

TAMAN BUGAR UNTUK REMAJA DI BANJARBARU

Rizky Noor Amelia

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
rizkynooramelia02@gmail.com

Prima Widia Wastuty

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
primawidiawastuty@ulm.ac.id

ABSTRAK

Taman Bugar untuk remaja di Banjarbaru merupakan sebuah rancangan ruang terbuka berupa taman tematik yang berfokus pada aspek kesehatan fisik bertujuan agar dapat mengedukasi dan meningkatkan ketertarikan remaja dalam mengembangkan aktivitas fisik serta bisa menjadi inovasi destinasi yang menarik bagi para remaja. Perancangan taman bugar di latar belakang oleh kurangnya minat dan peduli kesehatan fisik para remaja yang berfokus pada aktivitas fisik serta kurangnya suatu infrastruktur atau wadah untuk menunjang fasilitas kesehatan juga menjadi sebuah kendala. Konsep untuk menyelesaikan permasalahan rancangan yaitu Movement yang mana memiliki suatu aspek aktivitas fisik yang dibagi menjadi 3 yaitu aktivitas fisik ringan, sedang, dan berat.

Keyword: Taman Bugar, Remaja, Pergerakan..

ABSTRACT

The Movement Park for Youth in Banjarbaru is a park designed as thematic park which focused at physical health that aiming to educating and to increase the youth's interest for developing physical activity and could be an innovation for delightful destination for youth. The design of movement park is because the lack of interest and care about youth health that focusing on physical activity as a problem. The concept to solve problem is 'Movement' which has an aspect about physical activity those are easy, medium, and hard physical activity.

Keyword: Movement Park, Youth, Movement.

LATAR BELAKANG

Pada masa remaja dikenal dengan kelompok usia produktif dengan kategori masa yang aktif, susah diatur, dan keingintahuan yang tinggi sehingga identik dengan gaya hidup yang tidak teratur. Banyak berbagai aspek yang harus diperhatikan dengan baik salah satunya kesehatan. Menjaga pola hidup dan kesehatan sangat penting untuk masa

remaja karena menjadi salah satu faktor penentu atau penyelamat ke masa dewasa selanjutnya. Salah satu faktor kesehatan yang menjadi permasalahan bagi remaja yaitu terhambatnya aktivitas fisik.

Selain itu, perkembangan teknologi yang pesat saat ini juga menjadi pengaruh besar bagi para remaja seperti gadget. Sekarang manusia sangat bergantung sekali dengan gadget sehingga memiliki efek yang negatif mengakibatkan kurangnya sosialisasi

dengan lingkungan sekitar dan bagi aspek kesehatan berakibat malas untuk beraktivitas.

Dari isu permasalahan yang ada bahwa remaja merupakan generasi penerus bangsa yang harus mulai mengubah kebiasaan untuk mulai peduli kesehatan diawali dengan aktivitas fisik yang mudah dan ringan. Melakukan aktifitas fisik bukan berarti harus melakukan olahraga berat, tetapi dengan melakukan pergerakan otot yang sederhana seperti berkegiatan dimana saja dengan perasaan yang gembira juga perlu menjadi langkah awal yang sederhana untuk meningkatkan mood dan menangkal penyakit.

Saat ini yang menjadi sarana prasarana utama untuk berolahraga atau yang sering digunakan untuk berbagai kegiatan fisik di Banjarbaru yaitu Lapangan Murjani dan Kawasan Kantor Gubernur Kalsel di Trikora. Kedua tempat ini bisa dikatakan sebuah fasilitas penunjang kesehatan disaat tertentu seperti Car Free Day tetapi bukan suatu kawasan yang spesifik khusus untuk berkegiatan fisik karena bisa digunakan juga untuk kegiatan lainnya. Salah satu contoh kegiatan fisik sekarang lagi marak di seluruh Indonesia termasuk Banjarbaru yaitu lari yang mana adanya komunitas lari seperti SBRunners dan Banjarbaru sebuah gerakan bagus memulai hidup sehat bagi kalangan mana saja kebanyakan pengikutnya adalah anak muda. Seorang kapten komunitas Banjarbaru mengatakan, di Banjarbaru tidak ada jalur khusus lari seperti race track sama halnya seperti kurangnya jalur sepeda. Selain itu, kurangnya pengelolaan yang cukup baik khusus infrastruktur untuk kegiatan fisik atau olahraga juga menjadi kendala untuk pengembangan diri dan menyalurkan beberapa kegiatan fisik.

Dari kesimpulan diatas, perlunya suatu wadah fasilitas kesehatan untuk mengedukasi dan meningkatkan aktivitas fisik bagi para

remaja khususnya di Banjarbaru dengan menciptakan suatu wadah yang mana juga bisa menyalurkan kegiatan aktifitas fisik bagi para remaja dikemas secara menarik dan fleksibel.

PERMASALAHAN

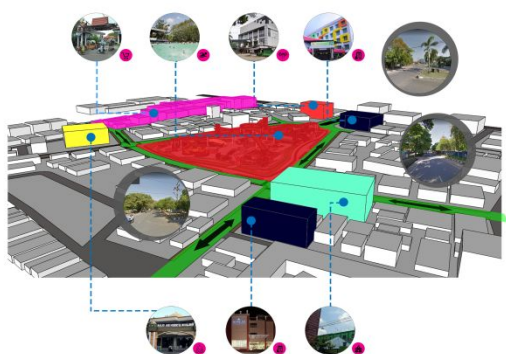
Dari penjelasan latar belakang dari tema bugar ini adalah Banjarbaru saat ini memerlukan suatu infrastruktur yang memadai untuk beraktivitas fisik apalagi bagi remaja. Remaja zaman sekarang memang sangat bergantung pada teknologi sehingga ada beberapa hal penting yang terlupakan salah satunya mengenai aktivitas fisik untuk keberlangsungan perkembangannya. Adanya fasilitas ini juga dapat menjadi pusat ataupun tempat rekreasi bagi masyarakat Banjarbaru. Oleh karena itu, permasalahan arsitektural yang ada adalah “Bagaimana membuat rancangan ruang terbuka untuk mengedukasi dan meningkatkan ketertarikan para remaja agar peduli pentingnya kesehatan fisik bagi anak muda sejak dini?”.

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Lokasi

Letak lokasi yang dipilih memang harus strategis dan bisa menjadikan taman bugar sebuah pusat tempat yang mudah dikunjungi oleh masyarakat setempat serta menjadi linkage penghubung pusat kota Banjarbaru. Lokasi yang dipilih terletak di Jl. Taman Gembira Selatan, Banjarbaru. Berdasarkan analisis tapak, lokasi ini cukup memenuhi kriteria yang ada. Kawasan ini tidak jauh dari jalan utama Banjarbaru yaitu Jl. A.Yani dan berada di tengah-tengah lokasi fasilitas olahraga seperti mahesa gym, lapangan tenis, dan kolam renang idaman.

Tapak berdekatan dengan tempat ibadah masjid dan tidak jauh juga dengan gereja. Selain itu, tapak yang diperuntukan untuk remaja ini sangat tepat karena berdekatan dengan kampus UNISKA dan UNLAM Banjarbaru serta fasilitas F&B (Food and Beverage) sangat mudah dijangkau khusus untuk para anak muda masa kini.



Gambar 1. Lokasi Tapak

B. Tinjauan Konsep Rancangan

Konsep pada desain rancangan taman bugar yaitu berfokus pada Movement yang mana pergerakan tubuh sebagai jalan cerita dari pengalaman ruang berupa acak/tidak terarah atau random movement. Konsep ini erat hubungannya dengan jenis – jenis aktivitas fisik seperti ringan, sedang, dan berat dimana bukan pembuat yang menentukan intensitasnya melainkan si penggunanya.

Konsep Superimpose diterapkan pada desain ini yang mana adanya antara hubungan movement saling terikat dengan space dan programming yang mana memberikan kebebasan bergerak pengguna untuk berinteraksi antar bangunan & kegiatannya.



Gambar 2. Konsep Desain

- a. Pengukuran skala aktivitas fisik
- Aktivitas fisik merupakan pergerakan tubuh akibat kontraksi otot rangka yang membutuhkan kalori lebih besar daripada pengeluaran energi saat istirahat. Jenis dari aktivitas ini ada yang terstruktur atau terencana contohnya berolahraga dan tidak terencana seperti aktivitas sehari-hari yang biasa dilakukan.
- Terdapat 4 komponen yang mempengaruhi pengukuran aktivitas fisik yaitu intensitas, frekuensi, durasi, dan tipe. Besar dan kecil tenaga yang dikeluarkan disebabkan oleh 4 komponen yang telah disebutkan, semakin lama waktu yang dikeluarkan maka semakin banyak juga tenaga yang dikeluarkan. Namun, hal itu juga bergantung pada tipe aktivitas fisik apa yang digunakan. Hal tersebut yang mempengaruhi juga adanya jenis-jenis aktivitas fisik yaitu ringan, sedang, dan berat.



Gambar 3. Konsep Desain

b. Prediksi Aktivitas

Zonasi dibuat blur/tidak nampak pengelompokannya sehingga aktivitas menjadi lebih membur dikarenakan intensitas pengguna tidak dapat diatur sebab bisa saja Ringan menjadi Sedang, Sedang menjadi Berat maupun sebaliknya tergantung pelakunya. Dalam satu ruang tidak hanya untuk satu program saja tetapi dapat terjadi diluar yang diprogramkan karena dari tipe, intensitas, frekuensi serta durasi pengguna tidak bisa di kontrol tetapi diluar dari program itu dapat terprediksi apa yang terjadi. Space yang digunakan tidak sesuai fungsi & aktivitas yang sudah diprogramkan.

[FROM THIS]



[TO THIS]

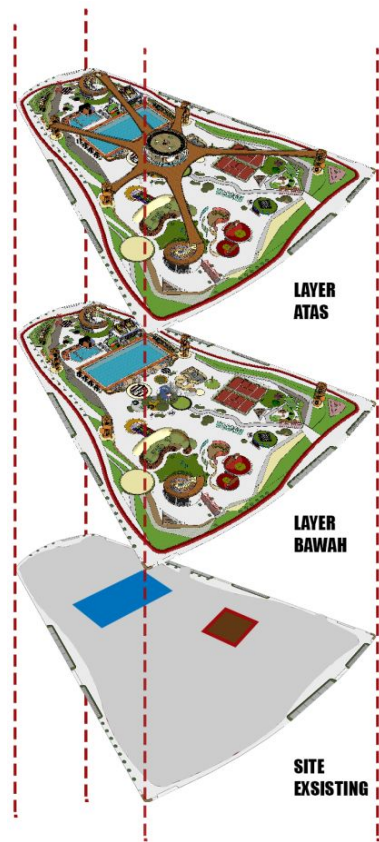


Gambar 4. Prediksi Aktivitas

KONSEP DESAIN KAWASAN

A. Layer Kawasan

Penerapan superimpose pada kawasan dengan menggunakan layering program bertumpuk pada tapak. Layer eksisting terdapat kolam renang idaman dan lapangan tenis. Di Layer ini dibuat perluasan program dari event – event yang terjadi dan terciptalah konflik atau bertabrakan program/perluasan program yang sudah ada yang diciptakan oleh pengguna itu sendiri. Di Layer atas terfokus pada linkage yang mana bisa menjadi jaring – jaring penghubung setiap nodes atau setiap tempat sehingga dapat diakses dari mana saja.



Gambar 5. Layer Kawasan

a. Layer Eksisting

Awalnya merupakan sebuah neutral Space atau ruang kosong yang belum dicocokkan berdasarkan kebutuhan program aktivitas yang lebih spesifik serta menyesuaikan program yang sudah ada seperti lapangan tenis dan kolam renang idaman. Tapak ini dipilih karena lokasi yang sangat strategis apalagi dalam skala kota. Banyak penunjang di sekitar tapak menjadikan lokasi ini sebagai pusat untuk menarik pengunjung atau masyarakat juga untuk datang.

b. Layer Bawah

Pada layer ini difokuskan pada aktivitas-aktivitas fisik yang mana juga pendekatannya pada ruang terbuka hijau. Terdapat berbagai macam aktivitas yang sudah diprogramkan dan juga diluar

program tetapi tetap terprediksi. Memang pada layer ini adanya kesengajaan movement dibuat banyak konflik dari suatu ruang untuk timbul terjadinya event yang tidak diprogramkan.

c. Layer Atas

Layer ini sebagai linkage untuk menghubungkan antar layer atas dan bawah serta menghubungkan dari 6 nodes yang ada dari berbagai sisi tapak. Sirkulasi yang mana juga dapat diakses tidak hanya pejalan kaki melainkan juga sepeda. Space pada layer atas ini dibiarkan saja agar terjadi banyak konflik dari event yang tidak diprogramkan. Layer ini berpotensi juga diterapkan pada beberapa lokasi di banjarbaru agar saling terkoneksi sebagai linkage dalam cakupan kota.

B. Konsep Sirkulasi dan Zona Rileks

Sirkulasi pada layer atas sebagai linkage penghubung antar zona pada layer bawah serta mengkoneksikan ke layer atas menuju zona rileks. Zona Rileks merupakan tujuan akhir cerita desain taman bugar. Lelahnya beraktivitas zona ini menjadikan destinasi untuk beristirahat sambil menikmati suasana kota dari atas memberikan suasana yang berbeda.

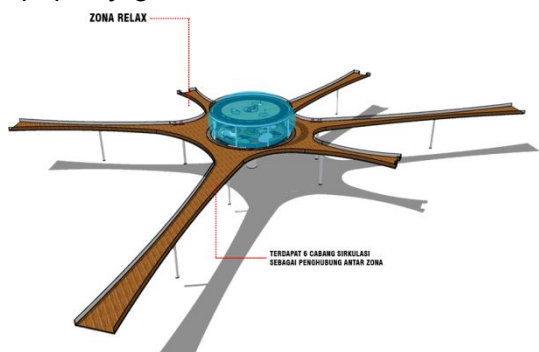
a. Konsep Sirkulasi Atas

Sirkulasi layer atas merupakan metamorfosa bentuk dari neuron atau sel saraf yang mana salah satu dari jenis neuron yaitu sel saraf motorik sebagai pengirim impuls dari sistem saraf pusat ke otot atau kelenjar yang hasilnya merupakan tanggapan tubuh terhadap rangsangan.

Sirkulasi yang dapat diakses oleh pejalan kaki, scooter ataupun sepeda yang mana akses ini bisa dituju melalui 6 nodes dari berbagai arah. Bentuk ini

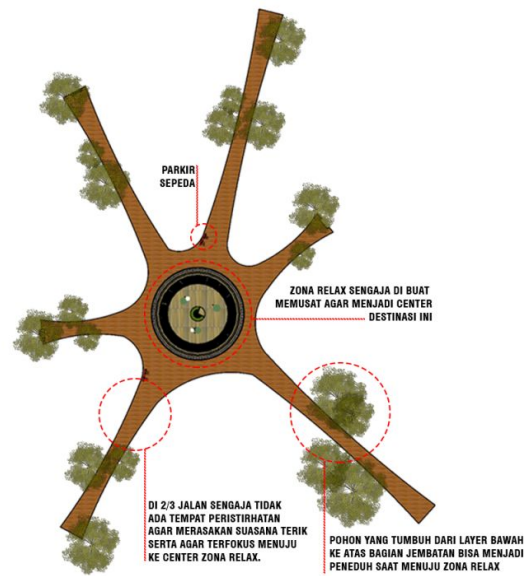
merupakan hasil dari metafora neuron. Di sirkulasi ini memang sengaja dibuat terbuka ataupun tidak ada fasilitas peristirahatan di perjalanan agar menarik pengguna untuk datang ke zona rileks kecuali fasilitas parkir sepeda yang memudahkan pengguna untuk berjalan kaki melalui zona rileks, rooftop, ataupun hanya sekedar untuk berjalan-jalan santai saja.

Aktivitas di sirkulasi ini tidak dibatasi, tidak hanya untuk akses transportasi tetapi beraktivitas fisik apapun juga bisa dilakukan disini.



Gambar 6. Layer Atas

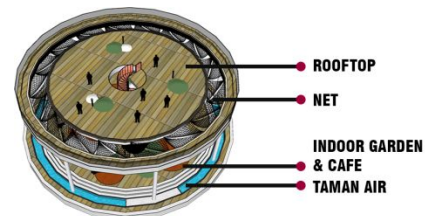
Disetiap sirkulasi tidak disediakan fasilitas peneduh tetapi adanya vegetasi yang menjulang ke atas dapat dijadikan peneduh alami bagi penggunanya jika ingin beristirahat sejenak.



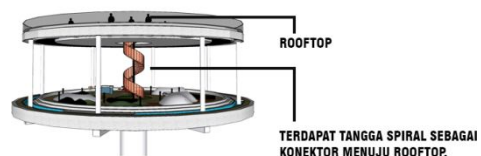
Gambar 7. Layer Atas

b. Zona Rileks

Zona ini dibuat terpusat untuk bersantai atau beristirahat dengan menyesuaikan karakter remaja yang tidak terkontrol dan bebas. Zona ini dijadikan sebagai tujuan akhir dari lelahnya beraktivitas sehingga memang disini disediakan juga cafetaria, waterfall, indoor garden, serta rooftop sehingga bisa melihat dan menikmati kota Banjarbaru dari kejauhan.



Gambar 8. Site Plan



Gambar 9. Site Plan

HASIL RANCANGAN

A. Site Plan

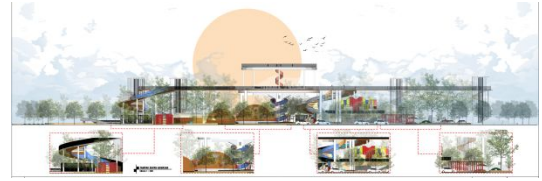


Gambar 10. Site Plan Layer bawah



Gambar 11. Site Plan Layer atas

B. Tampak Kawasan

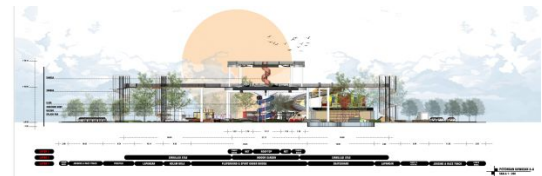


Gambar 12. Tampak depan kawasan

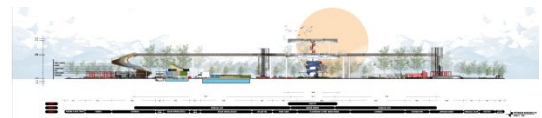


Gambar 13. Tampak samping kawasan

C. Potongan Kawasan



Gambar 14. Potongan A-A



Gambar 15. Potongan B-B

D. Perspektif Kawasan saat siang hari



Gambar 16. Taman Bugar untuk Remaja



Gambar 17. Jogging, race & bicycle track.



Gambar 21. Perspektif dari atas



Gambar 18. Bersepeda di atas jembatan

Penampakan kawasan dari atas jembatan yang dapat dilewati oleh pejalan kaki serta pesepeda. Perluasan program yang dilakukan membuat aktivitas semakin leluasa, tidak diatur, dan bebas bagi penggunaanya melakukan apa saja. Hubungan jembatan ke 6 nodes ini menjadikan taman semakin menarik.



Gambar 19. Perspektif Kawasan



Gambar 22. Tribun untuk bersantai dan duduk



Gambar 20. Bersepeda di atas jembatan



Gambar 23. Skateboard Park



Gambar 24. Jalur masuk kawasan



Gambar 27. Jalur masuk kawasan



Gambar 25. Lapangan hijau



Gambar 28. Wall Climbing

Penampakan kawasan pada layer bawah memang disini lebih banyak aktivitas yang disediakan untuk menyalurkan bakat dan kemampuan atau hanya sekedar beraktivitas bagi masyarakat terutama remaja dan komunitas Banjarbaru.

E. Perspektif Kawasan saat malam hari



Gambar 26. Efek cahaya bintang dijembatan



Gambar 29. Fitness Area

Pada saat malam hari taman buger banyak memainkan cahaya atau penggunaan neon light sehingga dapat menjadi magnet atau daya tarik bagi pengunjung apalagi untuk remaja yang saat ini sedang update permainan warna cahaya. Pada bagian bawah jembatan sengaja di buat efek – efek cahaya menyerupai seperti bintang – bintang ditambah dengan sentuhan vegetasi sehingga tidak banyak menggunakan lampu taman namun adanya efek ini terkesan alami dan lebih menarik.

KESIMPULAN

Taman Bugar untuk remaja di Banjarbaru merupakan sebuah rancangan ruang terbuka berupa taman tematik yang berfokus pada aspek kesehatan fisik bertujuan agar dapat mengedukasi dan meningkatkan ketertarikan remaja dalam mengembangkan aktivitas fisik serta bisa menjadi inovasi destinasi yang menarik bagi para remaja. bahwa remaja merupakan generasi penerus bangsa yang harus mulai mengubah kebiasaan untuk mulai peduli kesehatan diawali dengan aktivitas fisik yang mudah dan ringan.

Melakukan aktifitas fisik bukan berarti harus melakukan olahraga berat, tetapi dengan melakukan pergerakan otot yang sederhana seperti berkegiatan dimana saja dengan perasaan yang gembira juga perlu menjadi langkah awal yang sederhana untuk meningkatkan mood dan menangkal penyakit. Perlunya suatu wadah fasilitas kesehatan untuk mengedukasi dan meningkatkan aktivitas fisik bagi para remaja khususnya di Banjarbaru dengan menciptakan suatu wadah yang mana juga bisa menyalurkan kegiatan aktifitas fisik bagi para remaja dikemas secara menarik dan fleksibel.

Konsep pada desain rancangan taman bugar yaitu berfokus pada Movement yang mana pergerakan tubuh sebagai jalan cerita dari pengalaman ruang berupa acak/tidak terarah atau random movement. Konsep ini erat hubungannya dengan jenis – jenis aktivitas fisik seperti ringan, sedang, dan berat dimana bukan pembuat yang menentukan intensitasnya melainkan si penggunanya. Banjarbaru saat ini memerlukan suatu infrastruktur yang memadai untuk beraktivitas fisik apalagi bagi remaja. Remaja zaman sekarang memang sangat bergantung pada teknologi sehingga ada beberapa hal penting yang terlupakan salah satunya mengenai

aktivitas fisik untuk keberlangsungan perkembangannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Infodatin, (2015). Pembinaan Kesehatan Olahraga di Indonesia. Jakarta : Kementerian Kesehatan RI
- Gustave L & Léonard Hentsch Park. (2018). Retrieved from <http://www.landezine.com/index.php/2015/10/gustave-leonard-hentsch-park-by-husler-associes/>
- Hasim, Irfan dan Bayyild Rizqan (2015). Rancangan Elemen dan Sirkulasi, dan Tata Hijau Lanskap Pada Lahan Kontur di Hotel Padma Bandung. Jakarta : Reka Karsa
- Mulyandari, Hestin (2010). Pengantar Arsitektur Kota. Yogyakarta: ANDI
- Pemuda Rumuskan Keterlibatan Bermakna dalam Pembangunan Kesehatan. (2019). Retrieved from <http://www.depkes.go.id/article/view/19032200001/pemuda-rumuskan-keterlibatan-bermakna-dalam-pembangunan-kesehatan.html>
- Taman Kesehatan BSD City. (2018). Retrieved from <https://travel.detik.com/domesticdestination/d-4253536/yang-baru-di-bsd-city-taman-kesehatan>
- Jaringan Dokumentasi dan Informasi Hukum Kementerian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat RI Retrieved from <http://jdih.pu.go.id/produk-hukum-detail.html?id=2228>
- Taman Kesehatan BSD City. (2018). Retrieved from <https://travel.detik.com/domestic-destination/d-4253536/yang-baru-di-bsd-city-taman-kesehatan>
- Taman Kesehatan. (2018). Retrieved from <https://www.side.id/dn/taman-kesehatan-t>

empat-olahraga-alternatif-untuk-menjaga-kebugaran-tubuh

Air Bersih dan Sanitasi Lingkungan. (n.d). Retrieved from <http://www.ecoflores.org/id/air+bersih+dan+sanitasi+lingkungan/>

Pengolahan Air Kotor. (n.d). Retrieved from <http://muhamadnur79.blogspot.com/2014/05/pengolahan-air-kotor-limbah.html>

Kebutuhan Ruang Terbuka Hijau Yang Disyaratkan. (2009). Retrieved from <http://semuatentangkota.blogspot.com/2009/04/kebutuhan-ruang-terbuka-hijau-yan g.html>