

PENINGKATAN LIVABILITAS RUANG TERBUKA PUBLIK LINIER STUDI KASUS : TAMAN SEKARTAJI - SURAKARTA

INTISARI

Taman Sekartaji merupakan Ruang Terbuka Publik Linier di bantaran sungai Surakarta. Tingkat livabilitas menurun jika dibandingkan tahap awal hingga pertengahan pembangunan. Masyarakat sekitar kurang tertarik untuk beraktivitas di Taman Sekartaji karena kondisi taman kurang terawat. Taman ini memiliki karakter linier yang berpotensi untuk meningkatkan livabilitasnya.

Penelitian ini menggunakan model perancangan yang mengikutsertakan masyarakat. *Virtual Reality* menjadi alternatif model perancangan Ruang Terbuka Publik Linier dengan merespon pendapat masyarakat melalui sebuah simulasi. Simulasi perbaikan Ruang Terbuka Publik Linier berdasarkan konsep Yoshinobu Ashihara, Kevin Lynch, Hamid Shirvani.

Hasil simulasi *Virtual Reality* memperlihatkan kecenderungan masyarakat memilih konsep alternatif perbaikan Kevin Lynch yang berfokus pada ruang komunal. Masyarakat secara dominan membutuhkan ruang aktivitas untuk kegiatan komunitas. Kebutuhan tersebut diwujudkan dalam ruang kegiatan kelompok dan pertunjukan untuk komunitas bagi masyarakat.

Livabilitas Taman Sekartaji yang buruk ditingkatkan dengan menguatkan karakter liniernya. Perbaikan dengan menambahkan ruang komunal untuk menguatkan karakter linier Taman Sekartaji. *Virtual Reality* menunjukan perbaikan tersebut kepada masyarakat, sehingga respon masyarakat dapat dijadikan acuan penentuan *design guideline* Taman Sekartaji.

Kata kunci : livabilitas, linier, *virtual reality*

THE IMPROVEMENT OF LIVEABLE ON LINEAR PUBLIC SPACE

CASE STUDY : SEKARTAJI PARK - SURAKARTA

ABSTRACT

Sekartaji Park was a Linear Public Space in the river bank of Surakarta. The level of liveable decreased if it was combined with the first phase until the middle of construction. The local citizens were not interested to do activities in Sekartaji Park because of the condition of the park which had less maintenance. This park had linear character that potentially to increase its liveable.

This research used a planning model which take a part the citizens. Virtual Reality became a planning model of Linear Public Space with responding the citizens' opinions through a simulation. The repairing simulation of Linear Public Space based on Yoshinobu Ashihara's, Kevin Lynch's and Hamid Shirvani's concept.

The result of Virtual Reality simulation showed that the citizens' tendency chose the repairing alternative concept by Kevin Lynch which focused on communal space. The citizens needed the activity space dominantly to do some community's activity. That needs were realized in the space of group activity and the performance for community to the citizens.

The poor liveable of Sekartaji Park was increased by reinforcing its linear character. The repairing activity by adding the communal space was intended to reinforce the linear character of Sekartaji Park. The Virtual Reality showed that repairing activity to the citizens, so the citizens' responses could be created as a reference determination of design guideline.

Key word : liveable, linear, virtual reality