

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Taman secara umum dapat di definisikan sebagai tempat yang sengaja di rencanakan oleh manusia diluar ruangan yang berguna untuk menampilkan keindahan bermacam-macam tanaman. Selain itu, Taman juga merupakan sebidang lahan berpagar yang berguna untuk mendapatkan kesenangan kenyamanan dan kegembiraan (Laurie 1986:9) dalam Adib (2012). Taman memiliki jenis yang bermacam-macam, salah satunya adalah Taman Kota. Taman Kota menurut de Chiara dan Lee Kopellman (1969) adalah ruang terbuka hijau (RTH) yang berfungsi sebagai tameng dalam mempertahankan ciri khas kota dengan kegunaannya sebagai hutan kota dan taman kota yang jika di atur penataannya akan menjadi bagian penting bagi polar uang pada kota.

Taman Nostalgia Kota Kupang merupakan taman yang cukup representatif di Kupang. Taman ini berlokasi di Jl. Eltari Oebufu, Kec. Oebobo, Kota Kupang, Nusa Tenggara Timur. Berada di Kawasan yang strategis dimana taman ini di kelilingi oleh Kawasan pemerintah kota Kupang dan secara langsung berhadapan dengan Gedung Keuangan Negara Kota Kupang.



Gambar 1. 1 Taman Nostalgia dengan ukuran
Sumber: Google earth, Penulis, 2024

Taman Nostalgia Kota Kupang memiliki hamparan luasan yang sangat besar yang mencapai $\pm 53.000 \text{ m}^2$ terdiri dari banyak tanaman dan pepohonan. Berdasarkan fungsinya Taman Nostalgia Kota Kupang dapat dibagi menjadi 3 area yang mana 2 area hijau berisi hamparan pepohonan dengan trekking koridor lari dan 1 area yang terletak di pusat taman berisi dengan fasilitas dan instalasi monument pada area taman. Area yang terletak di pusat Taman Nostalgia memiliki luasan $\pm 15.000 \text{ m}^2$.

Setelah lebih dari 12 tahun beroperasi, Taman Nostalgia Kota Kupang mengalami kemunduran pada aspek fungsionalnya. Kondisi vegetasi yang gersang dan tidak menampilkan *maintenance* pertumbuhan vegetasi yang baik membuat tujuan awal Taman Nostalgia Kota Kupang untuk menjadi paru-paru kota belum dapat berfungsi dengan maksimal. Hal ini dinyatakan dengan berdasarkan Undang-undang No. 26 tahun 2007 Tentang Penataan Ruang pada pasal 28 dan pasal 29 dimana ditegaskan perlunya penyediaan ruang terbuka hijau (RTH) dan ruang terbuka non hijau (RTNH) didalam suatu wilayah kota paling sedikit 30% dari luas wilayah kota (Ruba, 2015). Selain itu, kondisi sarana dan prasarana publik yang mulai menghadapi masalah kerusakan dan *maintenance* yang tidak dilakukan dengan baik membuat taman dalam waktu ke waktu dianggap tidak layak untuk memfasilitasi Masyarakat sebagai ruang publik. Memburuknya kondisi fungsional

sarana dan prasarana tidak dapat menggambarkan dengan baik fungsi dari taman ini, bahkan banyak wisatawan menanyakan arti nama dari taman ini karena tidak ada hal yang bisa di korelasikan dengan kata "nostalgia" pada taman.

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), nostalgia merupakan kerinduan terhadap sesuatu yang letaknya sangat jauh atau kenangan manis pada masa yang telah lama silam (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2016). Davis mengungkapkan bahwa nostalgia bagian dari identitas seseorang, yang membentuk bagaimana seseorang melihat masa lalunya untuk memberikan makna bagi masa kini dan masa depan (Fred Davis, 1979). Dalam Bahasa Yunani istilah 'Nostalgia' terdiri dari kata *nostos* dan *algos* yang berarti kerinduan yang menyakitkan untuk dapat kembali ke rumah. Dengan ini, Nostalgia dapat digaris besarkan akan relevan dengan mengenang peristiwa masa lalu yang berputar di sekitar diri sendiri karena selalu ditampilkan sebagai protagonis dalam narasi dalam konteks sosial.

Dalam kegiatan bernostalgia, terdapat 2 jenis bentuk nostalgia berdasarkan fokus pengalaman yang ingin di kenang diantaranya yaitu personal nostalgia dan historical nostalgia. Personal nostalgia merujuk pada kerinduan atau keinginan seseorang untuk kembali ke pengalaman atau momen spesifik dalam kehidupan pribadinya dan bersifat individual, biasanya melibatkan peristiwa, tempat, atau hubungan yang pernah dialami secara langsung, sedangkan historical nostalgia merupakan perasaan rindu terhadap periode atau era di masa lalu yang tidak pernah dialami secara langsung oleh individu, tetapi dirasakan melalui cerita, film, buku, atau pengaruh budaya lainnya yang lebih kolektif dan sering kali berfokus pada zaman yang dipandang lebih "sederhana," "romantis," atau "ideal" dalam ingatan budaya atau

sejarah (Wildschut, T., Sedikides, C., Arndt, J., & Routledge, C. 2006)

Personal nostalgia dengan historical nostalgia dapat digabungkan menjadi satu kesatuan menjadi nostalgia kolektif dimana sekelompok orang merasakan kerinduan yang sama terhadap masalah berdasarkan pengalaman pribadi atau sejarah bersama pada suatu tempat atau peristiwa yang dilakukan bersama di ruang publik (Nora, P. 1989). Nostalgia ini dapat membantu memperkuat rasa identitas bersama di antara anggota suatu kelompok dan dapat memupuk rasa persatuan, terutama ketika kelompok tersebut merasakan ancaman terhadap nilai-nilai budaya atau identitas mereka di masa kini yang ketika masyarakat merasa kehilangan arah atau mengalami krisis identitas, mereka akan mencari kenyamanan dengan kembali mengingat masa lalu yang stabil dan dikenal.

Dengan memadukan aspek fisik dan sensorik yang merangsang ingatan kolektif, nostalgia seseorang dapat dibangkitkan dengan mengimplementasikan berbagai cara seperti menggunakan permainan tradisional yang merupakan bagian dari kebudayaan Kota Kupang. Menciptakan area interaktif dengan memanfaatkan memori kolektif yang mengikutsertakan permainan tradisional kedalamnya menjadi salah satu cara bagi penulis untuk membangkitkan memori masa lalu pada taman nostalgia kota kupang. Menciptakan area interaktif ini akan di terapkan pada penambahan fasilitas pendukung dan juga pewadahan tempat bermain permainan tradisional setempat untuk menjembatani kenangan-kenangan masa lampau dalam aspek sensorik Masyarakat Kupang dan akan diimplementasikan pada area taman dengan membagi zona berkegiatan berdasarkan permainan tradisional masyarakat kupang sebagai pengingat masa kecil dan

juga perbaikan fasilitas pendukung taman nostalgia guna meningkatkan kualitas taman dan kualitas penggunaan taman yang dapat mendorong pengunjung untuk terlibat secara fisik dan psikologis.

Dengan ini, untuk membangkitkan memori masa lalu Masyarakat lokal kota kupang ketika mengunjungi taman nostalgia perancangan Redesain Taman Nostalgia: Pusat Permainan Tradisional Sebagai Interpretasi Makna Nostalgia akan dilakukan dengan mempertimbangkan dan mengikutsertakan masyarakat dalam memunculkan nostalgia yang ingin dicapai. Redesain ini dilakukan dengan dasar ilmu pendekatan tradisi dan kebudayaan lokal Kota Kupang yang dapat membangkitkan kenangan. Selain itu, penulis juga akan melakukan wawancara dengan warga pengguna Taman Nostalgia Kota Kupang guna mencari informasi terkait tradisi kebiasaan Masyarakat Kota Kupang dan mencapai tujuan akhir dari perancangan ini.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Dari latar belakang sebelumnya, terdapat permasalahan yang dapat di rumuskan pada Taman Nostalgia Kota Kupang, yaitu bagaimana Redesain Taman Nostalgia Untuk Menjadi Pusat Permainan Tradisional Sebagai Interpretasi Makna Nostalgia?

1.3 TUJUAN PERANCANGAN

Setelah mengetahui informasi pada latar belakang dan permasalahan yang ada pada taman, penelitian perancangan ini memiliki tujuan untuk mewujudkan Redesain Taman Nostalgia: Pusat Permainan Tradisional Sebagai Interpretasi Makna Nostalgia.

1.4 SASARAN PERANCANGAN

Untuk mencapai tujuan penelitian perancangan dalam redesain Taman Nostalgia Kota Kupang, terdapat sasaran-sasaran yang harus dilakukan dan dicapai, diantaranya yaitu:

- a. Mengumpulkan data observasional dengan mengunjungi Taman Nostalgia Kota Kupang secara langsung
- b. Melakukan wawancara atau *survey* kepada pengguna Taman Nostalgia Kota Kupang
- c. Melakukan studi literatur untuk dasar ilmu arsitektur dan bahan analisis pada Taman Nostalgia Kota Kupang
- d. Melakukan studi literatur untuk menambah wawasan kebudayaan Kota Kupang
- e. Mencari Preseden untuk menjadi inspirasi dalam memecah masalah desain dan membantu dalam memvalidasi pendekatan
- f. Menganalisis hasil dari data dan studi literatur untuk membuat bubble diagram/zoning pada Taman Nostalgia Kota Kupang
- g. Membuat alternatif desain taman dan fasilitas pendukung pada Taman Nostalgia Kota Kupang
- h. Rendering dan membuat Kesimpulan dari hasil perwujudan Redesain Taman Nostalgia: Pusat Permainan Tradisional Sebagai Interpretasi Makna Nostalgia.

1.5 MANFAAT PERANCANGAN

1.5.1 Bagi Penulis

Selama mengerjakan perancangan ini penulis akan mendapatkan pemahaman dan pengetahuan yang lebih luas terkait kebudayaan Kupang, Keterampilan dalam mencari alternatif desain fasilitas pendukung nostalgia, menganalisis data dan menyelesaikan masalah site.

1.5.2 Bagi Pemerintah Kota Kupang

Hasil dari perancangan ini dapat digunakan sebagai referensi untuk memperbaharui taman kota yang ada di Kupang atau ingin membuat taman Kota baru yang mana desain sudah dilandasi dengan standar arsitektur yang berkualitas.

1.5.3 Bagi Masyarakat Kota Kupang

Hasil dari perancangan ini akan memberikan wadah bernostalgia, jawaban dan harapan yang selama ini di pertanyakan oleh masyarakat terhadap Taman Nostalgia Kota Kupang.

1.6 RUANG LINGKUP PERANCANGAN

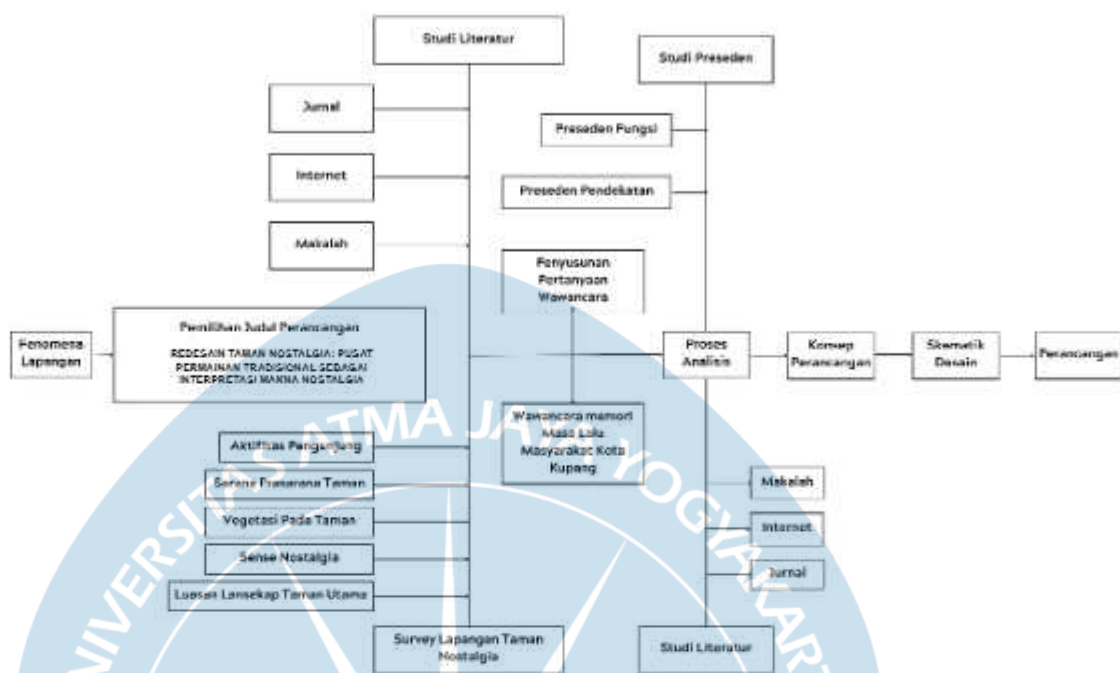
1.6.1 Ruang Lingkup Substansial

Perancangan ini akan berfokus pada penerapan arsitektur dalam memperbaiki fasilitas dan pemberian wadah fasilitas pendukung pada Taman Nostalgia Kota Kupang sehingga dapat menganalogikan dengan jelas maksud dari makna Kata Nostalgia.

1.6.2 Ruang Lingkup Spasial

Perancangan ini akan difokuskan pada lansekap taman dengan memberikan wadah fasilitas pendukung dan memperbaiki tatanan sarana prasarana area utama Taman Nostalgia yang terletak di pusat taman.

1.7 BAGAN ALUR PERANCANGAN



Gambar 1. 2 Bagan Alur Perancangan
Sumber: Penulis, 2024

1.8 SISTEMATIKA PENULISAN PERANCANGAN



Gambar 1. 3 Bagan Sistematika Penulisan Perancangan
Sumber: Penulis, 2024