

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelusuran Teori

2.1.1. Taman

Ruang Terbuka Hijau di wilayah perkotaan adalah ruang terbuka dalam bentuk area atau jalur tanpa bangunan yang ada di kota atau wilayah yang lebih luas (Pemendagri No.1 Tahun 2007). Taman merupakan area terbuka dengan luasan tertentu yang di dalamnya berisi pepohonan, tanaman perdu, semak, dan rerumputan yang dipadukan dengan elemen-elemen buatan lainnya (Djamal, 2005).

2.1.1.1 Fungsi Taman

Terdapat 2 fungsi taman, yaitu : (Woolley, 2003)

- Fungsi estetis, taman berperan untuk memperindah kota dan menjaga unsur alami di dalamnya.
- Fungsi sosial, taman menjadi ruang bagi berbagai aktivitas sosial dan interaksi untuk mendukung kebutuhan masyarakat kota yang memerlukan ruang terbuka untuk bersosialisasi.

2.1.1.2 Elemen Taman

Dalam perancangan taman, terdapat beberapa elemen yang perlu diperhatikan seperti pemilihan dan penataan elemen taman agar fungsional dan estetis. Terdapat 2 jenis elemen pembentuk taman, yaitu : (Hakim, 2012)

1. Hardscape (Elemen Keras)

Hardscape merupakan elemen material atau unsur selain vegetasi komponen pembentuk taman, ornamen taman yang bersifat dekoratif. Terdapat beberapa jenis elemen taman seperti gazebo, lampu taman, patung, batu, kayu, dan lain sebagainya. Terdapat beberapa fungsi *hardscape* yaitu sebagai rekreasi, pengetahuan, meningkatkan rasa aman dan nyaman, dan meningkatkan suasana dengan nilai estetika.

Material keras dapat dibagi menjadi 5 kelompok, yaitu :

- *Organic materials* (Material keras organik) seperti kayu
- *Inorganic material used in highly nature style* (Material keras yang berasal dari potensi geologi) seperti bebatuan dan pasir
- *Inorganic material used in highly modified state* (Material keras berbahan metal) seperti perunggu, baja, tembaga, besi, dan aluminium
- *Synthetic materials* (Material keras sintetis) seperti fiberglass dan plastik
- *Composite materials* (Material keras buatan kombinasi) seperti plywood dan beton

2. *Softscape* (Elemen Lunak)

Softscape merupakan unsur yang berasal dari alam dan bersifat lunak yang dominan berasal dari vegetasi, dan air.

Terdapat beberapa fungsi tanaman, yaitu :

- *Visual Control* (Kontrol pandangan), mengontrol dan menghalau terhadap ruang luar, pembatas ruang, dan memberikan privasi.
- *Physical Barriers* (Pembatas Fisik), penghalang dan mengendalikan pergerakan manusia dan hewan.
- *Climate Control* (Pengendali iklim), memberikan kenyamanan dan memberikan rasa aman terhadap manusia yang disebabkan oleh iklim.
- *Erosion Control* (Pencegah erosi), menahan air hujan, dan pengikat tanah.
- *Wildlife values* (Habitat hewan), pelestarian hewan dan tempat berlindung

- *Aesthetic values* (Nilai estetis), meningkatkan kualitas lingkungan yang didapatkan dari warna, bentuk, tekstur, skala, dan komposisi tanaman.

2.1.2 Taman Edukasi

Edukasi juga dikenal sebagai “pendidikan”, adalah suatu proses perubahan perilaku yang dinamis. Bukan sekadar transfer ide atau materi dari satu orang ke orang lain, tetapi terjadi karena kesadaran dari dalam diri seseorang, kelompok, atau masyarakat. (Budiarti, 2018)

Taman edukasi adalah fasilitas atau media berbentuk taman yang memungkinkan individu atau kelompok untuk secara alami mengembangkan rasa ingin tahu mereka tentang suatu ilmu pengetahuan (J.Rokhmat, 2006). Secara umum, terdapat beberapa kriteria persyaratan taman edukasi, yaitu : (Nozomi, 2020)

- Bersifat rekreasi dan dapat menjadi sumber pengetahuan bagi penggunanya.
- Memiliki aksesibilitas sirkulasi, kedinamisan, dan bentuk bagi pengguna
- Menciptakan kenyamanan dan aman untuk mempengaruhi kesehatan para pengguna.

2.1.2.1. Perpustakaan

Tangerang Selatan merupakan kota yang terus mengalami perkembangan. Seiring dengan kemajuan zaman, ilmu pengetahuan semakin meluas dan dapat diakses oleh masyarakat. Perpustakaan berfungsi sebagai lembaga pendidikan untuk masyarakat umum, yang menyediakan akses informasi baik dalam bentuk digital maupun cetak.

Perpustakaan merupakan gedung yang memiliki koleksi bahan pustaka dalam jumlah tertentu baik cetak maupun digital yang diolah dan disusun sesuai sistem yang berlaku dan diproses secara manual atau otomatis oleh pustakawan untuk kepentingan

ilmu pengetahuan, penelitian, observasi, dan rekreasi (Saleh, 2011). Perpustakaan memiliki peran penting dalam mendukung fasilitas pendidikan di Kota Tangerang Selatan, sesuai dengan slogannya yaitu “Cerdas, Modern, Religius”. Bagian dari slogan tersebut, “Cerdas” mencerminkan makna pengetahuan yang luas, keterampilan yang baik, dan perilaku yang positif.

1. Jenis Perpustakaan

Menurut Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2007 bab 1 pasal 4, tujuan perpustakaan adalah untuk meningkatkan kegemaran membaca dan meningkatkan wawasan dan pengetahuan untuk meningkatkan kecerdasan dan keberdayaan bangsa. Selain itu, menurut fungsinya, perpustakaan berfungsi sebagai tempat pendidikan, penelitian, informasi, dan rekreasi. Berdasarkan Undang-Undang No.43 Tahun 2007, ada berbagai jenis perpustakaan, diantaranya :

Tabel 2. 1 Jenis Perpustakaan

Jenis Perpustakaan	Definisi
Perpustakaan Nasional	Lembaga Non Departemen (LPND) yang berlokasi di ibu kota negara Indonesia dan bertanggung jawab atas tanggung jawab perpustakaan pemerintah
Perpustakaan Umum	Perpustakaan yang ditujukan untuk masyarakat umum dan bertanggung jawab untuk mengumpulkan, menyimpan, mengatur, dan menyajikan bahan pustaka.
Perpustakaan Sekolah	Perpustakaan Sekolah membantu pendidikan dan penguasaan di sekolah dengan mengolah bahan pustaka.
Perpustakaan Perguruan Tinggi	Perpustakaan di universitas, lembaga akademik, sekolah tinggi. Perpustakaan bertanggung jawab untuk memenuhi Tri Dharma Perguruan Tinggi, yaitu pendidikan, penelitian, dan pengabdian.
Perpustakaan Khusus	Perpustakaan yang menyediakan bahan pustaka untuk memenuhi kebutuhan

	pembaca yang dikelola oleh pemerintahan atau lembaga tertentu.
--	--

Sumber : Undang-Undang No.43 Tahun 2007

2. Fungsi Perpustakaan

Perpustakaan memiliki beberapa fungsi, yaitu : (Darmanto, 2020)

- Fungsi Administratif, bertugas untuk menyimpan informasi dan koleksi bahan pustaka. Perpustakaan juga melakukan kegiatan pencatatan, pengolahan, pemrosesan, dan pelayanan sirkulasi yang efisien, dan efektif.
- Fungsi Penelitian, media dan sarana untuk mendukung penelitian karena menyediakan berbagai jenis informasi dan referensi sebagai acuan untuk penelitian. Informasi yang disajikan di perpustakaan terdiri dari berbagai jenis dan format informasi yang disesuaikan dengan kebutuhan institusi.
- Fungsi Informatif, menyediakan bahan pustaka yang berkualitas tinggi berisi informasi tentang berbagai macam bidang ilmu pengetahuan yang mengikuti perkembangan zaman.
- Fungsi pendidikan, media pendidikan dengan menyediakan koleksi yang sesuai dengan lingkungan dan institusi untuk menambah ilmu pengetahuan, dan membangkitkan minat baca.
- Fungsi rekreasi, menyediakan bahan bacaan untuk memberikan keseimbangan antara pengetahuan, hiburan, dan pengembangan spiritual
- Fungsi kebudayaan, penyediaan berbagai macam informasi, baik cetak maupun rekam dari berbagai budaya, dan koleksi lainnya yang bermanfaat untuk

menumbuhkan budaya baca dan meningkatkan kreativitas.

3. Standar Perpustakaan

Terdapat beberapa standar perpustakaan dalam perancangan, seperti “*Time Save Standards for Building*” dan “*Neufert Data Arsitek Jilid 2*” yang membahas jumlah ruang yang diperlukan.

Tabel 2. 2 Ukuran Kebutuhan Ruang dan Jumlah Buku Perpustakaan

Jumlah Penduduk	Jumlah Buku – volume per kapita	Jumlah kursi per 1000 penduduk	Peminjaman volume per kapita	Total m2 per kapita	Ukuran lantai pertama, m2 per kapita
Dibawah 10.000	3½ - 5	10	10	0,06 – 0,07	0,046 – 0,065
10.000 – 35.000	2¾ - 3	5	9.5	0,05 – 0,06	0,037 – 0,041
35.000 – 100.000	2½ - 2¾	3	9	0,04 – 0,05	0,023 – 0,027
100.000 – 200.000	1¼ - 1½	1¼	7	0,032 – 0,037	0,009 – 0,011
200.000 – 500.000	1¾ - 2	2	8	0,037 – 0,04	0,013 – 0,018
500.000 dan seterusnya	1-1¼	1	6.5	0,03	0,005 – 0,007

Sumber : De Chiara, Joseph & Callender, John (1980)

Dilakukan beberapa perbandingan untuk menghitung jumlah ruang yang dibutuhkan pengunjung berdasarkan “*Time Save Standards for Building*” dan “*Neufert Data Arsitek Jilid 2*” sebagai berikut :

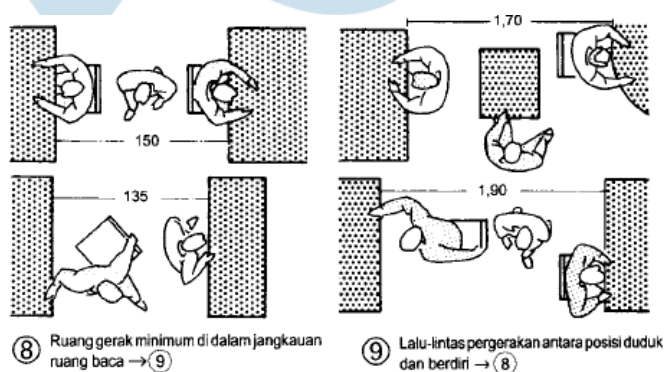
Tabel 2. 3 Perbandingan Ukuran Standar Ruangan

Jenis Fungsi			Neufert	Time Saver
Ketinggian (Dewasa)	Rak	Buku	225 cm	205,74 cm

Ketinggian Rak Buku (Remaja)	170 cm	167,64 cm
Ketinggian Rak Buku (Anak - anak)	120 cm	114,3 cm
Ukuran Lorong Kecil diantara rak (meja baca + sirkulasi 1 orang)	130 cm	136 cm
Ukuran Lorong Sedang diantara rak (pustakawan dengan trolley + sirkulasi 1 orang)	150 cm	158 cm
Ukuran Lorong Standar diantara rak (Sirkulasi 3 orang)	230 cm	-
Ukuran meja pembaca	100 cm x 70 cm	-
Tinggi meja baca	70 cm	-
Lorong	150 cm	147 cm

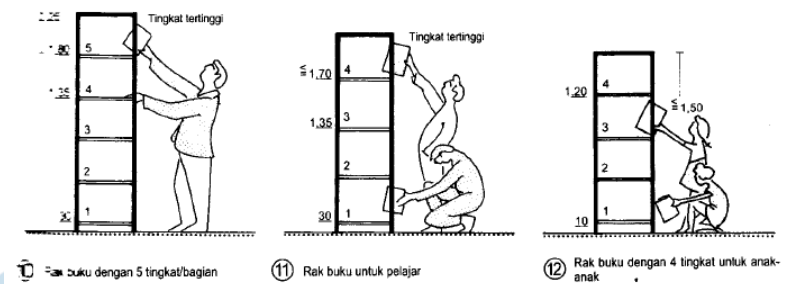
Sumber : De Chiara, Joseph & Callender, John (1980) dan
Neufert, E. (2002)

Terdapat perbedaan ukuran perabot antara Neufert dengan *Time Saver*, perbedaan ukuran tersebut berkisar 5-10 cm. Standar tersebut tidak memiliki perbedaan yang jauh tetapi akan mempengaruhi ukuran ruang. Sehingga, penggunaan ukuran bisa disesuaikan dengan jenis ruang.



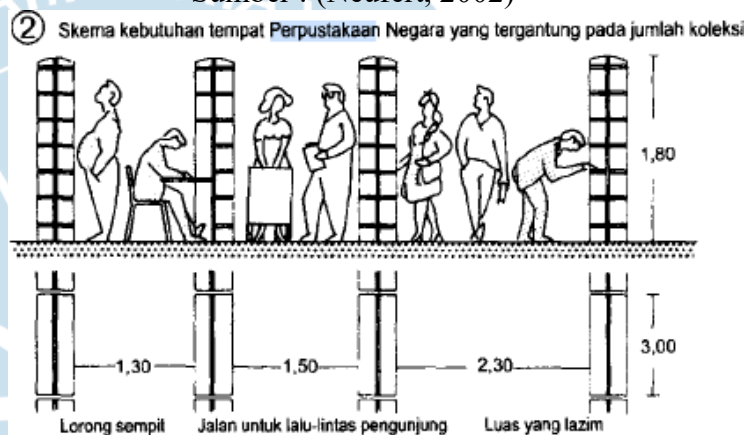
Gambar 2. 1 Ruang Gerak Minimum

Sumber : Neufert, 2002



Gambar 2. 2 Ketinggian Rak Buku

Sumber : (Neufert, 2002)



Gambar 2. 3 Jarak Minimum Rak Buku

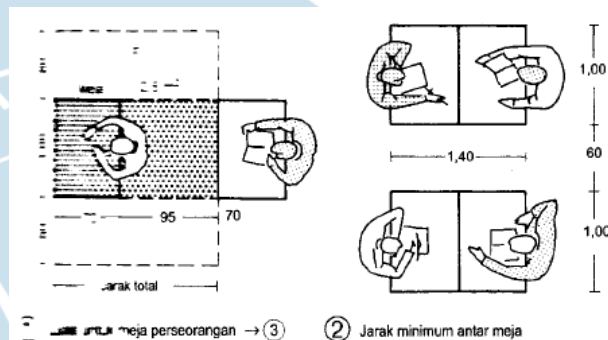
Sumber : (Neufert, 2002)

2.1.2.2. Coworking Space

Coworking Space muncul sebagai hasil dari kurangnya produktivitas pekerja *mobile* dan kurangnya interaksi sosial bagi pekerja mandiri dan lepas yang bekerja di rumah (Yu et al., 2019). *Coworking Space* terus berkembang setiap tahunnya karena konsep kota cerdas, kota kreatif, dan ekonomi kreatif muncul (Mahnunah, 2021). Tiga komponen yang diperlukan dalam konsep kota kreatif yaitu pertumbuhan potensi ekonomi kreatif, pertumbuhan sumber daya manusia kreatif, khususnya komunitas kreatif dan perencanaan dan pembangunan lingkungan kreatif (Landry, 2006).

Coworking Space adalah bangunan multifungsi yang menggabungkan fungsi perkantoran dengan pusat komunitas,

menyediakan area bersama yang memadai untuk mendukung berbagai kegiatan penggunaanya (Utami, 2017). Kebutuhan akan ruang yang mendukung gaya pembelajaran modern meningkat karena banyak kegiatan yang dilakukan melalui perangkat elektronik. Terdapat standar mengenai *coworking space* menurut Neufert, yaitu:



Gambar 2. 4 Jarak minimum antar meja

Sumber : (Neufert, 2002)

1. Jenis Coworking Space Menurut Target Pasar

Dalam bukunya yang berjudul *Working in the UnOffice: A Guide to Coworking for Indie Workers, Small Businesses, and Nonprofits*, Genevieve De Guzman mengatakan bahwa tempat kerja kolaboratif dibagi menjadi lima kategori berdasarkan target pasarnya, antara lain :

Tabel 2. 4 Jenis Coworking Space

Jenis	Definisi
<i>Incubator Workshop / DIY/ Hacker Spacer</i>	Berkonsentrasi pada Pembangunan bisnis berbasis web dengan pertumbuhan keuntungan yang sangat tinggi oleh para penggunanya.
<i>Social Enterprise dan Non-profit Coworking Space</i>	Mayoritas <i>coworking space</i> ini dikelola oleh perusahaan sosial dan organisasi nonprofit
<i>Industry-Spesific / Niche Coworking Space</i>	Coworking space memiliki industry khusus untuk penggunaanya, seperti fasion, furniture, dan seni

<i>Coworking Space</i> untuk bisnis yang sudah berkembang	Membuat ekosistem yang membantu bagi bisnis yang sudah berkembang.
<i>Satelite Space</i>	<i>Coworking Space</i> swasta yang terbuka bagi siapa saja untuk berinteraksi dan kolaborasi

Sumber : (DeGuzman, 2011)

2. Peran Coworking Space sebagai Infrastruktur Perkotaan

Pada era industry 4.0., *coworking space* memberikan peran penting untuk membangun masyarakat. Fungsi *coworking space* antara lain : (Kurnianingtyas, 2023)

- Ruang Komunitas dan Kolaborasi

Membentuk komunitas dengan menjadi tempat pertemuan dan interaksi berbagai orang, di mana ketertarikan bersama mendorong pertukaran pengetahuan dan mempererat hubungan antar pengguna (Kintari et al., 2020) Pengguna dapat saling berbagi pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan melalui interaksi sosial, baik yang disengaja maupun tidak (Indah et al., 2018).

- Fungsi Ekonomi

Pusat kreativitas atau hub kreatif, tempat berbagai kelas kreatif diadakan (Audina, 2019). Pusat kreativitas merupakan tempat di mana pengguna berkumpul untuk pengembangan ide baru melalui kegiatan dan kreatifitas (Kintari et al., 2020)

- Infrastruktur dan Lingkungan

Coworking Space memiliki nilai *sharing-economy* yang membuatnya menjadi tempat bisnis yang menguntungkan sebagai tempat kerja dan tempat untuk berkolaborasi dan inkubasi ide (Nakano, et al., 2020)

2.1.3. Taman Kesenian

Kesenian adalah bagian dari budaya dan merupakan sarana ekonomi untuk mengekspresikan rasa keindahan di dalam jiwa manusia, keindahannya juga memiliki tujuan lain yang dapat dipengaruhi oleh faktor eksternal dan internal (Prabandari & Kurniawan, 2023). Taman kesenian dan budaya adalah suatu tempat yang di dalamnya terdapat ruang terbuka dan tertutup untuk mewadahi kegiatan pertunjukan dan tempat bertemu seniman untuk bertukar informasi sebagai pelestarian kebudayaan (Sarwanto, 2014).

2.1.3.1. Theater

Kota Tangerang Selatan memiliki perkembangan penduduk yang cukup pesat setiap tahunnya. Menurut data Badan Pusat Statistik Indonesia, usia produktif 17-35 tahun memiliki minat keinginan belajar dan pengembangan diri yang tinggi. Hal ini akan menjadi potensi besar untuk Kota Tangerang Selatan. Kota Tangerang Selatan memiliki 66 sanggar seni dan dikelilingi oleh sekolah swasta maupun negeri. Akan tetapi, masih kurangnya wadah yang mampu memfasilitasi kebutuhan dan kegiatan pengguna untuk mengembangkan kreativitas.

Teater merupakan tontonan yang dipertunjukkan didepan orang banyak (Turahmat, 2010). Ciri khas gedung theater ditandai dengan adanya susunan tempat duduk di lantai bawah, di mana penonton duduk pada bidang luas berbentuk kurva yang menanjak, serta adanya panggung depan yang terlihat jelas, yang dapat dijadikan contoh (bidang pertunjukan yang berada sebelum pintu masuk ke ruang penonton) (Neufert, 2002).

1. Jenis-jenis Teater

Terdapat beberapa jenis gedung pertunjukan atau teater berdasarkan bentuk dan sistem pertunjukannya, yaitu : (Ham, 1972)

- a. Teater berdasarkan bentuk yaitu teater terbuka dan teater tertutup.
- b. Teater berdasarkan hubungan antara pertunjukan dengan penontonnya :
 - Tipe Arena : tempat penonton berkumpul di sekitar pertunjukan tidak memerlukan penghayatan yang serius.
 - Tipe *Transverse* : variasi dari tipe arena, penonton duduk di dua sisi yang berlawanan menghadap panggung.
 - Tipe $\frac{3}{4}$ arena : jenis arena yang berbeda, dimana aktor atau aktris dapat naik ke panggung tanpa melewati ruang penonton.
 - Tipe $\frac{1}{4}$ arena : penonton pertunjukan dalam satu arah.
 - Tipe *Proscenium* : perkembangan tipe $\frac{1}{4}$ arena karena panggung tidak memiliki cukup ruang, penonton melihat pertunjukan dalam satu arah.
 - Tipe *Calliper Stage / Extended Stage* : panggung mengelilingi sebagian dari penonton.

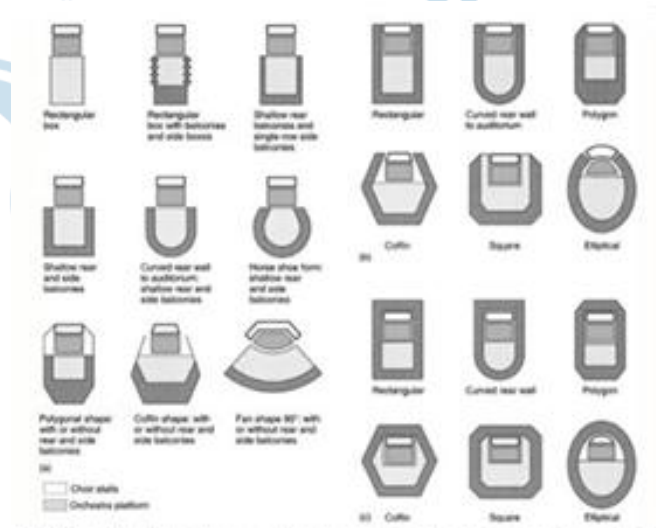


Figure 12.1 Orchestral and choral music plan arrangements. (a) Single direction relationship. (b) Audience partially surrounding platform. With or without rear and side balconies. (c) Audience surrounding platform. With or without rear and side balconies.

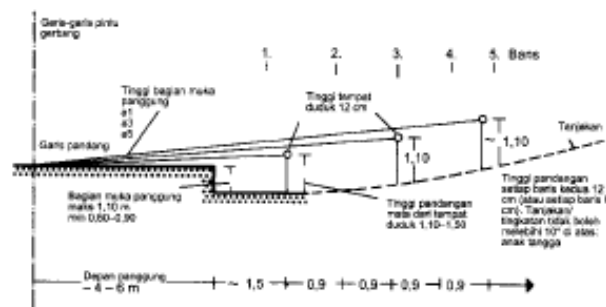
Gambar 2. 5. Tipe-tipe teater

Sumber : Buildings For The Performing Arts, Ian Appleton

3. Standar Teater

- Jarak maksimal 20 meter antara penonton dapat dicapai untuk pertunjukan seni tari berbeda untuk melihat ekspresi wajah dan sejauh 30 m untuk seni musik atau opera (2008)
- Titik terendah dan terdekat panggung adalah panggung (Menteri Pariwisata Republik Indonesia)
- Ketinggian panggung harus setidaknya setinggi 110 cm (Neufert, 2002).

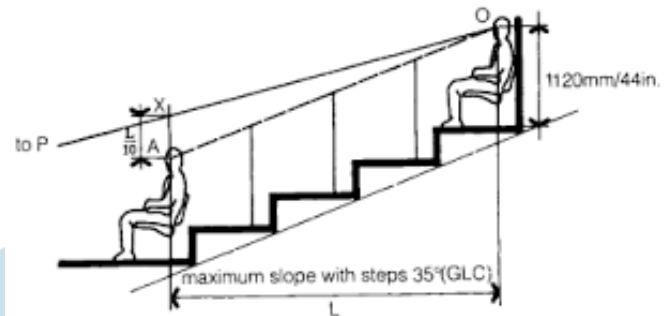
- Jarak maksimal 20 meter antara penonton dan penampil dapat dicapai untuk pertunjukan seni tari dan drama yang berbeda untuk melihat ekspresi wajah dan gerak tubuh sejauh 30 m untuk seni musik atau opera. (Appleton, 2008)
- Titik terendah dan terdekat panggung adalah 3 meter dari panggung (Menteri Pariwisata Republik Indonesia, 2005).
- Ketinggian panggung harus setidaknya 60-90 cm atau setinggi 110 cm (Neufert, 2002).



Gambar 2

[illegible]

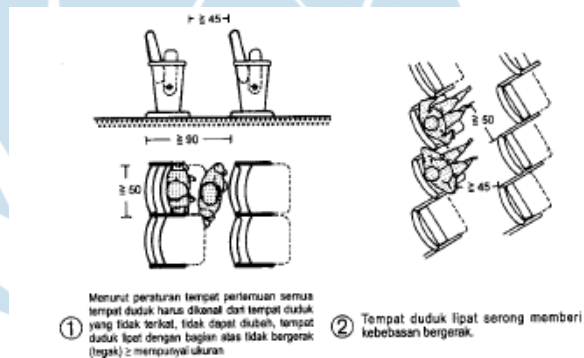
- rtikal tempat duduk penonton memiliki
a 30 35 derajat dan tiap trap memiliki
12 - 15 cm.



Gambar 2. 7. Jarak Pandang Vertikal

Sumber : (Ham, 1972)

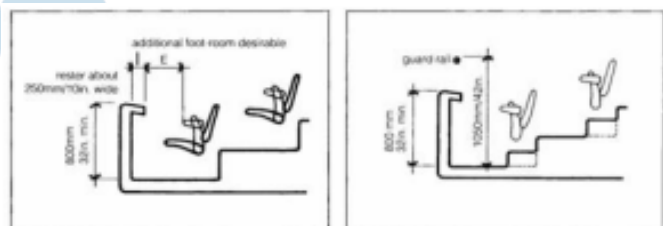
- Jarak antar baris kursi harus lebih dari 90 cm (Neufert, 2002)



Gambar 2. 8 Jarak Baris Antar Kursi

Sumber : (Neufert, 2002)

- Ketinggian *railing* di balkon adalah 80 cm ((Ham, 1972)

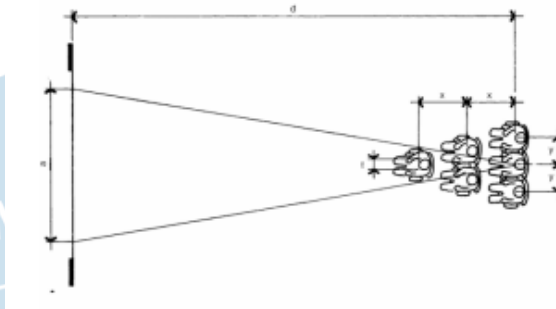


Gambar 2. 9 Detail Area Balkon

Sumber : (Ham, 1972)

b. Garis Pandang Horizontal

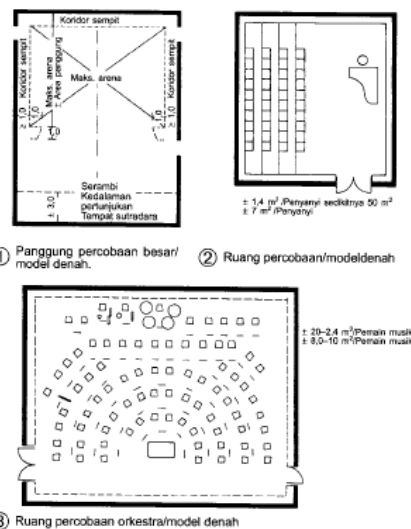
Untuk menghindari penghalang dengan memperluas jarak pandang penonton di depannya solusinya, yaitu lokasi duduk diatur secara selang seling.



Gambar 2. 10 Jarak Pandang Horizontal

Sumber : (Ham, 1972)

- c. Ruang latihan teater memerlukan setidaknya satu panggung percobaan untuk percobaan dari panggung utama. Ukuran panggung sesuai dengan panggung utama.

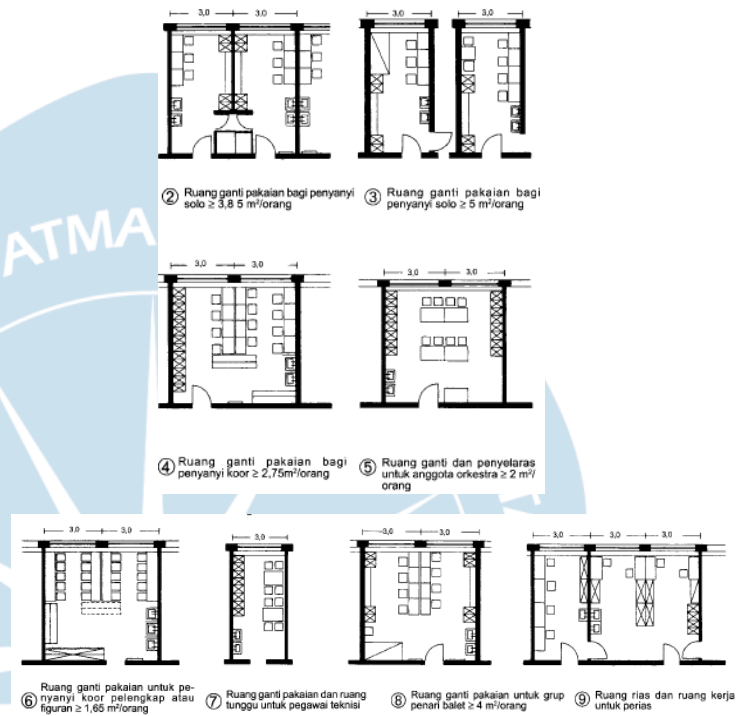


Gambar 2. 11 Panggung Percobaan

Sumber : (Neufert, 2002)

- d. Ruang Persediaan teknik ruang, trafo, tegangan listrik, penatur AC atau suhu, pengatur pencahayaan, dan pengatur suara

- e. Ruang rias dan ganti pakaian ini digunakan untuk merias dan mengganti pakaian untuk pertunjukan di panggung (Neufert, 2002).



Gambar 2. 12 Ruang Rias dan Ganti Pakaian

Sumber : (Neufert, 2002)

f. Jalur Evakuasi

- Pintu evakuasi berjarak 15-18 m dari kursi.
- Waktu maksimal 2,5 menit untuk evakuasi.
- Lebar pintu evakuasi 52-53 cm per 45 orang/ menit.

Tabel 2. 5 Lebar Pintu Jalur Evakuasi

Jumlah Orang	Lebar Pintu (m)
200	2,2
201-300	2,4
301-400	2,8
401-500	3,2
501-999	4,8
1000-1999	6,4
2000-2999	14,4
3000	20,8

Sumber : Building for The Performing Arts : A Design and Development Guide

g. Kapasitas Tempat Duduk

Gedung pertunjukan berdasarkan kapasitas tempat duduknya, yaitu : (Ham, 1972)

- Sangat Besar, 1500 tempat duduk
- Besar, 900 – 1500 tempat duduk
- Medium, 500 – 900 tempat duduk
- Kecil, dibawah 500 tempat duduk

2.1.3.2. Galeri Seni

Menurut Dewan Kesenian Tangerang Selatan (2019), Kota Tangerang Selatan merupakan kota berkembang yang memiliki potensi unsur kreatif dan seni untuk kalangan masyarakat yang dapat menciptakan identitas budaya “*cultural identity*”. Sehingga, potensi tersebut bisa dikembangkan menjadi sebuah komunitas yang kreatif untuk mendorong masyarakat membantu perkembangan kreativitas di Kota Tangerang Selatan. Akan tetapi, masih kurangnya tempat dan fasilitas yang mampu mewadahi kegiatan tersebut. Terdapat berbagai macam jenis seni yang beragam.

Galeri merupakan ruangan yang panjang dan tertutup dengan koridor, baik di dalam maupun di luar bangunan, yang digunakan untuk pameran karya seni dan digunakan sebagai ruang di antaranya untuk menampung karya seni yang dipamerkan (Warut, 2018). Kehadiran galeri seni dapat mewadahi kebutuhan para seniman dan komunitas seni di Tangerang Selatan untuk proses pengembangan diri dan kreativitas.

Galeri awalnya berfungsi untuk memajang dan memamerkan hasil seni agar dapat dikenal oleh masyarakat secara luas, mengumpulkan hasil karya seni sebagai koleksi, dan memelihara hasil karya seni untuk konservasi (Nugroho, 2004). Galeri seni memiliki fungsi baru sebagai wadah menampung kegiatan seni rupa. Fungsi baru galeri, yaitu : (Warut, 2018)

- Mengumpulkan hasil karya seni

- Memamerkan karya seni kepada masyarakat
- Menjaga agar tidak rusak
- Mendorong dan meningkatkan apresiasi masyarakat
- Melakukan transaksi jual beli untuk mendorong keberlangsungan seni.

1. Fasilitas Galeri Seni

Dalam sebuah galeri seni, harus memiliki fasilitas utama maupun penunjang : (Maloki, 2004)

a. Fasilitas Utama :

- *An introductory space*, berfungsi untuk ruang pengenalan galeri dan fasilitas yang terdapat didalamnya.
- *Main gallery displays*, pameran utama yang harus terlindung dari kerusakan, pencurian, air, kekeringan, dan debu. Selain itu, ruangan harus mendapatkan cahaya yang baik, dan dapat dilihat oleh publik dengan nyaman.
- *Temporary display area*, merupakan ruang pameran dalam jangka waktu yang singkat.

b. Fasilitas Penunjang :

- *Library*, buku sebagai informasi yang berkaitan mengenai barang yang dipamerkan
- *Workshop*, tempat penyimpanan dan pembuatan karya seni.

2. Macam Galeri Seni

Terdapat beberapa macam galeri seni yang dibagi menjadi 4 poin, yaitu : (Andyan, 2000)

a. Berdasarkan tempat penyelenggara :

- *Traditional Art Gallery*, diselenggarakan di sepanjang seladar / lorong

- *Modern Art Gallery* : perencanaan ruang galeri secara modern

b. Berdasarkan Kepemilikan :

- *Private Art Gallery*, milik pribadi/perorangan atau kelompok
- *Public Art Gallery*, milik pemerintahan dan terbuka untuk umum
- Kombinasi

c. Galeri berdasarkan isi :

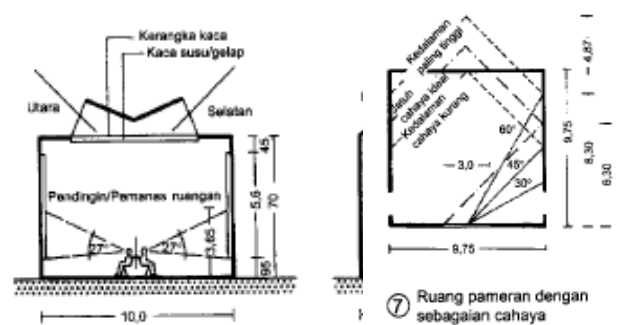
- *Art Gallery of Classical Art*
- *Art Gallery of Primitif Art*
- *Art Gallery of Modern Art*

d. Berdasarkan jenis pameran :

- *Permanent Exhibition*, diadakan secara tetap tanpa ada batasan waktu dan barang yang dipamerkan dapat tetap atau bertambah jumlahnya
- *Temporary Exhibition*, diadakan sementara dengan batas waktu
- *Travelling Exhibition*, pameran bergerak dari satu tempat ke tempat lainnya.

3. Standar Galeri Seni

Terdapat beberapa standar galeri seni, yaitu :

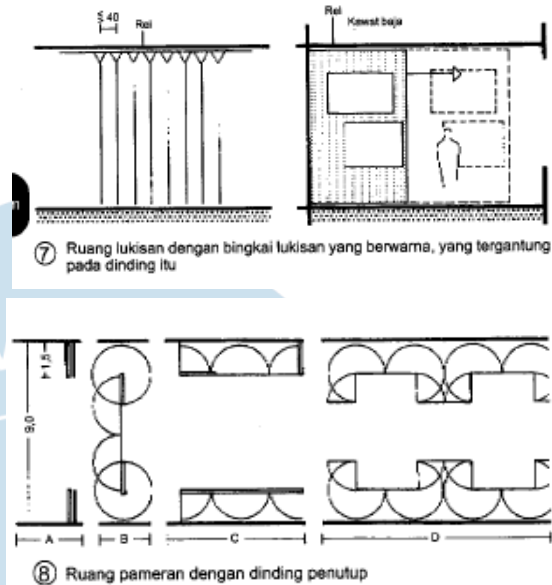


⑤ Penerangan yang baik

⑥ Ruang dengan ukuran yang baik

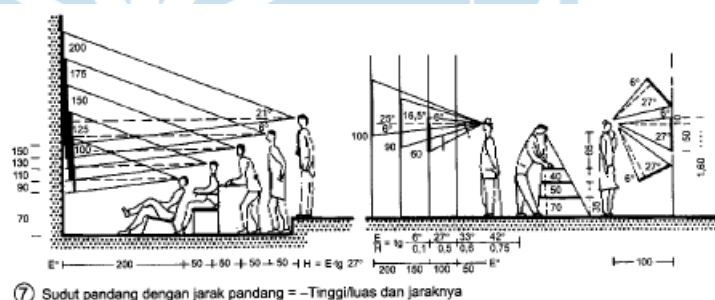
Gambar 2. 13 Pencahayaan Galeri Seni

Sumber : (Neufert, 2002)



Gambar 2. 14 Penataan Ruang Pameran

Sumber : (Neufert, 2002)



Gambar 2. 15 Sudut pandang Pengunjung

Sumber : (Neufert, 2002)

2.2. Fungsi dan Tujuan Taman Edukasi dan Kesenian

Taman edukasi dan kesenian merupakan fasilitas berbentuk taman yang mengintegrasikan ruang terbuka dan tertutup untuk mendukung pembelajaran dan kreativitas individu maupun kelompok secara alami mengembangkan rasa ingin tahu terhadap ilmu pengetahuan, memfasilitasi kegiatan seni dan budaya, dan menyediakan tempat untuk penyelenggaraan pertunjukan seni serta mewadahi kegiatan seniman untuk pelesetarian kebudayaan

2.2.1. Fungsi Taman Edukasi dan Kesenian

Fungsi perancangan taman edukasi dan kesenian di BSD City, Tangerang Selatan dengan meningkatkan produktivitas dan mewadahi

kegiatan masyarakat di BSD, fungsi perancangan taman edukasi yang utama yaitu berupa perpustakaan untuk meningkatkan produktivitas masyarakat, dan *coworking space* untuk proses pengembangan diri masyarakat dengan target pengguna generasi Z yang difokuskan pada pengembangan fitur digital yang relevan dan inovatif yang berbasis teknologi. Selain itu, perancangan taman kesenian yang utama yaitu berupa galeri seni sebagai sarana ekspresi, pengembangan seni, pengembangan komunitas kreatif, dan *theater* untuk memfasilitasi ekspresi kreatifitas masyarakat dan pengembangan diri pelaku seni dan masyarakat secara luas. Pada gedung kesenian, terdapat ruang studio yang dapat digunakan oleh pelaku seni secara luas untuk berlatih. Selain itu, terdapat *amphiteater* yang dapat dimanfaatkan sebagai ruang sosialisasi sekaligus untuk pertunjukan kesenian terbuka.

Perancangan taman edukasi dan kesenian di BSD City sebagai ruang publik yang didukung oleh fasilitas penunjang lainnya seperti taman, dan area komunal sebagai ruang sosial masyarakat yang didukung oleh fungsi pendidikan. Lokasi perancangan taman edukasi dan kesenian di BSD City terletak di antara perumahan, komersial, pendidikan, dan kesehatan sehingga menciptakan ruang terbuka hijau dan ruang komunal yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat secara maksimal.

2.2.2. Tujuan Taman Edukasi dan Kesenian

1. Menciptakan taman edukasi dan kesenian dengan mempertimbangkan aspek kenyamanan fisik dan psikologi
2. Menciptakan perpustakaan dan *coworking space* yang dilengkapi dengan kemajuan teknologi atau memfasilitasi dengan perkembangan fitur digital untuk memudahkan dalam mengakses buku.
3. Mempertimbangkan perancangan desain dengan pendekatan *responsive environment* untuk menciptakan ruang yang fleksibel, mudah diakses, dan menciptakan pengalaman pengguna untuk mendukung interaksi sosial dan memperkuat koneksi antara ruang publik dengan lingkungan.

2.3. Karakteristik Target Pengguna

Generasi merupakan individu yang berbagi pengalaman peristiwa serupa pada periode waktu yang sama (Putra, 2016). Pengelompokan generasi tersebut berdasarkan pada tahun lahir, lokasi, umur, dan peristiwa yang dapat mempengaruhi fase pertumbuhan. Terdapat 6 pengelompokan generasi sesuai dengan karakteristiknya dan sesuai dengan tahun lahir, yaitu : (Andrea et.al, 2016)

Tabel 2. 6 Pengelompokan Generasi

Generasi	Tahun Lahir	Karakteristik
<i>Veteran Generation</i>	1925-1946	Pendiri bangsa
<i>Baby Boomers Generation</i>	1946-1960	Disiplin, optimis, berorientasi pada waktu, memiliki nilai kerjasama yang tinggi, ambisius, dan pekerja keras
Generasi X	1961-1980	Mandiri, berani untuk mengambil resiko, skeptis, <i>life balance</i>
Generasi Y	1982-1993	Menghargai pekerjaan, memiliki harapan, menanggapi adanya perubahan teknologi dengan cerdas
Generasi Z	1994-2010	Tingkat keberagaman, pendidikan, dan penggunaan teknologi yang tinggi dan terbiasa menggunakan teknologi
Generasi Alfa	2010+	

Sumber : (Andrea et al., 2016)

2.3.1 Generasi Z

Generasi Z tumbuh seiring dengan perkembangan dan kemajuan digitalisasi. Sehingga, membuat generasi ini cepat dalam mengakses informasi, cerdas, kreatif, dan terampil dalam penggunaan teknologi (Andrea et al., 2016). Terdapat beberapa perbedaan dalam karakteristik antara generasi Z dengan generasi lainnya, yaitu dengan kemahiran penguasaan dalam mengakses informasi dan teknologi (Putra, 2016).

2.3.1.1. Karakteristik Generasi Z

Terdapat beberapa karakteristik generasi Z, yaitu (Bhakti et.al., 2017) :

1. Ambisius,

Generasi Z memiliki dorongan yang besar untuk mencapai kesuksesan, sehingga umumnya menunjukkan karakter positif dalam mengejar impian.

2. Praktis dan Instan

Generasi Z memiliki kecenderungan untuk menyelesaikan suatu permasalahan dengan praktis dengan jangka waktu yang cepat.

3. Kebebasan dan memiliki rasa percaya diri yang tinggi

Generasi Z dikenal sebagai generasi yang menghargai kebebasan dalam berpendapat, berekspresi, dan berkreasi. Sehingga, dapat memunculkan rasa percaya diri yang tinggi dan memiliki sikap yang optimis.

4. Menyukai Hal Detail

Cenderung memiliki pemikiran yang kritis dan memperhatikan hal detail dalam menganalisis permasalahan atau fenomena.

5. Memiliki keinginan untuk mendapatkan pengakuan

Cenderung memiliki keinginan untuk mendapatkan pengakuan atas apresiasi kemampuan dan keunikannya.

6. Memiliki teknologi dan digital

Generasi Z memiliki kelebihan dalam mengakses internet dan informasi untuk menunjang kegiatan komunikasi sehari-hari di tengah era perkembangan digital.

2.4. Regulasi

2.4.1. Perpustakaan

Berdasarkan Peraturan Perpustakaan Nasional Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2024 Tentang Standar Nasional Perpustakaan Umum, yaitu :

1. Ruang Lingkup Standar Nasional Perpustakaan Kabupaten/Kota dengan memperhatikan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

2. Koleksi Perpustakaan

Tabel 2. 7 Peraturan Koleksi Umum Perpustakaan

Unsur	Sub Unsur
Umum	<i>a.</i> Koleksi perpustakaan diseleksi sesuai kebutuhan dan perkembangan teknologi. <i>b.</i> Koleksi diolah sesuai standar untuk mempermudah akses <i>c.</i> Koleksi dikelola berkelanjutan demi pelestarian dan akses informasi.
Jenis Koleksi Perpustakaan	<i>a.</i> Koleksi terdiri atas karya tulis, karya cetak, dan karya rekam (koleksi langka, muatan lokal, literatur kelabu, bacaan umum, koleksi elektronik, referensi, terbitan berkala, koleksi kekhasan, dan koleksi penyanggah disabilitas) <i>b.</i> Koleksi perpustakaan mencakup berbagai ilmu usia, profesi, <i>grey literature</i>, naskah kuno, dan kebutuhan khusus <i>c.</i> Koleksi referensi meliputi kamus, ensiklopedia, buku pedoman, KID, dan mencakup almanak atau sumber statistik <i>d.</i> Koleksi anak mencakup buku bacaan, majalah, media audio visual, APE, dan alat peraga.

Sumber : PERPUSNAS Republik Indonesia Nomor 2

Tahun 2024

3. Sarana dan Prasarana Perpustakaan

Tabel 2. 8 Peraturan Sarana dan Prasarana Perpustakaan

Unsur	Sub Unsur
Umum	<i>a.</i> Perpustakaan memiliki gedung atau ruang strategis yang mudah diakses <i>b.</i> Sarana prasarana memadai, aman, nyaman, estetis, dan ramah disabilitas <i>c.</i> Tata ruang dan peralatan sesuai prinsip ergonomi
Gedung Perpustakaan	<i>a.</i> Perpustakaan memiliki gedung permanen yang mendukung pengembangan <i>b.</i> Luas gedung minimal : Tipe A 1.400 m², Tipe B 1.000 m², Tipe C 600 m² <i>c.</i> Gedung sesuai standar konstruksi, teknologi, ergonomi, kesehatan, keselamatan, dan estetika <i>d.</i> Dilengkapi area parkir, fasilitas umum, dan fasilitas khusus <i>e.</i> Memiliki ruang koleksi, baca, dan sirkulasi yang efektif, efisien, estetis, dan nyaman <i>f.</i> Ruang koleksi dilengkapi perabot sesuai jenis koleksi.

Perabot, peralatan, dan fasilitas perpustakaan	a. Perabot Perpustakaan • Rak buku, rak display, rak terbitan berkala, dan fasilitas untuk kelompok rentan, sesuai kebutuhan koleksi • Meja dan kursi baca dan kerja yang memadai • Meja atau konter layanan sirkulasi, referensi, dan layanan lain • Perabot tambahan, seperti lemari, loker, papan informasi dan tempat sampah b. Peralatan Teknologi dan Multimedia • Perangkat keras (komputer, televisi, kamera, scanner, LCD, <i>smartboard</i>, dll) • Perangkat lunak legal untuk mendukung pengelolaan perpustakaan • Fasilitas teknologi (WIFI, <i>bandwidth</i>, dan kelistrikan yang memadai) • Ruang penyimpanan koleksi elektronik atau digital c. Keamanan Gedung (CCTV, APAR, alarm, dan pintu darurat) d. Fasilitas umum (ruang ibadah, toilet, parkir, dan kantin) e. Rambu-rambu (papan nama, denah lokasi, penunjuk arah, dan denah ruang) f. Perawatan koleksi (AC, humifier, pencahayaan, dan fasilitas lain) g. Menyediakan fasilitas bagi kelompok rentan minimal 5 fasilitas dari pintu masuk, lift khusus, loket khusus, ruang tunggu khusus, kursi roda/tongkat, alat bantu, <i>guiding block</i> khusus, jalan landai, toilet khusus, selasar, parkir khusus, komputer tuna netra, arena bermain anak, ruang laktasi, dan fasilitas pendukung lainnya
--	---

Sumber : PERPUSNAS Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2024

2.4.2. Gedung Kesenian

Berdasarkan Peraturan Menteri Pariwisata Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2015 tentang Standar Usaha Gedung Pertunjukan Seni, yaitu :

Tabel 2. 9 Peraturan Gedung Kesenian

Unsur	Sub Unsur
Gedung	- Tempat pertunjukan seni memenuhi persyaratan fungsi bangunan sekurangnya meliputi tempat terbuka dan tempat tertutup. - Memiliki daya listrik sesuai dengan standar.

	- Terdapat jalur evakuasi dengan tanda yang jelas. - Jarak antara plafon dengan panggung pertunjukan sekurangnya 2,5 meter. - Jarak antara plafon dengan lantai dasar sekurangnya 3 meter. - Kapasitas gedung sekurangnya 100 tempat duduk. - Tersedia sekurangnya 2 akses (pintu masuk dan pintu keluar) - Sirkulasi udara dan pencahayaan sesuai dengan standar ruang tertutup
Penanda Arah	- Papan nama gedung pertunjukan seni terlihat dengan jelas sesuai dengan standar - Penanda arah menunjukkan fasilitas pertunjukan seni yang mudah terlihat
Panggung Pertunjukan	Panggung pertunjukan seni dilengkapi dengan : - Luas panggung pertunjukan pada ruang tertutup sekurangnya 6 x 8 meter - Tersedia akses untuk keluar masuk panggung - Ketinggian panggung ruangan tertutup paling rendah 0,8 meter disesuaikan dengan kenyamanan pengunjung - Jarak antara panggung dengan kursi pegunjung paling dekat 3 meter - Lampu panggung meliputi <i>main lighting</i>, <i>front lighting</i>, dan <i>side lighting</i>.
Ruang	- Ruang rias dan ganti kostum dilengkapi dengan cermin, loker, dan toilet terpisah - Ruang / area operator - Terdapat Tempat duduk sesuai dengan kapasitas ruang
Penata Suara dan Pencahayaan	- Peralatan sistem suara yang disesuaikan dengan standar - Pencahayaan auditorium menyesuaikan dengan luas ruang
Fasilitas	- Terdapat pintu masuk dan keluar gedung pertunjukan seni yang dilengkapi dengan keamanan - Akses untuk <i>loading</i> barang - Fasilitas parkir dengan sistem rambu lalu lintas - Akses untuk disabilitas - Loker / area penukaran tiket - Ruang penerimaan tamu / lobby - Penjualan makanan dan minuman - Toilet terpisah - Tempat sampah yang terdiri atas organik dan non organik

Sarana dan Prasarana	- Ruang administrasi dilengkapi dengan peralatan - Tempat penampungan sampah sementara - Peralatan pertolongan kebakaran (P3K) dan (APAR) - Instalasi listrik / genset dan instalasi air bersih - Gudang - Lampu darurat - Peralatan komunikasi berupa radio atau telepon - Area ibadah
----------------------	--

Sumber : PERMEN Pariwisata Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2015

2.4.3. RTRW Tipologi

Berdasarkan Peraturan Daerah Kota Tangerang Selatan tentang RTRW Tangerang Selatan 2020, yaitu :

2.4.3.1 Perpustakaan dan *Coworking Space*

Ketentuan umum peraturan zona kawasan perdagangan dan jasa meliputi kegiatan yang diperbolehkan dengan syarat meliputi kegiatan pemanfaatan ruang untuk mendukung kegiatan perdagangan dan jasa skala regional, skala kota dan lokal seperti rumah susun, apartemen, sarana pendidikan, sarana kesehatan, rekreasi, dan sarana olahraga, yaitu :

- KDB (Koefisien Dasar Bangunan) : 70%
- KDH (Koefisien Daerah Hijau) : minimal 10%
- GSB (Garis Sempadan Bangunan) : 20 meter

2.4.3.2 Gedung Kesenian

Ketentuan umum peraturan zonasi kawasan cagar budaya meliputi kegiatan penelitian, kegiatan pendidikan, kegiatan sosial budaya, dan kegiatan pariwisata, yaitu ;

- KDB (Koefisien Dasar Bangunan) : 40%
- KDH (Koefisien Daerah Hijau) : minimal 20%
- GSB (Garis Sempadan Bangunan) : 20 meter

2.5. Studi Preseden

2.5.1. Taman Ismail Marzuki



Gambar 2. 16 Taman Ismail Marzuki, Jakarta

Sumber : Construction+

Taman Ismail Marzuki terletak di Cikini, Kecamatan Menteng, Kota Jakarta Pusat, DKI Jakarta. Revitalisasi TIM dirancang oleh arsitek Andra Martin dan selesai pada tahun 2021. TIM direvitalisasi untuk mengembalikan fungsi dasar sebagai ruang terbuka hijau, pusat seni budaya, dan edukasi dengan konsep *postmodern*. Berdasarkan Dinas Kebudayaan DKI Jakarta (2023), pengunjung taman Ismail Marzuki adalah 5.990 orang/ bulan dengan rata-rata umur pengunjung 17 – 35 tahun.

Taman Ismail Marzuki merupakan pusat kesenian dan lembaga teknis pengelolaan sarana dan fasilitas di Jakarta. Taman Ismail Marzuki dikelilingi oleh universitas IKJ (Institut Kesenian Jakarta), sekolah, perkantoran, komersial, dan terdapat stasiun KRL Cikini sebagai aksesibilitas kendaraan



Gambar 2. 17 Masterplan TIM

Sumber : Constuction+

Terdapat beberapa bangunan yang terletak di TIM dengan jumlah lantai yang berbeda-beda. Bangunan yang terdapat di taman ini antara lain taman parkir, perpustakaan, planetarium, galeri cipta 2 dan 3, pusat perfilman, dan terater arena, teater jakarta, graha bhakti budaya, masjid amir hamzah, asrama seni budaya, dan kawasan IKJ. Teater tertutup memiliki kapasitas 320 orang dan pertunjukan terbuka memiliki kapasitas 1700 orang.



Gambar 2. 18 Pespektif Eksterior Taman Ismail Marzuki

Sumber : Construction+

Konsep modernitas, keindahan, kenyamanan dan keasrian lingkungan pada fasad. Taman Ismail Marzuki merupakan taman edukasi sebagai tempat pembelajaran dan pusat seni dan budaya di Jakarta. Konsep bangunan modern dan mengadops bentuk khas nusantara atau betasi dari *landscape* maupun tata ruang yang digunakan. Pengelola Taman Ismail Marzuki adalah Pemerintah DKI Jakarta (Priawan, 2016)

2.5.2. Perpustakaan Universitas Indonesia



Gambar 2. 19 Perpustakaan Univeristas Indonesia

Sumber : archdaily

Peprustakaan Universitas Indonesia atau dikenal sebagai *Crystal of Knowledge* berlokasi di Jl.Letjen Dr. Sjarif Thajeb, Pondok Cabe, Dpeok, Jawa Barat yang dirancang oleh arsitek Denton Corker Marshall.

Perpustakaan ini memiliki lokasi strategis yang terlihat jelas di tepi danau kampus. Bangunan ini menggunakan pendekatan kontekstual yaitu keharmonisan. Bentuk bangunan yaitu melingkar merespons pola bangunan melingkar dan jalan yang khas di area kampus untuk menciptakan keselarasan dan harmonis.



Gambar 2. 20 Siteplan Perpustakaan Indonesia

Sumber : archdaily

Konsep arsitektur perpustakaan ini adalah “*earth architecture*” dengan mengintegrasikan struktur dengan lansekap sekitar. Bentuk lahan melingkar pada area danau menciptakan sebuah amfiteater yang dikelilingi oleh mahoni yang meghadap ke danau sebagai pintu masuk dan memasukkan cahaya matahari ke interior. Terdapat area membaca yang bervariasi, ruang pertemuan dan seminar. Perpustakaan ini juga menggabungkan beberapa fasilitas yaitu plaza, *food court*, bank, area ritel, dan ruang pameran sementara. Selain itu, perpustakaan ini menjadi ruang berinteraksi mahasiswa.



Gambar 2. 21 Eksterior Perpustakaan Universitas Indonesia

Sumber : archdaily

Sirkulasi vertikal melalui ramp pejalan kaki dibandingkan dengan lift untuk menikmati kualitas ruang interior. Ramp melengkung terletak pada antara rak buku dan ruang baca. *Skylight* pada lobi dan rak buku untuk memberikan pencahayaan alami. Desain bangunan berfokus untuk menghubungkan ruang dan sirkulasi yang memberikan keterlibatan langsung dengan lingkungan untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan memperhatikan keberlanjutan lingkungan dengan penggunaan atap hijau. Desain menekankan pada integrasi antara bangunan dan lingkungan alam sekitarnya, serta pentingnya ruang terbuka hijau dalam mendukung kualitas hidup dan berkelanjutan.

2.6. Kajian Pendekatan *Responsive Environment*

2.6.1. Pengertian *Responsive Environment*

Pendekatan *Responsive environment* merupakan pendekatan praktis dalam arsitektur dan perancangan kota, yang telah dikenal oleh banyak perancang. Pendekatan ini mencakup pemahaman tentang cara penyusunan bangunan secara efektif untuk mendukung berbagai aktivitas, termasuk penataan fasilitas pendukung dan elemen lainnya (Bentley, 1985).

Arsitektur responsif merupakan penerapan desain atau objek yang mampu memberikan respon terhadap hal-hal yang berkaitan dengannya (Umboh et al., 2015). Pendekatan ini menegaskan adanya keterkaitan erat antara aspek sosial dalam kehidupan masyarakat dengan lingkungan tempat mereka beraktivitas (Pamuji, 2020).

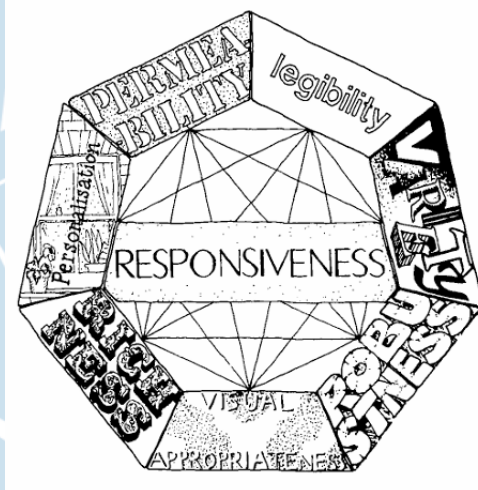
2.5.3. Fungsi Arsitektur *Responsive Environment*

Fungsi *responsive environment* menurut (Bentley, 1985)

1. Meningkatkan keterhubungan
2. Menyediakan keanekaragaman untuk mendukung fleksibilitas
3. Memperjelas keterbacaan lingkungan agar mudah dikenali
4. Menyesuaikan kesesuaian visual untuk menciptakan harmoni visual bangunan

5. Menambah kekayaan pengalaman pengguna dalam ruang
6. Menciptakan ruang yang dapat digunakan untuk berbagai aktivitas sehingga meningkatkan fleksibilitas jangka panjang
7. Memberikan kesempatan bagi pengguna untuk meningkatkan rasa keterlibatan atau kontribusi

2.6. Prinsip Pendekatan *Responsive Environment*

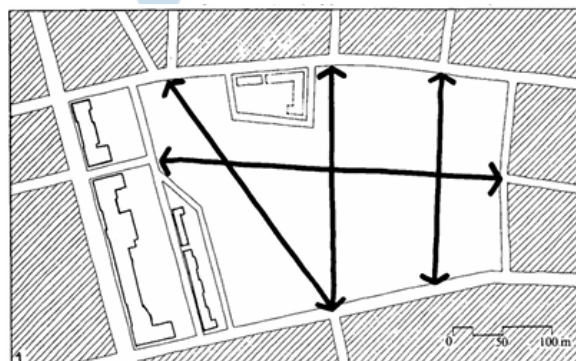


Gambar 2. 22 Kriteria *Responsive Environment*

Sumber : (Bentley, 1985)

Terdapat 7 prinsip dan implementasi yang akan diterapkan dalam perancangan taman edukasi dan kesenian di *BSD City*, Tangerang Selatan sesuai dengan kriteria desain arsitektur *responsive environment*. Prinsip desain arsitektur *responsive environment*, yaitu : (Bentley, 1985)

1. *Permeability*

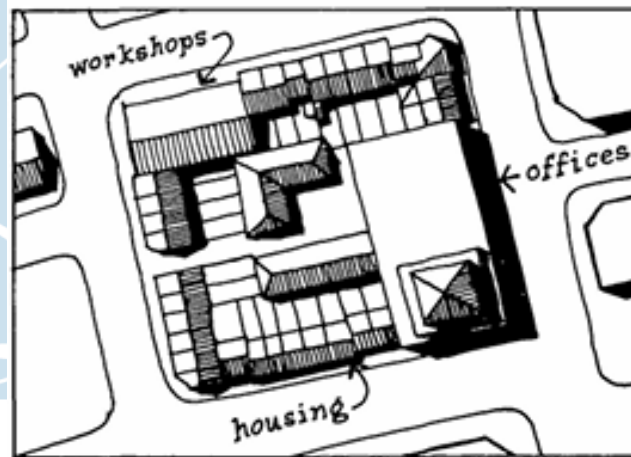


Gambar 2. 23 Contoh Perancangan Sirkulasi dalam Tapak

Sumber : (Bentley, 1985)

Kemudahan dalam aksesibilitas dan sirkulasi pada suatu lingkungan memungkinkan manusia bergerak dengan bebas tanpa batasan. Kualitas *permeability* dapat ditentukan dari jumlah alur alternatif yang dilewati dalam suatu lingkungan dan dapat mempengaruhi tata letak serta tata ruang. Permeabilitas dibagi menjadi privat dan publik yang dipengaruhi oleh jenis aktivitas pengguna. Permeabilitas mempertimbangkan sirkulasi dapat terhubung antara yang lainnya, arah, dan batasan atau blok dalam suatu lokasi.

2. *Variety*

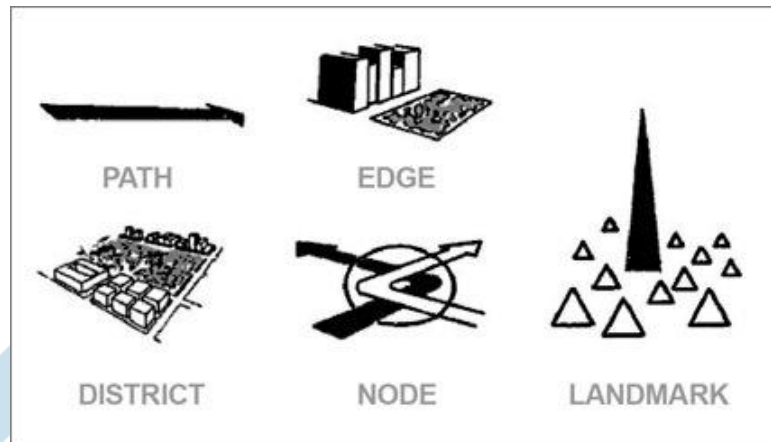


Gambar 2. 24 Variasi fungsi dalam *site*

Sumber : (Bentley, 1985)

Keberagaman fungsi dalam satu area menciptakan kawasan yang kompak dan terpusat. Keanekaragaman fungsi atau penggunaan untuk meningkatkan kebutuhan berbagai jenis penggunaan dan mempertimbangkan volume bangunan yang bertujuan untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Keberagaman dapat berbentuk tipe bangunan dan bentuk, persepsi pengguna dan menarik beragam orang untuk waktu dan alasan yang berbeda. Mempertimbangkan fungsi bangunan sesuai dengan kebutuhan pengguna dan pemetaan bangunan dengan fungsi bangunan yang beragam.

3. Legibility

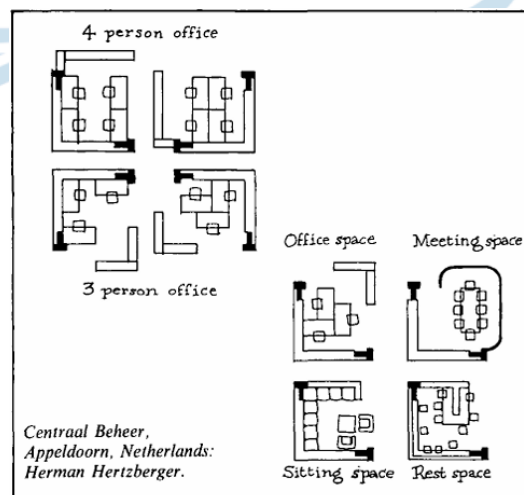


Gambar 2. 25 Elemen tata kota Kevin Lynch

Sumber : <http://www.udg.org.uk/>

Pengolahan visual yang bertujuan mempermudah pengguna dalam menemukan lokasi melalui bentuk fisik dan pola aktivitas yang ada. Terdapat 5 elemen kota karya Kevin Lynch yang digunakan untuk mempermudah pengguna untuk memahami tata letak yaitu *path* (sirkulasi), *edge* (batas wilayah), *district* (blok wilayah), *node* (beberapa kegiatan/aktivitas), dan *landmark* (penanda).

4. Robustness



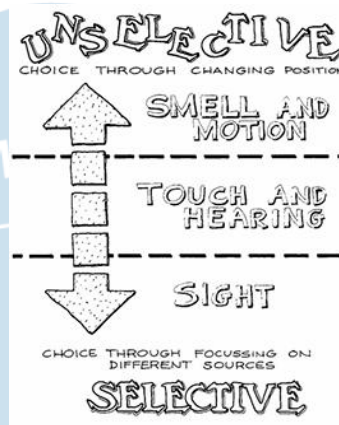
Gambar 2. 26 Contoh ruang yang bersifat fleksibel

Sumber : (Bentley, 1985)

Ruang yang mampu mengakomodasi sebagai aktivitas secara bersamaan. Lingkungan yang bersifat fleksibel karena ruang dirancang untuk mendukung beragam fungsi. Perancangan diarahkan pada bangunan secara individual serta

hubungannya dengan lingkungan sekitar yang bertujuan untuk merancang tatanan ruang dan sistem bangunan yang mampu menampung berbagai aktivitas sekarang maupun di masa deapan.

5. Richness



Gambar 2. 27 Jenis Richness

Sumber : (Bentley, 1985)

Pengalaman pengguna yang dipengaruhi oleh sudut pandang jumlah orang di berbagai posisi, serta durasi interaksi dengan objek. Variasi pengalaman indra yang dapat dinikmati oleh pengguna dari lingkungan buatan (visual maupun non visual) yang bertujuan untuk meningkatkan kedalaman dan kualitas pengalaman pengguna, lebih hidup, personal, menarik, memberikan berbagai pilihan cara menikmati ruang, dan memperkuat hubungan emosional pengguna. Terdapat beberapa jenis *richness* yaitu *sense of motion* (indra gerak), *sense of hearing* (indra pendengaran), *sense of smell* (indra penciuman), *sense of touch* (indra peraba), dan *sense of sight* (indra penglihatan).

6. Visual Appropriateness



Gambar 2. 28 Tahapan desain responsif

Sumber : Bentley, 1985

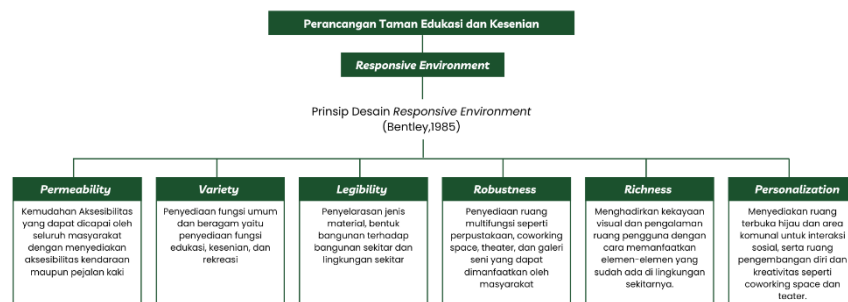
Kelayakan visual yang biasanya terlihat dari desain fasad bangunan, yang memengaruhi interpretasi kawasan serta berdampak pada karakter dan kualitasnya. Visual atau tampilan suatu bangunan mempengaruhi cara orang menafsirkan suatu tempat dan mengartikan tempat sebagai memiliki makna. Elemen visual seperti warna dan bentuk mampu menyampaikan makna atau suasana tertentu. Sebuah tempat dinilai memiliki kesesuaian visual apabila tampilannya mampu menyoroti keunikan dan karakter khas yang dimilikinya. *Visual cue* dibagi menjadi 2 yaitu *contextual cues* untuk mencapai tujuan keterbacaan dan *use cues* yang berhubungan dengan pengguna tertentu untuk mencapai tujuan variasi dan ketahanan.

7. Personalization

Keterlibatan komunitas serta terciptanya interaksi antara manusia dengan lingkungannya dan mampu mempresentasikan kawasan tersebut. Personalisasi dapat memperjelas pola aktivitas di suatu tempat. Dampak personalisasi yang tinggi dapat merugikan peran publik bangunan, mengikis keseimbangan antara pola dan variasi. Sehingga, perlunya bangunan yang mampu menerima personalisasi tanpa berubah menjadi kekacauan yang dapat diimplementasikan pada jendela, pohon, facade, dan interior bangunan.

2.8. Kerangka Teori

Teori ini menjelaskan dasar-dasar yang digunakan dalam perancangan, termasuk definisi dan elemen objek lain, untuk membantu memperjelas batasan masalah yang berkaitan dengan fokus penelitian. Fokus penelitian pada Taman Edukasi dan Kesenian di BSD City, Tangerang Selatan mencakup perpustakaan, *coworking space*, galeri seni, teater, serta pendekatan *responsive environment*. Kerangka desain dengan pendekatan arsitektur *responsive environment* sesuai dengan kriteria desain.



Gambar 2. 29. Kerangka Teori

Sumber : Analisis Penulis, 2024

2.9 Keaslian Penulisan

No.	PENELITI	JUDUL	LOKASI	FOKUS	METODE PENELITIAN
1	Nadya Salsabila, Asri Budiarto, Andra, Ari Anto (Indraprasta PGRI)	Perancangan Gedung Kreasi Seni Remaja Di Kota Tangerang Selatan	Tangerang Selatan, Indonesia	Peningkatan jumlah remaja di Tangerang Selatan yang memerlukan wadah bersifat public pada bidang kesenian untuk menampung minat dan kreatifitas seni.	Pengumpulan data sekunder, berasal dari literatur dan data secara tidak langsung
2.	Rakaditya Dantrivani, Hardiyati, Sumaryoto (UNS) 2021	Penerapan Arsitektur Kontekstual pada Community	Jakarta Barat, Indonesia	Penerapan arsitektur kontekstual pada penataan ruang mikro dan	Deksriptif-kualitatif. Identifikasi permasalahan, kajian teori

		Learning Center untuk Anak Putus Sekolah di Kapuk, Jakarta Barat		makro sebagai pendekatan desain. Selain itu, digunakan dalam pembentukan visual bangunan untuk penyesuaian dengan kondisi lingkungan sekitar	dan literasi, analisis data, dan sintesis data melalui konsep perencanaan dan perancangan.
3.	Angelique Widya Bulandari (UAJY) 2024	Perancangan Taman Edukasi dan Kesenian dengan pendekatan <i>responsive environment</i> di BSD City, Tangerang Selatan	Tangerang Selatan, Indonesia	<i>Perancangan taman edukasi berupa perpustakaan dan coworking space dan kesenian yaitu teater dan galeri seni dengan pendekatan responsive environment</i>	Kualitatif dengan pengumpulan data primer dan sekunder.