

PUBLIKASI ILMIAH

SOLO SQUARE PARK

Sebagai Upaya *Urban Renewal* Di Kota Surakarta



Digunakan sebagai Pelengkap dan Syarat Guna Mencapai
Gelar Sarjana Teknik Universitas Muhammadiyah Surakarta

Disusun Oleh :

Hanaf Qowiyyul Adib

D 300 080 027

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2012

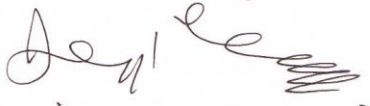
LEMBAR PENGESAHAN
Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Penyusun : Hanaf Qowiyyul Adib
NIM : D 300 080 027
Judul : *Solo Square Park* Sebagai Upaya *Urban Renewal* Di Kota
Surakarta

Mengetahui,

Surakarta, 18/07/2012

Pembimbing I



(Ir. Qomarun, MM.)

Pembimbing II

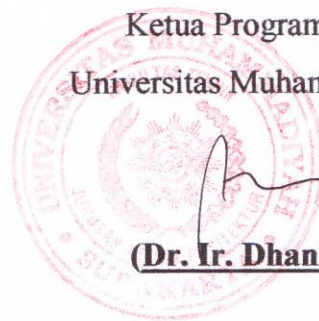


(Ir. Indrawati, MT.)



Dekan Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta

(Ir. Agus Riyanto SR, M.T.)



Ketua Program Studi Arsitektur
Universitas Muhammadiyah Surakarta

(Dr. Ir. Dhani Mutiari, M.T.)

**SURAT PERNYATAAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Bismillahirrahmanirrohim

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya

Nama = Hanaf Qowiyyul Adib
NIM = D 300 080 027
Fakultas/Jurusan = Teknik/Arsitektur
Jenis = Skripsi
Judul = *Solo Square Park*

Sebagai Upaya *Urban Renewal* Di Kota Surakarta

Dengan ini menyatakan bahwa saya menyetujui untuk :

1. Memberikan hak bebas royalti kepada Perpustakaan UMS atas penulisan karya ilmiah saya, demi pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak menyimpan, mengalih mediakan / mengalih formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikan, serta menampilkan dalam bentuk *softcopy* untuk kepentingan akademis kepada Perpustakaan UMS, tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UMS, dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana semestinya.

Surakarta, 17 Juli 2012

Yang Menyatakan


Hanaf Qowiyyul Adib

D 300 080 027

SOLO SQUARE PARK

Sebagai Upaya Urban Renewal Di Kota Surakarta

ABSTRAKSI

Kota Surakarta dikenal sebagai salah satu inti kebudayaan Jawa karena secara tradisional merupakan salah satu pusat politik dan pengembangan tradisi Jawa. Kemakmuran wilayah ini sejak abad ke-19 mendorong berkembangnya berbagai literatur berbahasa Jawa, tarian, seni boga, busana, arsitektur, dan bermacam-macam ekspresi budaya lainnya.

Sejumlah areal di perkotaan seperti halnya ruang publik, dalam beberapa dasawarsa terakhir ini telah tersingkir akibat pembangunan gedung-gedung yang cenderung berpola “kontainer” (container development) yakni bangunan yang secara sekaligus dapat menampung berbagai aktivitas sosial ekonomi, seperti Mall, Perkantoran, Hotel yang berpeluang menciptakan kesenjangan antar lapisan masyarakat. Hanya orang-orang kelas menengah ke atas saja yang “percaya diri” untuk datang ke tempat-tempat semacam itu.

Fenomena perkotaan terus meningkat, memperluas batas-batas wilayah kota atau daerah metropolitan. Dengan demikian, perencanaan kota sedang mengalami krisis, setidaknya konsep perencanaan kota yang muncul dengan gerakan modern dan segudang arsitek. Realitas di kota-kota besar di Indonesia menyajikan sejumlah masalah yang layak untuk diungkap. Ini menyangkup kepada permasalahan kerusakan kota, dan lain-lain.

Dari keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa kota Surakarta merupakan kota yang memiliki perkembangan masyarakat yang baik dalam segi budaya, teknologi maupun peradaban masyarakat itu. Sehingga dibutuhkan suatu ruang publik yang memadai dan sesuai dengan kapasitas masyarakat yang ada. Selain itu ruang publik juga dibutuhkan sebagai sarana interaksi sosial masyarakat. Selain itu, kota Surakarta belum memiliki standart ketetapan pengadaan RTH (Ruang Terbuka Hijau) 30% sehingga masih membutuhkan pengadaan RTH di dalam wilayah kota Surakarta.

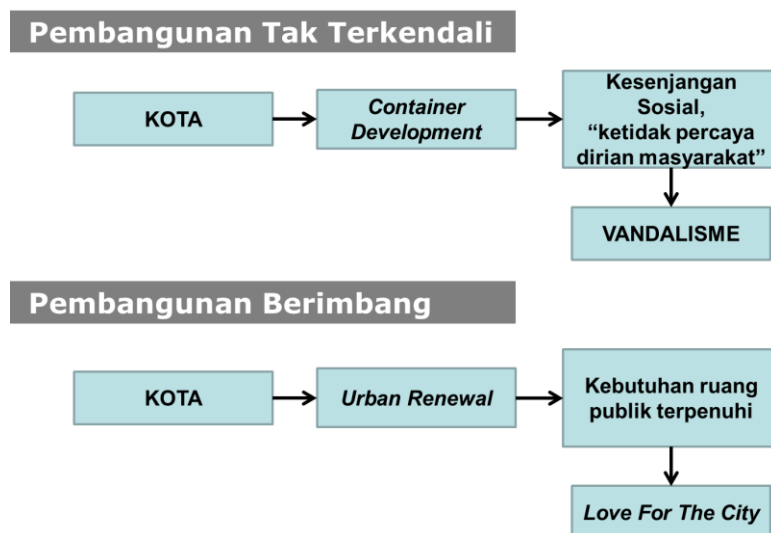
Kata Kunci = Kota, Ruang Publik

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Surakarta dikenal sebagai salah satu inti kebudayaan Jawa karena secara tradisional merupakan salah satu pusat politik dan pengembangan tradisi Jawa. Kemakmuran wilayah ini sejak abad ke-19 mendorong berkembangnya berbagai literatur berbahasa Jawa, tarian, seni boga, busana, arsitektur, dan bermacam-macam ekspresi budaya lainnya. Orang mengetahui adanya "persaingan" kultural antara Surakarta dan Yogyakarta, sehingga melahirkan apa yang dikenal sebagai "gaya Surakarta" dan "gaya Yogyakarta" di bidang busana, gerak tarian, seni tatah kulit (wayang), pengolahan batik, gamelan, dan sebagainya.

Sejumlah areal di perkotaan seperti halnya ruang publik, dalam beberapa dasawarsa terakhir ini telah tersingkir akibat pembangunan gedung-gedung yang cenderung berpola "kontainer" (*container development*) yakni bangunan yang secara sekaligus dapat menampung berbagai aktivitas sosial ekonomi, seperti Mall, Perkantoran, Hotel yang berpeluang menciptakan kesenjangan antar lapisan masyarakat. Hanya orang-orang kelas menengah ke atas saja yang "percaya diri" untuk datang ke tempat-tempat semacam itu.



Gambar : Perbandingan pembangunan kota tak terkendali dengan pembangunan yang berimbang

Sumber : Analisa penulis

Berdasarkan Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Surakarta tahun 2010-2030 Ruang Terbuka Hijau (RTH) yang ideal adalah 30 % (20% RTH

publik dan 10% RTH privat) dari luas wilayah. Hampir disemua kota besar di Indonesia, Ruang Terbuka Hijau (RTH) saat ini baru mencapai 10% dari luas kota. Padahal ruang terbuka hijau diperlukan untuk kesehatan, arena bermain, olahraga dan komunikasi publik. Pembinaan ruang terbuka hijau harus mengikuti struktur nasional atau daerah dengan standar-standar yang ada.

Menurut Gbadegesin (2011), selama berabad-abad kota telah menjadi jantung, darah kehidupan dari berbagai peradaban, pusat ekonomi, kegiatan politik dan artistik (Spates dan Macionis, 1987). Kota, seperti yang terlihat hari ini mengerahkan daya tarik meningkat pada orang di seluruh dunia, bahkan, penduduk cenderung berkonsentrasi di kota besar. Gomez dan Salvador (2006) berpendapat bahwa pada abad ke-21 jumlah orang yang tinggal di kota akan semakin meningkat. Kota bukan merupakan konstruk buatan, kota adalah seperangkat kebiasaan, adat istiadat dan gaya hidup. Unsur-unsur ini saling terkait, dan bukannya dilihat secara individual, mereka dimasukkan dalam identitas tempat dan identifikasi kota (Sepe, 2006). Menurut penulis, kota kontemporer ditandai dengan kompleksitas, keserentakan dan ketidakstabilan, menghasilkan situasi kefanan dan transformasi.

Fenomena perkotaan terus meningkat, memperluas batas-batas wilayah kota atau daerah metropolitan. Dengan demikian, perencanaan kota sedang mengalami krisis, setidaknya konsep perencanaan kota yang muncul dengan gerakan modern dan segudang arsitek. Realitas di kota-kota besar di Indonesia menyajikan sejumlah masalah yang layak untuk diungkap. Ini menyangkup kepada permasalahan kerusakan kota, permukiman kumuh, penuh sesak, kefasikan; invasi ruang pinggir kota menyebabkan hilangnya tanah dan sumber daya alam. Dasar dari krisis perkotaan terletak pada dimensi dan perluasan kota-kota besar di mana masalah ini menjadi lebih parah.

Dari keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa kota Surakarta merupakan kota yang memiliki perkembangan masyarakat yang baik dalam segi budaya, teknologi maupun peradaban masyarakat itu sendiri yang sudah mulai merambah naik menjadi masyarakat modern. Sehingga dibutuhkan suatu layanan publik yang memadai dan sesuai dengan kapasitas masyarakat yang ada. Selain itu ruang publik juga dibutuhkan sebagai sarana interaksi sosial masyarakat dan sarana aspirasi masyarakat terutama remaja. Selain itu, kota Surakarta belum

memiliki standart ketetapan pengadaan RTH (Ruang Terbuka Hijau) 30% sehingga masih membutuhkan pengadaan RTH di dalam wilayah kota Surakarta.

1.2 Tujuan Dan Sasaran

1.2.1 Tujuan

Merencanakan dan merancang *Solo Square Park* sesuai dengan kebutuhan masyarakat modern dengan konsep dan style bangunan yang bergaya modern dengan mengadopsi elemen arsitektur lokal. Sekaligus berfungsi untuk *public space* dan ruang terbuka hijau sebagai upaya *urban renewal* di Kota Surakarta.

1.2.2 Sasaran

1. Menentukan lokasi site yang strategis sesuai dengan tata guna lahan sebagai kawasan pariwisata.
2. Merencanakan dan merancang tata layout pada kawasan *Solo Square Park* yang sesuai dengan tata guna lahan.
3. Membuat konsep pengelompokan kegiatan, pola kegiatan, kebutuhan ruang, pola hubungan ruang dan organisasi ruang serta persyaratan yang dibutuhkan oleh kegiatan yang ditampung *Solo Square Park* dengan fungsi bangunan pariwisata.
4. Merencanakan dan merancang teknologi yang dibutuhkan oleh kawasan *Solo Square Park*, seperti drainase dan sistem sanitasi yang sesuai dengan lingkungan Ruang Publik.
5. Merancang tampilan fisik bangunan dengan style modern dan memiliki nilai arsitektur lokal kota Solo (perpaduan Jawa dengan Modern).
6. Menciptakan ruang publik serta bangunan yang dapat mendukung interaksi sosial antar masyarakat dalam lingkup nasional dan internasional.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian *Urban Renewal*

Urban renewal adalah program yang dikendalikan, disahkan menurut hukum negara, untuk meningkatkan kualitas daerah tertentu dari sebuah kota atau daerah yang tidak mencapai penggunaan lahan lokal dan tujuan pembangunan (Tashman, 2010).

Urban Renewal atau pembaharuan kota merupakan upaya penataan kembali bagian kawasan kota dengan cara mengganti sebagian atau seluruh dari unsur-unsur lama dengan unsur yang lebih baru. Peremajaan bertujuan untuk meningkatkan kualitas lingkungan hidup manusia dan vitalitas serta kualitas lingkungan kawasan tersebut, baik secara fungsional, visual, maupun lingkungan.

Dengan kata lain, *urban renewal* merupakan suatu upaya untuk meningkatkan kemampuan lahan suatu kawasan kota, sehingga dapat dimanfaatkan sesuai dengan *the highest and best use* dari tanah kota. *Urban renewal* memiliki konotasi sosial ekonomi yang kuat atas pemanfaatan sumber daya kota (terutama lahan) di dalam usaha memberikan vitalitas baru kepada kawasan kota yang diremajakan.

2.2 Landasan *Urban Renewal*

Undang-undang yang ada membatasi cakupan dan ukuran rencana pembaruan perkotaan dan memerlukan menyeluruh publik proses untuk mengadopsi atau membuat perubahan besar untuk rencana pembaruan perkotaan (Tashman, 2010).

- 1) Untuk kota-kota dengan lebih dari 50.000 penduduk, daerah *urban renewal* tidak boleh lebih dari 15% dari lahan perkotaan atau 15% dinilai dari kotamadya.
- 2) Untuk kota-kota dengan kurang dari 50.000 orang batas adalah 25% dari luas lahan perkotaan.
- 3) Adopsi atau perubahan besar dari rencana pembaruan perkotaan mengharuskan kota "berkonsultasi dan berunding "dengan kabupaten yang terkena dampak berat, menyajikan rencana atau perubahan perencanaan komisi dan mengadopsi rencana atau perubahan dengan peraturan darurat non. Pemberitahuan sidang pada adopsi dari rencana atau perubahan harus dikirim ke setiap individu rumah tangga di dalam kota.
- 4) Setelah diadopsi daerah pembaharuan rencana kota tidak dapat meningkat lebih dari 20% dari ukuran aslinya. Memperluas daerah tersebut oleh lebih dari 1% melibatkan sama publik sebagai proses adopsi asli dari rencana.

Setiap rencana pembaruan perkotaan memiliki batas pada jumlah utang pajak selisih digunakan untuk membiayai rencana tersebut. Peningkatan ini

"hutang maksimum" juga melibatkan sama publik sebagai proses adopsi asli dari rencana.

2.3 Tinjauan Style Bangunan

Berikut akan diberikan bagan perbedaan antara Arsitektur Modern, Arsitektur Late Modern dan Arsitektur Pasca Modern yang dikemukakan oleh Charles Jencks dalam *Architecture Today*.

Perbedaan antara Arsitektur Modern, Arsitektur Late Modern dan Arsitektur Pasca Modern menurut ideologis

NO	IDEOLOGIS		
	MODERN	LATE MODERN	POST MODERN
1	Satu gaya internasional atau tanpa gaya	Gaya bawah sadar	Gaya kode ganda
2	Berupa khayalan dan idealis	Pragmatis	Populer dan pluralis
3	Bentuk tertentu, fungsional	Longgar	Bentuk semiotik
4	Zeitgeist	Late-Capitalist	Tradisi, pilihan
5	Seniman sebagai nabi atau penyembuh	Seniman tertekan	Seniman-klien
6	Elitis atau bagi setiap orang	Elitis profesional	Elitis dan partisipatif
7	Menyeluruh, pembangunan kembali yang komprehensif	Menyeluruh	Pentahapan
8	Arsitek sebagai juru selamat/dokter	Arsitek menyediakan pelayanan	Arsitek sebagai wakil dan aktifitas

Sumber : *Fenomena Perkembangan Aliran Dalam Arsitektur Pasca Modern, 1994*

Perbedaan antara Arsitektur Modern, Arsitektur Late Modern dan Arsitektur Pasca Modern menurut gaya artistik

NO	GAYA ARTISTIK		
	MODERN	LATE MODERN	POST MODERN
1	Keterusterangan	Supersensualisme/teknologi tinggi	Ekspresi silang atau campuran
2	Kesederhanaan	Kesederhanaan kompleks, referensi membingungkan	Kompleksitas
3	Ruang isotropik (Chicago frame, domino)	Ruang isotropik ekstrim, berlebihan dan rata	Variabel ruang dengan kejutan-kejutan

4	Bentuk abstrak	Bentuk pahatan, hyperbola, bentuk enigmatik	Konvensional dan abstrak
5	Murni	Pengulangan ekstrim	Artikulasi semiotik
6	“Kotak bisu” tanpa artikulasi	Artikulasi ekstrim	Artikulasi semiotik
7	Mesin estetik, logika terus terang, sirkulasi, teknologi dan struktur	Mesin estetik kedua logika ekstrim, sirkulasi, mekanis, teknologi dan struktur	Campuran variabel estetik bergantung pada konteks, ekspresi dari isi dan kesesuaian makna kata terhadap fungsinya.
8	Anti ornamen	Struktur bangunan dan konstruksi sebagai ornamen	Pro organik dan ornamen terapan (applied ornament)
9	Anti perwakilan	Wakil logika, sirkulasi, mekanis, teknologi, struktur bangunan gerakan yang kaku	Pro perwakilan
10	Anti metaphore/kiasan	Anti metaphore	Pro metaphore
11	Anti kenangan historis	Anti historis	Pro historis
12	Anti humor	Tak dimaksudkan untuk humor, malapropism	Pro humor
13	Anti simbolis	Tak dimaksudkan untuk simbolis	Pro simbolis

Sumber : *Fenomena Perkembangan Aliran Dalam Arsitektur Pasca Modern*

Perbedaan antara Arsitektur Modern, Arsitektur Late Modern dan Arsitektur Pasca Modern menurut ide-ide desain

NO	IDE-IDE DESAIN		
	MODERN	LATE MODERN	POST MODERN
1	Kota dalam taman	“monumen” dalam taman	Urbanisasi konstektual dan rehabilitasi
2	Pemisahan fungsional	Fungsi-fungsi dalam gudang	Fungsi campuran
3	Kulit dan tulang	Kulit dengan op-effect distorsi tampak	Penuh gaya dan baroque
4	Volume bukan massa	Enclose skin volues massa ditolak, dalam semua bentuk berurutan	Skew space dan extentions
5	Papan batas blok	Bangunan bentukan kesegaran	Bangunan jalan
6	Transparasi	Transparasi literal (harfiah)	Kebimbangan

7	Asimetri dan keteraturan	Cenderung simetris rotasi formal, mencerminkan, berseri	Cenderung simetri asimetris
8	Integrasi harmonis	Harmoni paketan, harmonisasi yang dipaksakan	Collage/ellision

Sumber : *Fenomena Perkembangan Aliran Dalam Arsitektur Pasca Modern*

Catatan :

Enigmatic :	Bentuk oenuh teka-teki
Eclectic :	Perpaduan dari berbagai selera
Mala propism :	Penggunaan kata yang tidak tepat
Op-effect :	Efek abstrak dengan menggunakan pola-pola geometris yang menghasilkan ilusi seperti sebuah gerakan
Irrational grid :	Jaringan-jaringan dalam sebuah bangunan yang irasional
Enclose skin volumes :	Volume-volume yang ada dalam bagian dalam kulit bangunan
Skew space :	Ruang yang condong, miring dan cenderung tak simetris
Extentions :	Perluasan-perluasan, misalnya penambahan bangunan tambahan
Collage :	Susunan-susunan benda dan potongan-potongan yang membentuk sebuah karya seni
Collision :	Tubrukan, benturan-benturan dalam desain yang menghasilkan suatu kesan indah pada sebuah bangunan

III. METODE PENELITIAN

3.1 Metodologi Pembahasan

1. Identifikasi masalah yang ada.
2. Pengumpulan data dengan metode:
 - a. Observasi pada eksisting site.

- b. Studi literatur meliputi: *Urban renewal*, ruang publik, ruang terbuka hijau, plaza, style arsitektur (klasik, modern, pasca modern dan Jawa), studi banding dengan desain yang sudah ada.
3. Melakukan analisa dari berbagai data yang telah diperoleh berdasarkan prediksi perencanaan yang dihubungkan dengan tujuan, sasaran dan faktor-faktor lain yang berpengaruh kemudian dibahas dan menjawab permasalahan yang ada.

IV. HASIL ANALISA

4.1 Konsep Perancangan

Hal yang mendasar dan utama dari konsep perencanaan dan perancangan Solo Square Park adalah aktifitas yang ditampung dan lokasi perancangan.

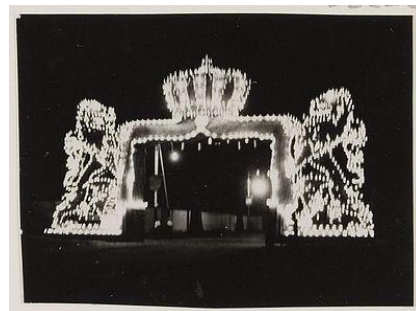
A. Aktifitas-aktifitas yang akan ditampung dalam Solo Square Park yaitu:

1. Pelestarian dan pengenalan budaya lokal, hal ini dapat dilakukan dua pendekatan yaitu pendekatan budaya secara langsung dan dengan arsitektur yang mencerminkan kebudayaan.
2. Rekreasi, dimana taman sebagai ruang terbuka yang menjadi salah satu bagian terpenting.
3. Kreatifitas remaja, dalam area Solo Square Park ruang terbuka adalah hal yang diutamakan. Seperti ajang kreatifitas remaja yang ditampung dalam site termasuk fasilitas olah raga.

B. Lokasi Perancangan Yang Sesuai



(a) Gambar gerbang Mangkunegaran disiang hari



(b) Gambar gerbang Pura Mangkunegaran dimalam hari

Gambar 4.2 : Keadaan Pura Mangkunegaran pada tahun 1937

Sumber : Data pribadi

Site terpilih adalah kawasan yang berada di kawasan Ngarsopuro. Pada kawasan ini merupakan salah satu central kebudayaan di Kota Surakarta dimana

terletak di depan Pura Mangkunegaran. Pada sekitar tahun 1938 pada jalan di depan Pura Mangkunegaran sudah menjadi area publik dimana terdapat berbagai aktifitas di sana.



(a)



(b)

Gambar 4.3 : Aktifitas di Ngarsopuro pada tahun 1938 (gambar a) dan tahun 2012 (gambar b)

Sumber : Data pribadi

Beberapa pertimbangan dipilihnya site di kawasan Ngarsopuro adalah:

1. Site ini sudah memiliki roh sehingga mendapat respon tersendiri dari masyarakat dan juga dapat menunjang kegiatan pada Solo Square Park.
2. Pada kawasan Ngarsopuro terjadi berbagai aktifitas masyarakat, seperti *night market*. Akan tetapi kegiatan ini belumlah efektif dikarenakan efektifitas kawasan Ngarsopuro yang hanya digunakan pada sabtu malam dan minggu pagi (Car Free Day).
3. Kawasan Solo Square Park yang berada di Ngarsopuro akan menambah efektifitas kegiatan dan ruang di kawasan Ngarsopuro.

4.2 Konsep Bangunan Sebagai Penunjang Kegiatan

Aktifitas-aktifitas di atas tidak akan berjalan dengan baik apabila tidak ada penunjang yang berfungsi sebagai magnet atau gaya yang menarik pengunjung. Maka dari itu dibuatlah bangunan dengan fungsi tertentu dan juga dapat menarik pengunjung.

Bangunan sebagai penunjang kegiatan, hal ini yang akan diterapkan dalam perencanaan dan perancangan Solo Square Park. Bangunan ini dapat menampung aktifitas pertemuan/konser, hal ini merupakan kegiatan yang berada dalam bangunan. Tetapi dengan manipulasi desain, pada site (plaza) ataupun tapak dapat terjadi aktifitas menonton konser.

4.3 Efektifitas Solo Square Park

Sebelumnya telah dikatakan bahwa kawasan Ngarsopuro pada tahun 1937 yang berada di depan Pura Mangkunegaran merupakan sebuah ruang publik sebagai sarana berinteraksi sosial bagi masyarakat. Pada saat ini (tahun 2012) memang masih demikian keadaannya, akan tetapi kegiatan berinteraksi sosial ataupun kegiatan lain hanya terjadi di hari sabtu malam dan minggu pagi. Hal itu terjadi karena pertumbuhan pembangunan kota yang semakin pesat dan mengakibatkan terkikisnya ruang publik bagi masyarakat.

Untuk itu perlu adanya tempat yang menjanjikan berbagai sarana untuk masyarakat dalam interaksi sosial dengan efektifitas yang tinggi. Solo Square Park dirancang sebagai *Public Space* yang mampu menampung kegiatan masyarakat dengan efektifitas yang tinggi. Pada kawasan Ngarsopuro yang menjadi site Solo Square Park akan didesain sepenuhnya tanpa adanya lalu lalang kendaraan bermotor. Sehingga masyarakat dapat dengan aktif memanfaatkan ruang terbuka yang disediakan oleh Solo Square Park.

Sedangkan untuk jalan Ngarsopuro akan didesain dengan merancang jalan *underground* atau *underpass* sehingga tidak mengganggu aktifitas di *Solo Square Park*.

4.4 Analisa Dan Konsep Style Bangunan

Dari kata *Solo Eco Cultural City* sebagai *Brand Image* Kota Solo maka dapat digarisbawahi dua kata, yaitu “Eco” dan “Cultural”. Dari dua kata inilah konsep style bangunan yang akan ditampilkan. Selain itu konsep modern yang dipadukan dengan *Brand Image* Kota Surakarta akan menjadi salah satu konsep estetika yang akan menjadi magnet bagi masyarakat.

a. Eco Design

Dalam konsep *eco design* berprinsip pada pelestarian lingkungan sekitar juga menjaga kebersihan udara dari polutan. Untuk itu kawasan *Solo Square Park* merujuk pada ruang terbuka (RTNH) dan juga manambah ruang hijau kota dengan tujuan dapat membersihkan udara dari polutan.

b. Cultural City

Di Kota Solo tidak dapat terlepas dari aspek kebudayaan lokal. Seperti tokoh pewayangan yang sering menjadi icon atau maskot di beberapa infrastruktur kota seperti Bus Werkudoro, Mahkota Kresno,

dan lain-lain. Dalam konsep *Cultural City* juga akan menjadikan tokoh pewayangan sebagai icon kawasan Solo Square Park. Yaitu penggunaan tokoh wayang Raden Werkudara sebagai *Landmark*.

c. *Modern*

Pada masa kini, kebanyakan masyarakat tertarik pada suatu hal yang berbau modern dan relatif tidak ketinggalan jaman. Untuk itu konsep modern pada style bangunan akan dipadukan dengan konsep *Eco Cultural*. Dengan menjadikan *louvre pyramid* sebagai kerangka desain.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kawasan Solo Square Park adalah suatu kawasan yang berbasis *Public Space* sebagai salah satu upaya memerangi pembangunan kota yang tidak berimbang dan berpotensi untuk merusak tatanan kota. Selain itu kawasan Solo Square Park didirikan untuk memenuhi dan menunjang kebutuhan masyarakat Kota Surakarta akan wadah untuk menampung aktifitas-aktifitas masyarakat yang heterogen.

5.2 Saran

Suatu bangunan yang akan dirancang di suatu kota seharusnya memenuhi RTRW kota yang bersangkutan dimana terdapat beberapa ketentuan besaran RTH, RTNH, KDH, KDB dan lain-lain. sehingga tidak terjadi pelanggaran peraturan kota yang berdampak bagi masyarakat umum. Pentingnya sebuah Ruang Publik harus cepat disadari kota-kota di Indonesia. Karena pertumbuhan ekonomi yang sangat pesat berbanding lurus dengan pembangunan di sebuah kota. Sehingga mengakibatkan menyempitnya *Public Space* bagi masyarakat.

VI. DAFTAR PUSTAKA

- Diraatmaja, E., 1987, "*Ilmu Bangunan 3*". Penerbit Erlangga, Jakarta
- Direktorat Jenderal Penataan Ruang Nasional Departemen Pekerjaan Umum, 2008, "*Tentang Pedoman Penyediaan dan Pemanfaatan Ruang Terbuka Non Hijau di Kawasan Perkotaan*".
- Frick, Heinz., 1980, "*Ilmu Konstruksi Bangunan 2*". Penerbit Kanisius (anggota IKAPI) Yogyakarta.

- Gbadegehin, J.T., Oladokun, T.T. and Ayorinde, O.I., 2011, "*Urban Renewal As A Tool For Sustainable Urban Development In Nigeria: Issues And Challenges*", Journal of Sustainable Development and Environmental Protection., 1, 57. Department of Estate Management., Nigeria.
- Goodspeed, Robert C., 2004, "*Urban Renewal In Postwar Detroit, The Gratiot Area Redevelopment Project*". History Honors Thesis., University of Michigan
- Handinoto, 1992, "*Alun-Alun Sebagai Identitas Kota Jawa, Dulu Dan Sekarang*". Staf Pengajar Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Jurusan Arsitektur Universitas Kristen Petra.
- Ismunandar., 1993, "*Arsitektur Rumah Tradisional Jawa*". Penerbit Dahara Prize, Semarang.
- Kurniawan, Dwi. Kunarto, Eko. Harwanto (1994), "*Fenomena Perkembangan Aliran Arsitektur Pasca Modern*". Universitas Diponegoro, Semarang
- Neufert, Ernst, 1995, "*Data Arsitek Jilid 2*". Penerbit Erlangga (Anggota IKAPI). Ciracas Jakarta
- Pemerintah Kota Surakarta, "*Tentang Penyusunan Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Surakarta 2010-2030*". Surakarta
- Tashman, Jeff., Johnson, Nina., 2010, "*Urban Renewal: A Tool For Community And Economic Development*". Oregon Local Leadership Institute.
- Walker, D. Theodore, 2002, "*Rancangan Tapak dan Pembuatan Detil Konstruksi Edisi Ketiga*". Penerbit Erlangga, Jakarta
- <http://gambar-peta.blogspot.com/2011/01/gambar-peta-kota-solo.html>
- <http://google.com/centralparknewyork.html>
- <http://google.com/grantparkchicago.html>
- <http://google.com/louvrepyramideperancis.html>
- <http://googleearth.com/surakarta>
- <http://kibagus-homedesign.blogspot.com/2011/01/simbol-ornamen-tradisional-rumah-adat.html>
- <http://wikimapia.org/surakarta>
- <http://www.kbbi.com>