



Seminar Nasional Keinsinyuran (SNIP)

Alamat Prosiding: snip.eng.unila.ac.id



Desain Taman Pepadun Rajabasa Berbasis *Pocket Park* Dengan Motif Budaya Lampung

E.E.Franjaya ^{a,*}, I.Kustiani ^b, P.Kurniawan ^c

^aProgram Studi Arsitektur Lanskap, Institut Teknologi Sumatera, Jl. Terusan Ryacudu, Kecamatan Jati Agung, Lampung Selatan 35365

^{b,c}Program Studi Program Profesi Insinyur, Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung 35145

INFORMASI ARTIKEL

ABSTRAK

Riwayat artikel:

Diterima 6 Februari 2023

Direvisi 21 Maret 2023

Diterbitkan 12 April 2023

Kata kunci:

Budaya lampung

Desain lanskap

Pocket park

RTH

Visualisasi 3D

Pembangunan infrastruktur saat ini belum banyak menasar infrastruktur berbasis lingkungan, salah satunya taman sebagai bagian dari Ruang Terbuka Hijau (RTH). Bahkan, luasan RTH berkurang dari tahun ke tahun. Dalam rentang 2009-2012 saja terdapat penurunan 304,21 ha pada lahan RTH di Kota Bandar Lampung. Padahal, keberadaan RTH diharapkan dapat mencegah perubahan temperatur ekstrem yang diproyeksikan meningkat dari tahun 2013 hingga 2% pada 2100. Provinsi Lampung adalah satu dari tujuh wilayah di Indonesia yang diprediksi akan menghadapi suhu ekstrem pada 2021-2050. Salah satu solusi untuk menyelesaikan masalah di atas adalah dengan mengembangkan *Pocket Park*. Tujuan utama dari penelitian ini adalah membangun Taman Pepadun Rajabasa berbasis *Pocket Park* dengan menerapkan motif budaya Lampung. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan pendekatan perencanaan dan desain lanskap. Hasil dari penelitian ini adalah desain visualisasi 3D Taman Pepadun Rajabasa yang menerapkan motif budaya Lampung. Komponen Siger Pepadun, Kain Tapis sebagai kain adat, payung adat, dan warna khas Lampung menjadi unsur yang diterapkan pada tapak. Keberadaan taman diharapkan menjadi bagian destinasi wisata yang dapat mendorong ekonomi Bandar Lampung pasca pandemi.

1. Pendahuluan

Berdasarkan Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) 2020-2024, terdapat empat Pilar penunjang untuk mewujudkannya, yakni penguatan institusi politik & hukum, peningkatan kesejahteraan masyarakat, struktur ekonomi yang berkembang dan berdaya tahan, dan biodiversitas yang dikelola secara berkelanjutan. Keempat pilar tersebut kemudian dijabarkan dalam tujuh agenda RPJMN 2020-2024 yang dua diantaranya berkaitan dengan pembangunan infrastruktur untuk menunjang perekonomian dan pembangunan lingkungan (Indonesia, 2021). Pembangunan infrastruktur tersebut pada dasarnya sudah sangat berkembang beberapa tahun terakhir, salah satunya di Provinsi Lampung dengan ibukotanya yakni Bandar Lampung. Pembangunan Jalan Tol Trans-Sumatera (JTTS) merupakan salah satu contohnya. Namun, pembangunan infrastruktur tersebut belum banyak menasar infrastruktur lingkungan, salah satunya taman sebagai bagian dari Ruang Terbuka Hijau (RTH). Bahkan keberadaan RTH pun berkurang dari tahun ke tahun. Dalam rentang 2009-2012 saja terdapat penurunan 304,21 ha pada RTH di Kota Bandar Lampung (Hesty, Gunawan, Prasetyo, & Munandar, 2020). Penurunan RTH tersebut tentu akan berpengaruh terhadap kualitas lingkungan. Padahal keberadaan RTH

diharapkan dapat mencegah perubahan temperatur ekstrem yang diproyeksikan meningkat hingga 2% pada 2100. Terkait perubahan temperatur ekstrem tersebut, Provinsi Lampung adalah satu dari 7 wilayah di Indonesia yang diprediksi akan menghadapi suhu ekstrem pada 2021-2050 (Indonesia, 2021).

Salah satu solusi yang ditawarkan untuk menyelesaikan masalah di atas adalah dengan mengembangkan RTH Taman dalam bentuk *Taman Kantung (Pocket Park)*. *Pocket Park* adalah ruang terbuka hijau yang berukuran relatif kecil yang berada di daerah perkotaan. *Pocket Park* ini dapat berperan sebagai area rekreasi skala kecil, seperti taman bermain, area berolahraga, area air mancur, tanaman bunga dan sayur, dan lain sebagainya *Global Facility for Disaster Reduction and Recovery-World Bank/GFDRR WB*, 2021). Selain berukuran kecil, *Pocket Park* ini biasanya berbentuk *irregular* dan mengisi lahan kosong diantara bangunan-bangunan di kota. Pembangunan *pocket park* ini juga mendukung *Sustainable Development Goals (SDGs)* pada point ke-11 yakni "*Sustainable Cities and Communities*" terutama pada target ke-7 yakni menyediakan akses universal terhadap ruang-ruang terbuka publik yang aman, inklusif, hijau, dan mudah diakses semua kalangan (United Nations, 2015).

*Penulis korespondensi.

E-mail: eduwin.franjaya@arl.itera.ac.id.

Pocket Park yang diusulkan oleh penulis juga terkait dengan Budaya Lampung, tepatnya motif budaya dari masyarakat adat Pepadun. Hal ini sesuai dengan Peraturan Daerah (Perda) Kota Bandar Lampung Nomor 2 Tahun 2019 tentang pelestarian adat istiadat dan seni Budaya Lampung (Perda Kota Bandar Lampung, 2019) dan SDGs point ke-11 pada target ke-4 yakni untuk melindungi dan menjaga warisan budaya (United Nations, 2015).

Tujuan utama dari penelitian berbasis desain ini adalah membangun Taman Pepadun Rajabasa berbasis *Pocket Park* dengan menerapkan motif budaya Lampung sebagaimana yang diterapkan juga pada Perencanaan dan Desain lanskap Embung Mekar Sari Kabupaten Tulang Bawang Barat (Franjaya, 2020) dan Taman Rajabasa *Pocket Park* (Franjaya, 2022). Taman ini diharapkan dapat memberikan kemanfaatan bagi lingkungan, sosial-budaya, dan kepariwisataan di Kota Bandar Lampung. Secara spesifik, beberapa manfaat yang diharapkan dari Taman Pepadun Rajabasa adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan daya guna lahan dari lahan terlantar menjadi RTH taman berbasis *pocket park*.
2. Berkaitan erat dengan SDGs terutama point ke-11, yakni *Sustainable Cities and Communities*.
3. Berperan dalam meningkatkan iklim mikro.
4. Pemanfaatan sampah plastik sebagai *composite material* pada beton bertulang yang digunakan.
5. Berkearifan lokal dan sesuai dengan Perda Kota Bandar Lampung Nomor 2 Tahun 2019 tentang pelestarian adat istiadat dan seni budaya Lampung.
6. Menjadi media edukasi dan memperkenalkan Budaya Lampung bagi generasi muda.
7. Menjadi wadah sosialisasi masyarakat skala kecil.
8. Dapat dikembangkan menjadi wadah kreatifitas pemuda jika area sekitar diintegrasikan.
9. Menjadi obyek kunjungan atau destinasi wisata.
10. Meningkatkan citra positif Kota Bandar Lampung dalam hal lingkungan, sosial-budaya, dan pariwisata.

2. Metodologi

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan pendekatan perencanaan dan desain lanskap. Data yang digunakan berupa data fisik dan non-fisik. Data fisik antara lain berupa data lokasi, bentuk dan kondisi topografi secara umum. Data non-fisik antara lain berupa data arsip kebudayaan daerah, dan lain-lain.

2.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini berada di wilayah administratif kota Bandar Lampung. Tipologi lanskap yang akan menjadi lokasi penelitian berupa Lankap Jalan (Median atau persimpangan jalan). Lokasi tepatnya berada di pinggir Jalan Z.A. Pagar Alam, Kecamatan Rajabasa Kota Bandar Lampung. Tepatnya berada di seberang supermarket bahan bangunan Mitra10 Rajabasa dan dipersimpangan Jalan Z.A. Pagar Alam dan Jl. Indra Bangsawan. Jalan Z.A. Pagar Alam merupakan salah satu jalan utama strategis yang berada di pusat Kota Bandar Lampung.

2.2 Metode Pengambilan Data

Metode pengambilan data dapat dilakukan secara langsung (data primer) maupun tidak langsung (data sekunder). Data primer didapatkan dari observasi lapang, pemotretan, pengukuran, kuesioner, dan wawancara. Data sekunder didapat dari studi pustaka dan sumber lain yang terkait. Contoh data

sekunder yang digunakan adalah buku adat istiadat Lampung dan buku terkait lainnya.

2.3 Analisis dan Tahapan Penelitian

Tahapan pelaksanaan penelitian didasarkan pada pendekatan perencanaan dan desain lanskap, dengan beberapa penyesuaian. Penyesuaian ini guna memfokuskan penelitian pada pencarian dan analisis budaya daerah, penentuan konsep, dan desain lanskap. Berikut tahapannya:

1. Mengumpulkan data (inventarisasi)

Data utama yang diperlukan adalah berupa informasi yang berkaitan dengan sosial budaya di provinsi yang menjadi lokasi kajian. Data difokuskan pada unsur-unsur budaya yang memiliki motif khas daerah. Data ini kemudian dapat dikaitkan dengan data lainnya, seperti kondisi topografi dan geografi wilayah. Selain itu, data inventaris lokasi tapak seperti ukuran tapak, batas, kondisi eksisting dan sekitar tapak, juga diperlukan. Data tersebut berguna untuk proses desain selanjutnya.

2. Menganalisis data

Tahapan ini bertujuan untuk mendapatkan simpulan informasi secara keseluruhan dari data-data yang dikumpulkan. Analisis yang dilakukan terutama dikaitkan dan difokuskan dengan data sosial budaya. Motif dan ciri khas daerah yang telah didapatkan dikaitkan atau dianalisis dengan informasi lainnya sehingga didapatkan informasi utuh terkait unsur budaya tersebut. Analisis data ini diperlukan untuk menentukan konsep pengembangan bentuk/transformasi bentuk.

3. Pengembangan Konsep

Pada tahapan ini, hasil analisis dari motif dan penciri khas daerah dikembangkan menjadi konsep pengembangan bentuk dan fungsi. Konsep ini lebih dikenal dengan istilah transformasi bentuk dan fungsi. Maksudnya adalah, bentuk motif dan penciri khas daerah ditransformasikan menjadi bentukan lain dengan filosofi yang sama namun dengan fungsi yang berbeda. Pada tahapan ini, transformasi bentuk diperlihatkan secara visual melalui visualisasi grafis dengan memanfaatkan aplikasi desain grafis seperti *Corel Draw* dan *Photoshop*.

4. Perencanaan dan Desain Lanskap

Pada tahap ini, konsep transformasi bentuk dikembangkan menjadi gambar visual 3D. Visualisasi 3D ini memanfaatkan aplikasi *Sketch-Up* dengan *finishing* menggunakan aplikasi *Photoshop* atau aplikasi *rendering* lainnya. Penggunaan aplikasi ini adalah sebagai sarana penyampaian pesan secara visual-estetis sehingga konsep transformasi bentuk dan fungsi dapat dipahami.

3. Hasil dan pembahasan

Pepadun Pocket Park (Taman Kantung Pepadun) atau Taman Pepadun Rajabasa merupakan nama yang diberikan untuk area tapak penelitian yang berada di pinggir Jalan Z.A. Pagar Alam Kecamatan Rajabasa (Depan Mitra 10 Rajabasa). Istilah *Pocket Park* ini merujuk pada area taman yang berukuran kecil dengan bentuk yang terkadang tidak beraturan, namun mudah diakses oleh publik karena lokasinya di pinggir jalan, di area kosong antar bangunan, area di sepanjang jalan utama kota, atau bahkan dekat dengan area parkir. Sesuai namanya, area tapak *Pepadun Pocket Park* ini memiliki luasan yang tidak begitu besar, hanya sekitar 205 m². Kondisi eksisting tapak tidak memiliki fungsi yang jelas dan cenderung tidak terawat bahkan beberapa bagian tapak digunakan oleh warga untuk membangun bangunan kecil permanen (Gambar 3).

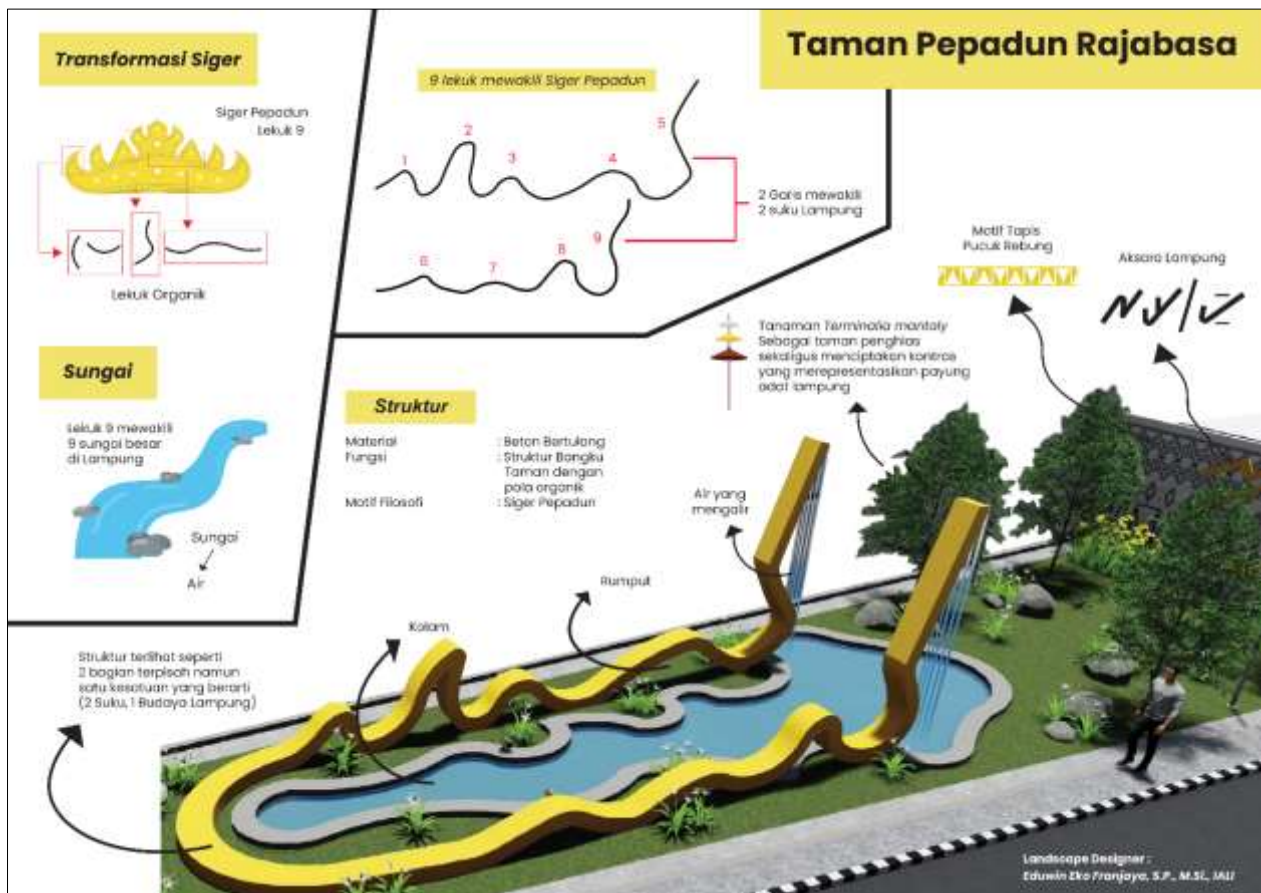


Gambar 3. Kondisi eksisting pengembangan *Pepadun Pocket Park*.

Lokasi tersebut di atas merupakan salah satu lokasi yang dikunjungi bersama pegawai dari Kecamatan Rajabasa dan diketahui sebagai milik pemerintah daerah setempat. Dengan demikian secara legal tapak ini bisa dilakukan pengembangan yang dimulai dengan perencanaan dan desain tapak. Analisis lainnya juga telah dilakukan oleh tim peneliti untuk menunjang pengembangan konsep perancangan. Salah satu analisis yang cukup penting adalah keterkaitan lokasi dengan budaya

lampung. Diketahui dari hasil observasi bahwa lokasi ini berada di wilayah Budaya Pepadun sehingga pengembangan konsep desain akan diarahkan pada Budaya Pepadun. Budaya Pepadun dan Saibatin diketahui memiliki perbedaan pada beberapa unsur dan motif didalamnya sehingga perbedaan ini dapat dijadikan identitas pada konsep pengembangan tapak. Konsep pengembangan tapak beserta hasil desain akhirnya dapat dilihat pada Gambar 4 dan Gambar 5.

Gambar 4 menunjukkan 3D visual dari desain Taman Pepadun Rajabasa (*Pocket Park*). Gambar tersebut dilengkapi dengan penjelasan konsep yang digunakan dalam desain. Motif budaya yang digunakan antara lain Siger Pepadun, Tapis Pucuk Rebung, Aksara Lampung dan Payung Adat Lampung. Motif-motif tersebut ada yang diterapkan secara langsung, ditransformasikan bentuknya, atau diterapkan filosofinya dalam desain. Gambar 5 menunjukkan visualisasi desain 3D Taman Pepadun Rajabasa dari berbagai sisi. Visualisasi ini diharapkan dapat lebih menunjukkan struktur ruang dari tapak kajian terhadap area disekitarnya.



Gambar 4. Konsep dan 3D Visualisasi Taman Pepadun Rajabasa



Gambar 5. Beberapa view dari 3D Visualisasi Taman Pepadun Rajabasa

4. Kesimpulan

Hasil dari penelitian berbasis desain ini berupa desain RTH Taman dengan konsep *pocket park* yang berkaitan erat dengan Budaya Lampung. Taman ini disebut sebagai Taman Pepadun Rajabasa. Pepadun merupakan salah satu masyarakat adat Lampung dengan wilayah taman ini berada di wilayah masyarakat adat tersebut. Rajabasa adalah lokasi administrasi dari taman *pocket park* ini. Fungsi dari taman ini dikaitkan dengan fungsi lingkungan untuk menambah RTH Taman di Kota Bandar Lampung sekaligus fungsi edukasi lingkungan. Fungsi edukasi ini salah satunya dapat ditunjukkan melalui penggunaan *composite material* pada landmark utama yang memanfaatkan limbah plastik sebagai komponen campurannya. Fungsi sosial dari taman ini adalah warga masyarakat Lampung dapat berinteraksi dan bersosialisasi di taman ini. Bagian landmark utama pada taman ini dapat berfungsi sebagai tempat duduk bagi warga yang berkunjung. Keberadaan *falling water* dan kolam beserta tanaman di taman ini menambah dinamika dan keindahan taman. Fungsi edukasi Budaya Lampung juga sangat menonjol disemua komponen tapak baik *hardscape* dan *softscape* (lihat visual desain 3D di atas). Komponen Siger Pepadun Lampung, Kain Tapis sebagai kain adat, payung adat, dan warna khas Lampung menjadi unsur yang diterapkan pada tapak ini baik secara langsung maupun transformasi dan filosofi desain. Keberadaan taman ini diharapkan dapat menjadi bagian destinasi wisata dengan segala keunikan dan kekhasannya sehingga juga diharapkan mendorong ekonomi Bandar Lampung pasca pandemi.

Ucapan terima kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada mitra penelitian, yakni Dr. Rein Susinda Hesty, S.Sos., M.Si. selaku Kepala Bidang Ekonomi dan Sumber Daya Alam Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kota Bandar Lampung (sebelumnya Kasi Pertamanan dan Penghijauan Kota Bandar Lampung) dan Pemerintah Kecamatan Rajabasa Kota Bandar Lampung. Terima kasih juga penulis ucapkan kepada LPPM ITERA yang telah membiayai penelitian ini melalui skema hibah penelitian dengan Nomor Kontrak B.497/IT9.C.01.03/2021. Terima kasih juga kepada para asisten penelitian dan pihak-pihak lainnya yang tidak dapat disebutkan satu per satu atas bantuan dalam proses penelitian di lapangan.

Daftar pustaka

- Franjaya E.E., Sitompul R.A., Satria W.D. (2022) The Design of Rajabasa Pocket Park based on Lampung Cultural Motifs, *IOP Conf. Ser.: Earth Environ. Sci.* 1092 012024
- Franjaya E.E. (2020) Perencanaan dan Desain Lanskap Embung Mekar Sari Kabupaten Tulang Bawang Barat berbasis Budaya Lampung. *Jurnal Arsitektur Vol 10, No. 2* Juli 2020, Hal 79-84.
- GFDRR, W. B. (2021) A Catalogue of Nature-Based Solutions for Urban Resilience. In *A Catalogue of Nature-Based Solutions for Urban Resilience*. Retrieved from <https://naturebasedsolutions.org/>
- Hesty, R. S., Gunawan, A., Prasetyo, L. B., & Munandar, A. (2020) Perbandingan Berbagai Teknik Estimasi Kebutuhan Ruang Terbuka Hijau Di Kota Bandar Lampung. *Jurnal Tanah Dan Iklim*, 43(1), 59.

<https://doi.org/10.21082/jti.v43n1.2019.59-70>

Indonesia, G. of. (2021) Indonesia Long-Term Strategy for Low Carbon and Climate Resilience 2050 (Indonesia LTS-LCCR 2050) Enhanced Reader. In

<https://unfccc.int/documents/299279>. Retrieved from

https://unfccc.int/sites/default/files/resource/Indonesia_LTS-LCCR_2021.pdf

Perda Kota Bandar Lampung (2019) Pelestarian Adat Istiadat dan Seni Budaya Lampung. Pub. L. No. 02 Tahun 2019, Indonesia.

United Nations. (2015) Sustainable Development Goals. Retrieved from <https://sdgs.un.org/goals>