan. Pembagian wilayah ini berfokus kepada tata kelola yang berbeda. Akan tetapi, kedua wilayah ini terintegrasi melalui jaringan jalan, jaringan transportasi publik, dan fasilitas publik. Meskipun memiliki perbedaan administratif, kedua wilayah tersebut masih termasuk ke dalam cakupan area perancangan karena pertimbangan jarak layanan waktu tempuh dari lokasi tapak.

BSD memiliki komunitas seni yaitu *Tangsel Creative Foundation*, *BSD Art Movement*, dll. Selain itu BSD juga memiliki beberapa sanggar kesenian yang dalam penerapannya, beberapa kali menyelenggarakan seni di atrium pusat perbelanjaan seperti QBIG BSD, the breeze BSD (pameran seni lukis), ICE BSD, ITC BSD, BSD Junction, dan lain-lain. BSD City memiliki tempat kesenian yang berlokasi di Ruko Foresta Kabupaten Tangerang dengan jarak 4,5 km dari tapak yang digunakan oleh Serpong Art Gallery. Akan tetapi, tempat tersebut kurang memadai karena memiliki ukuran yang cenderung kecil sehingga tidak mampu menampung banyak orang dan cenderung digunakan hanya untuk kegiatan *workshop*. Lalu, terdapat beberapa seniman yang berasal dari BSD mengikuti pameran

yang diadakan di Jakarta karena kurangnya tempat kesenian di Serpong dan untuk memperluas koneksi.

Salah satu sektor yang paling berkembang di BSD *City* yaitu sektor ekonomi yaitu bisnis. Kota BSD *City* memiliki banyak perkantoran formal dan non-formal. Saat ini, jumlah *start up* yang memulai bisnis semakin meningkat seiring dengan perkembangan tren bekerja yang menggunakan tempat kerja kolaboratif, dan tidak lagi membutuhkan gedung perkantoran konvensional. Pergeseran akan kebutuhan ruang kantor yang bersifat *remote* atau bekerja jarak jauh menjadikan banyak permintaan untuk ruang kolaboratif yang bersifat fleksibel, dan bebas. (Farraditha & Anggita, 2022).

Namun, di tengah kemajuan tersebut di kawasan BSD, muncul kekhawatiran mengenai kurangnya ruang publik yang dapat berfungsi sebagai kegiatan edukasi dan kesenian. Meskipun kawasan ini memiliki fasilitas komersial yang berkembang pesat, ruang terbuka yang bisa memfasilitasi kebutuhan akan pendidikan informal dan pengembangan seni masih sangat terbatas. Belum terdapat ruang yang secara khusus mengakomodasikan kebutuhan akan tempat belajar, berkumpul, dan menyalurkan kreativitas, terutama bagi generasi muda.

Salah satu kelompok yang paling terdampak akibatnya kurang ruang terbuka ini adalah generasi Z, yang berusia 17-35 tahun. Menurut data Disdukcapil Tangerang Selatan (2024), kelompok ini mencakup 54.137 jiwa di kecamatan Serpong. Generasi ini memiliki karakteristik yang unik, ketergantungan tinggi terhadap teknologi, kebutuhan akan ruang interaktif, dan lebih fleksibel. Fenomena ini menimbulkan urgensi untuk menciptakan ruang yang menggabungkan fungsi edukasi dan kesenian dalam satu kesatuan yang dapat diakses oleh masyarakat luas yang responsive terhadap perubahan dan dinamis atau *responsive environment*.

1.1.2. Sudut Pandang Topik

1.1.2.1. Pemilihan Lokasi



Gambar 1. 2 Lokasi Tapak

Sumber : *Google Earth* dan diedit oleh Penulis

Lokasi tapak terletak Jalan Letnan Sutopo Komplek 3A, Lengkong Wetan, Kecamatan Serpong, Kota Tangerang Selatan, Banten sebagai lokasi perancangan taman edukasi dan kesenian di *BSD City* karena lokasi ini memiliki aksesibilitas yang mudah dijangkau oleh masyarakat dari berbagai area, termasuk dari pusat pendidikan dan komunitas di sekitar BSD. Pada area sekitar tapak sendiri, terdapat 8 sekolah dengan radius 2 km. Lokasi ini juga dekat dengan lingkungan perumahan dan komersial memberikan potensi integrasi yang baik antara ruang publik dan kehidupan perkotaan.

Pada area sekitar lokasi perancangan, merupakan fasilitas komersial, pendidikan, sarana prasana umum (rumah sakit), dan perumahan. Lingkungan sekitarnya yang berkembang sebagai pusat urban modern juga menciptakan kebutuhan akan ruang terbuka hijau yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat rekreasi,

tetapi juga sebagai wadah pengembangan kreativitas dan pembelajaran informal.

1.1.2.2. Potensi

BSD *City* (Bumi Serpong Damai) yang dikenal sebagai kota pintar dengan kawasan perumahan dan bisnis. BSD *City* memiliki keunggulan sebagai infrastruktur modern, kawasan pendidikan, fasilitas rekreasi dan hiburan, kawasan bisnis dan teknologi, lingkungan hijau, dan keamanan. Letaknya yang strategis di pusat BSD *City* membuatnya mudah diakses oleh berbagai kalangan, baik penduduk lokal maupun pengunjung dari luar kawasan. Aksesibilitas yang tinggi ini memberikan peluang bagi taman untuk menjadi ruang publik yang ramai dikunjungi dan dioptimalkan untuk berbagai kegiatan edukasi dan seni. Kemudahan aksesibilitas untuk mengakses ke tapak yaitu dekat dengan pusat BSD, dan pintu tol BSD (8 km). Lokasi ini berada di jalan utama yaitu Jalan Letnan Sutopo dan Jalan Pahlawan Seribu. Selain itu, tapak ini menawarkan potensi integrasi yang kuat dengan perkembangan urban di sekitarnya, baik dari sisi komersial maupun perumahan, menjadikannya tempat yang ideal untuk menggelar kegiatan komunitas, *workshop* kreatif, pameran seni, dan pendidikan informal.

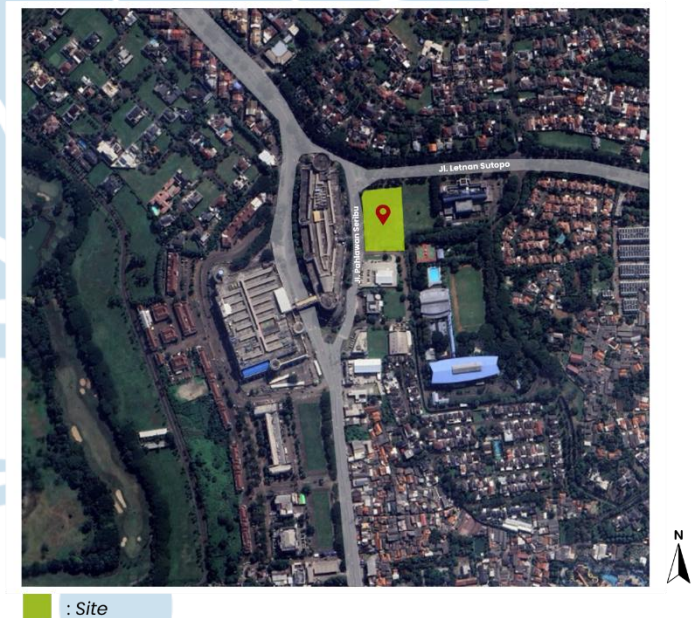
Dengan infrastruktur yang memadai dan dukungan dari perkembangan kawasan BSD *City* sebagai *smart City*, taman ini juga memiliki peluang untuk memanfaatkan teknologi dalam penyediaan fasilitas dan program-program interaktif untuk mendukung kegiatan sosial masyarakat, yang dapat memperkaya pengalaman pengunjung dengan ruang komunal yang interaktif. Kombinasi dari aksesibilitas, integrasi dengan lingkungan sekitar, dan peluang untuk mengembangkan program berbasis edukasi serta kesenian menjadikan tapak ini sangat potensial dalam menciptakan ruang publik yang bermanfaat bagi masyarakat luas.

1.2. Penelusuran Masalah

1.2.1. Ruang Lingkup

1.2.1.1. Ruang Lingkup Spasial

Ruang spasial merupakan batas wilayah perancangan. Lokasi area perancangan terletak di Jalan Letnan Sutopo Komplek 3A, Lengkong Wetan, Kecamatan Serpong, Kota Tangerang Selatan, Banten. Luas tapak yang akan dirancang yaitu 9.500 m² yang ditandai dengan warna kuning. Berdasarkan RDTR, lokasi ini berfungsi sebagai kawasan perdagangan dan jasa skala kota.



Gambar 1. 3 Mapping Lokasi Tapak

Sumber : Google Earth dan diedit oleh Penulis

Batasan wilayah penelitian adalah sebagai berikut :

- Utara : Jalan Letnan Sutopo
- Selatan : Jalan Lingkungan
- Timur : Tanah kosong
- Barat : Jalan Pahlawan Seribu

1.2.1.2. Ruang Lingkup Substansial

Perancangan taman edukasi dan kesenian dapat digunakan untuk masyarakat dan wisatawan sebagai ruang publik dan

menyediakan ruang terbuka hijau. Taman edukasi dan kesenian dengan fungsi edukasi yaitu perpustakaan dan *coworking space*. Kesenian yaitu theater dan galeri seni yang dapat dimanfaatkan oleh seniman dan masyarakat dengan pendekatan kontekstual dengan melakukan analisis terhadap data dan hasil survey dan wawancara.

1.2.1.3. Ruang Lingkup Temporal

a. Ruang Lingkup Temporal PTAA

Penulisan Proposal Tugas Akhir (PTAA) dilakukan selama 4 bulan. Penulisan proposal dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu dimulai dengan persiapan, pencarian data, studi literatur, observasi lapangan untuk mendapatkan kondisi eksisting tapak, wawancara. Jadwal Penulisan Proposal Tugas Akhir, yaitu :

Tabel 1. 1 Jadwal Penulisan PTAA

No.	Kegiatan	Minggu ke-			
September		1	2	3	4
a.	Persiapan PTAA				
b.	Proposal				
	1. Pencarian Data				
	2. Observasi Langsung				
c.	Penulisan BAB I				
	1. Latar Belakang				
	2. Penelusuran Masalah				
	3. Tujuan dan Sasaran				
	4. Metode				
	5. Kerangka Pikir				
Oktober					
d.	PENULISAN BAB 2				
	1. Tinjauan Pustaka				
	2. Tinjauan Pendekatan				
	3. Kerangka Pikir				
	4. Keaslian Penulis				
	5. Tinjauan Objek				
e.	PENULISAN BAB III				
	1. Metode Penelitian				
	2. Parameter Variabel Penelitian				
	3. Metode Pengambilan Data				

November					
f.	PENULISAN BAB IV				
	1. Analisis Data				
	2. Hasil & Penemuan				
Desember					
g.	PENULISAN BAB V				
	1. Konsep				
	2. Strategi Desain				
h.	PENULISAN BAB IV				
i.	Seminar Proposal				

Sumber : Analisis Penulis, 2024

b. Ruang Lingkup Temporal Desain

Perancangan taman edukasi dan kesenian di *BSD City*, Tangerang Selatan mempertimbangkan beberapa aspek seperti keberlanjutan dan fleksibilitas fungsi ruang dalam jangka waktu tertentu yaitu jangka waktu panjang (15 tahun ke atas) yang berfungsi sebagai perpustakaan dan gedung kesenian (pameran dan seni) yang fleksibel dan mengikuti dengan perkembangan zaman sesuai dengan konteks lingkungan sekitar sebagai fasilitas publik.

1.2.2. Permasalahan

1.2.2.1. Aspek Sosial

Pertumbuhan penduduk Kota Tangerang Selatan yang terus meningkat setiap tahunnya menyebabkan kebutuhan akan fasilitas dan ruang publik di kawasan ini semakin bertambah. *BSD City* yang berada di Kecamatan Serpong, tidak hanya berkembang sebagai kawasan bisnis dan permukiman, tetapi juga menjadi pusat pendidikan dengan banyaknya sekolah dan perguruan tinggi. Kehadiran taman edukasi dan kesenian di kawasan ini akan berperan penting dalam meningkatkan produktivitas dan memberikan wadah kreativitas bagi generasi muda, sekaligus

mendukung perkembangan sosial, budaya, dan intelektual BSD, Tangerang Selatan.

Kecamatan	Jumlah Penduduk Kota Tangerang Selatan menurut Catatan Sipil Menurut Kecamatan (Jiwa)		
	2023	2022	2021
3674010 Setu	91.513	88.676	86.357
3674020 Serpong	163.451	159.281	156.922
3674030 Pamulang	324.059	311.189	308.219
3674040 Ciputat	222.186	213.275	210.887
3674050 Ciputat Timur	169.555	173.110	172.542
3674060 Pondok Aren	295.812	296.659	295.687
3674070 Serpong Utara	138.209	136.276	135.074
3674 Kota Tangerang Selatan	1.404.785	1.378.466	1.365.688

Gambar 1. 4 Laju Pertumbuhan Penduduk

Sumber : Badan Pusat Statistik, 2023

1.2.2.2. Aspek Ekonomi

Kota Tangerang Selatan terus mengalami perkembangan, baik dari infrastruktur maupun pembangunan ekonomi secara berkelanjutan. BSD *City* merupakan kawasan bisnis yang strategis di Tangerang Selatan. Kawasan ini dikenal karena memiliki banyak perkantoran yang beroperasi di wilayah ini. Selain sebagai pusat bisnis, BSD *City* juga telah ditetapkan sebagai kawasan ekonomi khusus yang berfokus pada bidang pendidikan. Masyarakat yang tinggal di BSD *City*, mayoritas terdiri dari pekerja, pelajar, hingga mahasiswa, mengingat kawasan ini dikelilingi oleh area pemukiman yang cukup padat. BSD *City* juga memberikan peluang kerja yang luas, baik bagi pendatang maupun bagi masyarakat lokal sehingga menjadikannya sebagai pusat aktivitas ekonomi dan pendidikan yang dinamis. Kawasan BSD *City* menarik banyak perhatian investasi, terutama di sektor teknologi, pendidikan, dan bisnis.

Pemerintah Tangerang Selatan menargetkan pertumbuhan sektor pariwisata kreatif dan seni sebagai salah satu prioritas ekonomi. Tangerang Selatan memiliki kekayaan budaya, yang dapat dikembangkan dan ,dapat menjadi subsektor ekonomi kreatif untuk mengembangkan Kota Tangerang Selatan. Hal ini dapat

mendukung pengembangan industri kreatif lokal kesenian, dan meningkatkan daya tarik wisatawan.

1.2.2.3. Aspek Ekologi

Bergesernya fungsi lahan BSD *City* yang awalnya merupakan perkebunan karet pada tahun 1984 dan berubah menjadi kawasan bisnis, rekreasi, pendidikan, dan perumahan yang berdampak pada lingkungan akibat dari berkurangnya vegetasi dan ruang terbuka hijau. Seiring dengan perkembangan zaman, pertumbuhan penduduk yang pesat sering menjadi penyebab berkurangnya ruang terbuka hijau yang berdampak negatif pada kualitas udara dan keseimbangan ekosistem lokal. Selain itu, tingginya polusi udara dan suara akibat aktivitas transportasi dan industri di sekitar BSD *City* dapat mengganggu kenyamanan serta kesehatan pengguna taman. Kota Tangerang Selatan terlebih BSD *City* merupakan kota yang terus mengalami perkembangan, dalam sektor bisnis, pendidikan, dan ekonomi. Terdapat banyak area komersil, perkantoran, sarana dan prasarana umum, dan perumahan yang menyebabkan naiknya penggunaan kendaraan pribadi. Berdasarkan data BPS, kota Tangerang Selatan merupakan kota tertinggi penggunaan kendaraan roda 2 dan roda 4 yaitu dengan total 894.826. Hal ini menyebabkan polusi kendaraan yang dapat merugikan masyarakat.

Kabupaten/Kota	Jumlah Kendaraan Bermotor Menurut Kabupaten/Kota dan Jenis Kendaraan di Provinsi Banten (Unit)							
	Mobil Penumpang		Bus		Truk		Sepeda Motor	
	2021	2022	2021	2022	2021	2022	2021	2022
Kab Pandeglang	20.467	21.582	700	659	8.766	8.901	201.725	196.849
Kab Lebak	19.404	20.926	321	313	9.828	10.166	253.026	250.941
Kab Tangerang	189.647	199.489	1.648	1.623	52.844	54.044	1.203.050	1.199.905
Kab Serang	42.294	45.711	303	303	13.283	13.743	397.868	394.673
Kota Tangerang	215.812	221.936	2.197	2.174	44.417	45.826	965.854	963.300
Kota Cilegon	36.356	37.667	603	606	10.308	10.411	174.582	172.058
Kota Serang	43.291	45.182	397	406	8.906	9.045	194.318	192.853
Kota Tangerang Selatan	234.005	241.469	1.565	1.556	30.278	29.989	660.821	661.706
Provinsi Banten	801.276	833.962	7.734	7.640	178.630	182.125	4.051.244	4.032.285

Gambar 1. 5 Data Jumlah Kendaraan Bermotor

Sumber : Badan Pusat Statistik, 2022

1.3. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang taman edukasi dan kesenian yang mampu mengintegrasikan perpustakaan, coworking space, galeri, pameran, dan teater dengan pendekatan *responsive environment* di BSD City, Tangerang Selatan agar menjadi ruang publik yang fungsional dan relevan bagi masyarakat ?

1.4. Rencana Pendekatan Desain

Berdasarkan latar belakang yang diangkat pada kawasan BSD City, Kota Tangerang Selatan, pendekatan desain yang dipilih adalah *responsive environment* dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna dan lingkungan. Adanya interaksi sosial, fleksibilitas fungsi yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat seperti perpustakaan, *coworking space*, galeri seni, dan teater. Pendekatan *responsive environment* mampu menciptakan lingkungan yang responsif terhadap kebutuhan sosial dan fungsional di masa kini dan masa depan. Pendekatan ini sesuai dengan karakter BSD City yaitu dinamis sebagai kawasan *smart city* yang membutuhkan ruang publik adaptif untuk edukasi dan kesenian.

Pendekatan arsitektur *responsive environment* merupakan implementasi dari sebuah rancangan atau objek yang mempunyai fungsi yang responsif terhadap elemen-elemen yang berkaitan dengan rancangan atau objek tersebut (Umboh et al., 2015). Perancangan taman edukasi dan kesenian menggunakan *responsive environment* untuk menciptakan ruang yang fleksibel dan inklusif dengan mempertimbangkan aspek konektivitas, aksesibilitas, dan pengalaman pengguna sehingga dapat memberikan pengalaman ruang yang dinamis dan fungsional.

1.5. Tujuan dan Sasaran

2.2.1. Tujuan

Menciptakan ruang publik berupa taman edukasi dan kesenian yang berfungsi sebagai ruang ekspresi kreatifitas dan pengembangan diri sesuai dengan kebutuhan pengguna dan lingkungan yang responsif terhadap kebutuhan sosial dengan lingkungan. Menyediakan fasilitas multifungsi untuk mendukung kegiatan edukasi dan kesenian. Taman ini dapat dimanfaatkan oleh masyarakat, pelaku seni, dan wisatawan pada BSD City, Tangerang Selatan dengan pendekatan *responsive environment*.

2.2.2. Sasaran

- Perumusan konsep perancangan taman edukasi dan kesenian
- Mengembangkan gagasan mengenai ruang publik sebagai ruang terbuka hijau dan ruang komunal sebagai fungsi pendukung dan memenuhi kebutuhan masyarakat
- Mengidentifikasi prinsip-prinsip dan metode *responsive environment*

2.2.3. Manfaat

2.2.3.1 Bagi Pemerintahan

- Mendukung motto Tangerang Selatan yaitu “cerdas”
- Meningkatkan fasilitas ruang publik sebagai fungsi edukasi dan seni non formal.
- Meningkatkan daya tarik kawasan BSD sebagai pusat inovasi dan kreativitas yang berpotensi mendorong pertumbuhan ekonomi kreatif lokal.

2.2.3.2. Bagi Warga

- Menyediakan ruang interaksi sosial yang fleksibel
- Memfasilitasi kebutuhan generasi Z melalui akses perpustakaan, *coworking space*, dan fasilitas seni seperti teater dan galeri
- Meningkatkan ruang terbuka hijau yang mendukung aktivitas edukasi dan interaksi

2.2.3.3. Bagi Akademis

- Menyediakan ruang untuk mengembangkan inovasi dan pengembangan diri
- Menyediakan ruang untuk belajar berupa perpustakaan dan kesenian sebagai sarana pengembangan diri

1.5. Metode Perancangan

Metode yang digunakan dalam perancangan ini meliputi pendekatan kualitatif primer dan sekunder. Pengumpulan data akan dilakukan melalui observasi, studi literatur,

dan wawancara untuk merancang taman edukasi dan kesenian di BSD, Tangerang Selatan. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah sebagai berikut :

- Observasi : penulis melakukan survey lapangan ke BSD *City* untuk mendapatkan data mengenai kondisi eksisting tapak, jenis aktivitas pelaku, aksesibilitas, potensi tapak, *mapping* fungsi kawasan sekitar tapak, dan elemen-elemen lainnya yang diperlukan dalam perancangan.
- Studi literatur : penulis mencari informasi literatur dan penelitian yang bersumber dari jurnal, buku, majalah, foto area tapak.
- Wawancara : penulis melakukan wawancara dengan penduduk BSD, pengunjung BSD, wisatawan dan orang-orang di sekitar lingkungan tapak untuk mendapatkan informasi mengenai kebutuhan perancangan di lokasi.

1.6.Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Proposal Tugas Akhir Arsitektur (PTAA) adalah sebagai berikut:

Bagian 1 (Bab I Pendahuluan)

Pada bagian 1 yaitu pendahuluan, berisikan mengenai latar belakang, fenomena lapangan, sudut pandang topik, ruang lingkup, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, pendekatan, metode penelitian, dan kerangka pikir.

Bagian 2 (BAB II Tinjauan Pustaka)

Pada bagian 2 yaitu tinjauan pustaka, berisikan mengenai kajian teori yang berkaitan dengan objek perancangan yang akan di teliti, prinsip pendekatan yang akan digunakan, dan kerangka teori.

Bagian 3 (Bab III Tinjauan Tapak dan Objek)

Pada bagian 3 yaitu tinjauan tapak dan objek, berisikan mengenai tinjauan objek, data objek, alternatif objek, dan kriteria objek.

Bagian 4 (Bab IV Metodologi)

Pada bagian 4 yaitu metodologi, berisikan mengenai metode yang akan digunakan dalam penelitian, dan metode yang digunakan dalam pengumpulan data.

Bagian 5 (Bab V Analisis dan Pembahasan)

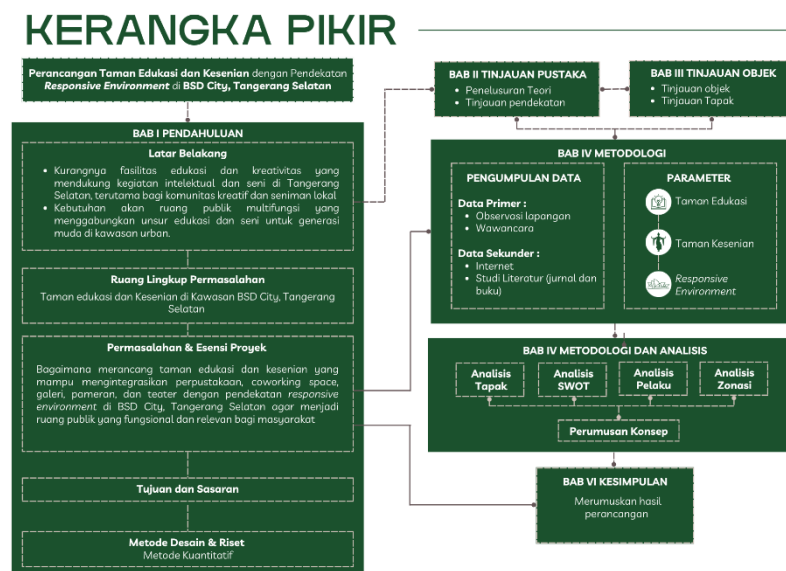
Pada bagian 5 yaitu analisis dan pembahasan, berisikan mengenai proses analisis data untuk mempermudah proses perancangan. Analisis ini menjadi langkah awal dalam proses desain. Setelah analisis, dilakukan pembahasan mengenai hasil dan temuan, yang kemudian dihubungkan dengan konsep pendekatan yang dipilih untuk desain. Gambaran desain disajikan melalui pemecahan masalah serta penyusunan strategi desain.

Bagian 6 (VI Kesimpulan)

Tahapan akhir dari penulisan ini yaitu menyimpulkan keseluruhan proses penulisan Proposal Tugas Akhir Arsitektur.

DAFTAR PUSTAKA

1.7. Kerangka Pikir



Gambar 1. 6 Kerangka Pikir

Sumber : Analisis Penulis, 2024