

TAMAN SATWA KEBON REJO DENGAN PENDEKATAN *ECO CULTURAL ARCHITECTURE* DI SURAKARTA

Nanda Dhanendra, Titis Srimuda Pitana, Kusumaningdyah Nurul Handayani

Program Studi Arsitektur
Universitas Sebelas Maret Surakarta
Email: etodhanendra@gmail.com

Abstract: *Taman Satwa Taru Jurug is now lost its luster. Lack of maintenance makes the public interest to visit Taman Satwa Taru Jurug gradually receding. "Kebon Rojo" was a garden of Kasunanan Surakarta Palace formerly reserved for the royal family recreation area. Kebon Rojo applied the concept of "olah raga" (physical activities), olah rasa (psychic management), and "olah-olah (culinary process) which belonged to the application of customary values of Java. The Kebon Rojo concept is a potential that can be used as the first step of planning and design concept considerations of Kebon Rojo wildlife park in Surakarta. The zoo or wildlife park is closely related to nature, especially animals and plants, the ecological aspects in it cannot be ruled out. Therefore, the output of the design concept that is considering the ecological aspect is also very necessary. The design problem is how to apply the principle of the former Kebon Rojo, which can also apply the concept of Eco-Cultural Architecture based on the concept of sustainable, which not only includes something that is seen as physical entity such as environment and nature, but also include something that is not seen as a physical entity, such as culture, habits and customs. In planing process, it is essential to collect particular data, especially about the history, location, and also technical requirements of wildlife park. The design result is, "Kebon Rojo" wildlife park Surakarta can be a public space which can be used as a recreational area with the concept of education and conservation, which become a home for a wide range of plants and animals, which apply the concept of Eco-Cultural Architecture by implementing the values and principles of "Kebon Rojo" royal family garden.*

Keywords: *Wildlife Park, Ecology, Cultural, Eco-Cultural Architecture*

1. PENDAHULUAN

Pada awalnya Taman Satwa Taru Jurug, yang saat itu bernama *Kebon Rojo*, merupakan taman pribadi milik Keraton Kasunanan Surakarta yang dibangun oleh raja keraton saat itu, Sinuhun Prabu Paku Bowono X, pada tahun 1878, terletak di Sriwedari, *Kebon* berasal dari bahasa Jawa yang bisa diartikan sebagai kebun atau taman, dan *Rojo* berarti raja. Kebon Rojo merupakan taman biasa di mana keluarga kerajaan sering menghabiskan waktu luang (Soeratman, 1989).

Binatang yang ada di dalamnya pun tidak banyak dan hanya berisi binatang-binatang hasil berburu seperti, harimau, rusa, kera, banteng, dan burung. Lambat laun koleksi binatang Kebon Rojo menjadi semakin banyak, hingga pada akhirnya dibuka untuk umum pada tanggal 20 Tahun Dal 1381 atau

17 Juli 1901, dan menjadi Kebun Binatang tertua di Indonesia.

Pada tahun 1983 Masehi, Kebun Rojo Sriwedari dipindahkan ke Taman Jurug karena keberadaannya dianggap sudah tidak sesuai lagi dengan perkembangan kota karena berada di tengah pusat Kota Surakarta. Dipindahkannya Kebun Binatang Sriwedari ke Taman Jurug pada mulanya bersifat titipan dari pemerintah Kotamadya Daerah Tingkat II Surakarta, pada tempat rekreasi Taman Jurug yang merupakan salah satu taman rekreasi yang berada di Kota Surakarta bagian timur yang didirikan Tahun 1975 dan dikelola oleh pihak swasta. Dalam perjalanannya, Taman Jurug beberapa kali mengalami perpindahan pengelolaan hingga akhirnya dengan proses yang cukup panjang, pada tanggal 8 November 2000 Pemerintah Kota Surakarta mengambil

alih pengelolaan Taman Jurug, dan sejak saat itu namanya berganti menjadi Taman Satwa Taru Jurug.

Berdasarkan data yang diperoleh dari pengelola Taman Satwa Taru Jurug, pada hari kerja, Senin hingga Jumat, pengunjung taman ini cenderung sedikit, namun pada akhir pekan, pengunjung bisa mencapai 300 – 500 orang per hari, dan pada musim liburan bisa mencapai 1.500 – 3.000 orang per hari. Selain itu, Taman Satwa Taru Jurug sudah menjadi *landmark* di Kota Surakarta. Hal ini praktis karena Taman Satwa Taru Jurug merupakan satu-satunya kebun binatang di Kota Surakarta yang menawarkan wisata sekaligus pendidikan bagi pengunjung yang datang.

Kekurangan dan potensi yang ada pada Taman Satwa Taru Jurug tersebutlah yang mendasari penulis untuk membuat sebuah perencanaan dan perancangan untuk membuat sebuah kebun binatang yang dapat menjadi sarana rekreasi dan pendidikan dengan menerapkan prinsip-prinsip yang ada pada taman *Kebon Rojo*.

1.1 Tempat Rekreasi dan Pendidikan

Di Kota Solo ada beberapa tempat yang menawarkan konsep wisata pendidikan, contohnya Museum Keraton Kasunanan, Museum Mangkunegaran, dan Kampung Batik Lawean. Dari sekian banyak tempat wisata di Kota Surakarta, hanya Taman Satwa Taru Jurug saja yang menawarkan wisata pendidikan yang berkaitan dengan alam khususnya binatang. Dengan adanya perencanaan dan perancangan untuk membuat kebun binatang, masyarakat akan memiliki tempat wisata pendidikan yang khusus berkaitan dengan binatang.

1.2 Nilai Ekologis dan Budaya

Kebon Rojo memiliki nilai sejarah dan kebudayaan yang kuat secara implisit meskipun tempatnya sudah berpindah ke Taman Satwa Taru Jurug yang sekarang ini. Konsep *Kebon Rojo* yang berpegang pada *olah raga*, *olah rasa* dan *olah-olah* merupakan penerapan dari nilai-nilai adat Jawa pada masa itu. Hal tersebut merupakan potensi yang dapat dijadikan langkah awal pertimbangan konsep perencanaan dan perancangan taman satwa ini.

Taman satwa sendiri erat kaitannya dengan alam, terutama hewan dan tumbuhan,

sehingga aspek ekologis di dalamnya pun tidak bisa dikesampingkan begitu saja. Keadaan ekologis dari taman satwa ini nantinya tidak hanya akan berdampak di dalam area taman satwa, namun juga lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, keluaran konsep desain yang mempertimbangkan aspek ekologis juga sangat diperlukan dalam proses perencanaan dan perancangan ini.

2. METODE

Dalam proses merencanakan dan merancang Taman Satwa *Kebon Rojo* Surakarta yang sesuai dengan fungsinya sebagai tempat wisata atau rekreasi berbasis taman satwa, dibutuhkan strategi desain yang berdasar pada pendekatan *eco-cultural architecture* antara lain pemilihan Tapak, survey/ observasi, pengumpulan informasi dan literatur terkait, dan studi komparasi.

Langkah awal yang harus dilakukan adalah memilih lokasi tapak yang tepat. Ada ketentuan teknis yang harus dipenuhi bagi sebuah tempat wisata pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan taman satwa sesuai dengan Peraturan Menteri Kehutanan Republik Indonesia Nomor : P.31/Menhut-II/2010 tentang Lembaga Konservasi.

Pengamatan langsung pada objek sasaran secara fisik juga perlu dilakukan, yaitu terhadap kebun binatang yang sudah ada di Indonesia. Pengamatan tersebut meliputi *studi* kegiatan di dalam bangunan dengan mengamati kinerja pengguna serta sirkulasinya, untuk mendapatkan fakta dan fenomena yang ada di lapangan. Pengamatan dapat meliputi studi mengenai kondisi tapak eksisting, perilaku pengunjung dan pengelola, serta kondisi lingkungan di sekitar lokasi.

Dengan pengambilan informasi berupa sumber-sumber data tertulis dari beberapa buku referensi dan sumber lain seperti situs-situs internet yang terkait dengan judul. Data yang didapat dari studi literatur tersebut antara lain:

1. Data standar tentang fasilitas kebun binatang.
2. Data mengenai hewan dan habitatnya.
3. Data tapak.
4. Data tentang sejarah *Kebon Rojo*.

Untuk lebih mendukung obyek pembahasan, dilakukan juga studi banding dari obyek yang memiliki latar belakang atau pendekatan konsep yang hampir sama dengan obyek perencanaan dan perancangan. Studi komparasi yang dilakukan dengan mempelajari preseden kebun binatang atau taman satwa yang telah ada di Indonesia maupun luar negeri.

3. ANALISIS

3.1 Analisis Pemilihan Lokasi Tapak

Tapak yang dipilih adalah lokasi Taman Satwa Taru Jurug Surakarta yang merupakan lokasi perpindahan Taman Satwa Kebon Rojo yang semula berada di Sriwedari. Sesuai dengan Peraturan Menteri Kehutanan Republik Indonesia Nomor : P.31/Menhut-II/2010 tentang Lembaga Konservasi, lokasi ini sudah memenuhi syarat sebagai taman satwa. Adapun potensi tapak sebagai berikut:

1. Berbatasan langsung dengan Sungai Bengawan Solo yang merupakan salah satu ikon di kota Surakarta
2. Luasan yang sangat memadai sebagai kriteria taman satwa
3. Terdapat danau buatan yang berada di tengah tapak.
4. Memiliki kontur yang tidak terlalu signifikan perbedaan elevasinya



Gambar 1. Analisis Batasan Tapak.

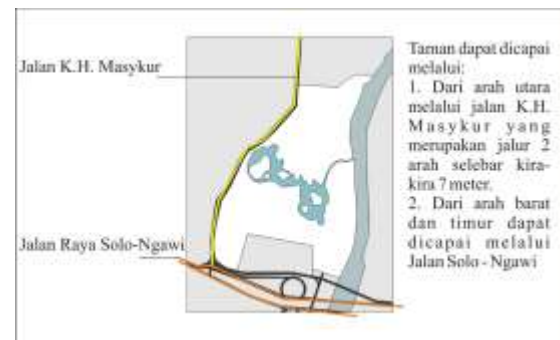
Adapun batasan tapak sebagai berikut:

1. Utara : Rusunawa Jurug dan Persada Bengawan
2. Selatan : Jalan Raya Ngawi - Solo
3. Timur : Sungai Bengawan Solo
4. Barat : Jalan K. H. Masykur

3.2 Analisis Pencapaian Tapak

Taman satwa ini dapat diakses melalui dua jalur, yang pertama dari arah utara melalui Jalan K. H. Masykur, lalu yang kedua dari arah

timur dan barat melalui Jalan Raya Solo-Ngawi.



Gambar 2. Analisis Pencapaian Menuju Lokasi.

3.2.1 Main Entrance (ME) In dan Out Terpisah

Akses masuk dan keluar dipisah untuk mempermudah pengunjung memasuki area taman satwa. Kondisi lalu lintas di sekitar tapak yang cenderung ramai sangat rawan terjadi kemacetan apabila terjadi *chaos* dalam akses masuk dan keluar taman satwa. Akses masuk dan keluar dipisah menuju dua jalan yang berbeda. Akses masuk berada di Jalan K.H. Masykur dan akses keluar berada di Jalan Raya Solo – Ngawi.



Gambar 3. Analisis Main Entrance dan Side Entrance.

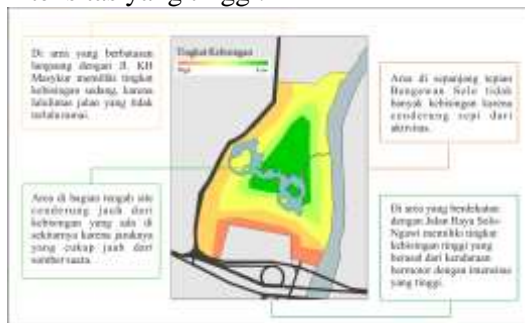
3.2.2 Side Entrance (SE)

Side entrance (SE) merupakan akses alternatif yang digunakan oleh pengelola.

3.3 Analisis Pemintakatan (Penzonangan)

Di area yang berbatasan langsung dengan Jl. KH Masykur memiliki tingkat kebisingan sedang, karena lalu lintas jalan yang tidak terlalu ramai. Area di bagian tengah tapak cenderung jauh dari kebisingan yang ada di sekitarnya karena jaraknya yang cukup jauh dari sumber suara. Area di sepanjang tepian

Bengawan Solo tidak banyak kebisingan karena cenderung sepi dari kegiatan. Di area yang berdekatan dengan Jalan Raya Solo-Ngawi memiliki tingkat kebisingan tinggi yang berasal dari kendaraan bermotor dengan intensitas yang tinggi.



Gambar 4. Analisis Tingkat Kebisingan.

Pertimbangan khusus seperti analisis pencapaian, orientasi, pergerakan matahari, dan pengaruh lingkungan terhadap fungsi dari kegiatan yang akan diwadahi untuk menghasilkan penempatan ruang yang optimal dan konteks terhadap lingkungan yang ada.

3.4 Analisis Penerapan Konsep *Kebon Rojo* dan *Eco-cultural Architecture*

Bangunan yang ada di dalam taman satwa ini meliputi *gate & ticket box*, bangunan pengelola, *animal care*, *food court*, pusat oleh-oleh, mushola, dan toilet.

Selain itu, terdapat kandang binatang yang merupakan elemen utama dari sebuah taman satwa. Kandang binatang yang nantinya akan diterapkan di taman satwa ini akan dibagi menjadi beberapa kriteria yaitu:

1. Kandang Terbuka/ *Outdoor*
2. Kandang Tertutup/ *Indoor*
3. Aquarium
4. Terarium
5. *Aviary*

Keseluruhan jenis kandang tersebut dibentuk dan dikondisikan selayaknya habitat binatang yang berada di dalamnya dengan tetap memperhatikan ketentuan-ketentuan yang ada. Selain itu sesuai dengan prinsip *sustainable* yang menjadi landasan prinsip *eco-culture* tentang pemanfaatan material lokal (Guy,2001), bangunan di dalam taman satwa juga memanfaatkan material lokal yang ramah lingkungan sehingga tidak merusak alam.

Pada taman *Kebon Rojo* terdahulu terdapat fasilitas yang akan diterapkan kembali pada taman satwa ini antara lain:

1. Area interaksi masyarakat.
2. Area kuliner.
3. Fasilitas kegiatan kebudayaan dan kesenian.
4. Area interaksi manusia dengan alam.

4. KESIMPULAN (KONSEP DESAIN)

Dari hasil analisa serta hasil korelasi dari beberapa data di atas, maka diperoleh hasil berupa desain Taman Satwa *Kebon Rojo* Surakarta dengan Pendekatan *Eco-Cultural Architecture* yang dapat dilihat dari penerapan konsep *Kebon Rojo* tempo dulu ke dalam desain Taman Satwa *Kebon Rojo* Surakarta.

Penerapan-penerapan tersebut antara lain, adanya area terbuka pada area *gate*, seperti yang dapat dilihat pada Gambar 5, yang dapat digunakan masyarakat untuk saling berkumpul, berinteraksi satu sama lain, bahkan pada saat taman satwa tidak beroperasi. Adanya pusat kuliner seperti yang terlihat pada Gambar 6, yang mengakomodir kegiatan kuliner sesuai dengan prinsip *olah-olah* yang diterapkan pada *Kebon Rojo* tempo dulu, yang juga dibuat menyatu dengan alam.

Selain itu dengan adanya kandang-kandang yang didesain sesuai dengan persyaratan teknis dan juga habitat dari hewan yang berada di dalam. Setiap kandang memiliki karakteristik yang berbeda-beda tergantung jenis satwa yang tinggal di kandang tersebut. Jenis kandang-kandang tersebut dapat dilihat pada Gambar 7 yang menunjukkan kondisi kandang beruang madu, Gambar 8 yang menunjukkan area taman burung, Gambar 9 yang menunjukkan kandang gajah dan Gambar 10 yang menunjukkan kandang unta, di mana setiap kandang dibuat dengan tetap memperhatikan aspek psikologi hewan yang tinggal di dalam kandang.

Pada Gambar 11 terlihat area taman tepi sungai yang menjadi satu dengan kandang rusa dan kandang kuda. Di area ini sangat terlihat bagaimana penerapan konsep *Kebon Rojo* yang sekaligus menerapkan prinsip *eco-cultural architecture* di mana manusia dapat secara langsung berinteraksi dengan alam khususnya hewan dan tumbuhan.



Gambar 5. Gate dan Area Komunal Depan Sebagai Area Interaksi Pengunjung.



Gambar 6. Area *Foodcourt* Dengan Perpaduan Unsur Alam.



Gambar 7. Hasil Desain Kandang Beruang Madu.



Gambar 8. Hasil Desain Area Taman Burung



Gambar 9. Hasil Desain Kandang Gajah.



Gambar 11. Perspektif Taman Tepi Sungai

REFERENSI

Guy, S. dan Farmer, G. 2001. *Reinterpreting Sustainable Architecture: The Place of Technology*. Taylor & Francis Group. Abingdon

Soeratman, D. 1989. *Kehidupan Dunia Kraton Surakarta 1830 - 1939*. Taman Siswa. Yogyakarta.