

Konsep Desain Lapangan Puputan Klungkung sebagai Taman Rekreasi

Anak Agung Trinanda Benczad Balconis¹, Cokorda Gede Alit Semarajaya¹, I Nyoman Gede Astawa²

1. Program Studi Arsitektur Lanskap, Fakultas Pertanian, Universitas Udayana, Indonesia 80232
2. Program Studi Agroekoteknologi, Fakultas Pertanian, Universitas Udayana, Indonesia 80232

*Email: coksemarajaya@unud.ac.id

Abstract

The design concept of Lapangan Puputan Klungkung as a recreational park. Public space is an inseparable part of a city. Lapangan Puputan Klungkung is one of the public spaces in the city center of Klungkung Regency that provides sports and recreation facilities for the community. The government plans to organize this public space as a community recreation facility to improve the quality of public recreation spaces. This research aims to produce a representative concept design of public recreation space for local communities. It used the survey method and the data were collected through field observations, interviews, and literature study, and then the collected data were analyzed descriptive qualitatively which refers to the complete design process. The results indicate that the location of this site is very strategic, easy to access, and connected to nearby locations. The design concept used the "Zelfbesturend-landscap" by collaborating history with recreation. It recommends changing the name of Lapangan Puputan Klungkung to Lapangan Puputan Klungkung Ida Dewa Agung Jambe and creating a statue of Ida Dewa Agung Jambe which becomes a focal point or landmark. Lapangan Puputan Klungkung area includes a staging area, a Pancasila stage area, a rare park or children's playground, a yowana park or a sitting area, a lingsir park or a stone path reflection area, a skateboard playing area, a gym area, a photography exhibition area, a food court area, and fountain area with a statue of Ida Dewa Agung Jambe.

Keywords: *design concept, public space, recreation park*

1. Pendahuluan

Sebagai bagian dari ruang kota, ruang publik memiliki arti penting untuk wilayah perkotaan karena bertujuan untuk menyediakan lokasi yang dapat digunakan masyarakat kota dalam melakukan berbagai aktivitas sosial. Taman kota adalah salah satu jenis ruang terbuka hijau publik di perkotaan yang berfungsi sebagai ruang publik dengan interaksi sosial di dalamnya (Etiningsih, 2016). Seymour Murray Gold (1980) mengatakan bahwa manusia setiap harinya memiliki tiga penggunaan waktu yaitu *subsistence time*, *existence time* dan *leisure time*. Dalam hal ini, *leisure time* adalah waktu luang yang digunakan untuk aktivitas rekreasi yang bertujuan membentuk, meningkatkan dan menyegarkan kembali kesegaran fisik, mental serta pikiran yang hilang akibat aktivitas dan rutinitas. Lapangan Puputan Klungkung adalah salah satu ruang publik di pusat kota Kabupaten Klungkung yang menyediakan sarana olahraga dan rekreasi. Lapangan yang juga menjadi lanskap *iconic* Kabupaten Klungkung ini juga berkaitan erat dengan sejarah Kerajaan Klungkung, dimana pada tahun 1908 terjadi Perang Puputan Klungkung. Saat ini, terdapat beberapa perkembangan yang terjadi di Lapangan Puputan Klungkung seiring perkembangan fasilitas yang ingin disediakan Pemerintah Kabupaten Klungkung guna menunjang aktivitas masyarakat. Hal ini berkaitan dengan adanya penataan Lapangan Puputan Klungkung sebagai sarana rekreasi masyarakat Kota Semarapura. Namun, perubahan-perubahan yang terjadi saat ini belum menampilkan nilai sejarah yang pernah terjadi pada masa pemerintahan di zaman Kerajaan Klungkung.

Dalam hal ini, kesesuaian kebutuhan pengguna untuk aktivitas rekreasi yang juga memiliki aspek sejarah perlu dipertimbangkan sebagai upaya meningkatkan kualitas ruang rekreasi publik yang mampu mencerminkan nilai sejarah pada lokasi. Maka dari itu, perlu adanya sebuah konsep desain yang representatif sehingga mampu mewakili cerminan sejarah serta rekreasi bagi masyarakat lokal di Lapangan Puputan Klungkung. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan konsep desain yang representatif untuk rekreasi, bernilai sejarah, serta menumbuhkan keingintahuan dan kesadaran sejarah di Lapangan Puputan Klungkung.

2. Metode

2.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di Lapangan Puputan Klungkung, Kabupaten Klungkung, Provinsi Bali (Gambar 1). Adapun batas-batas lokasi penelitian adalah sebelah utara Jl. Untung Surapati, sebelah timur adalah Jl. Mawar, sebelah selatan adalah Jl. Kenanga dan sebelah barat berbatasan dengan Jl. Cempaka. Penelitian berlangsung selama 8 (delapan) bulan dari bulan Februari 2020 hingga September 2020.



Gambar 1. Lokasi Penelitian

2.2 Alat dan Bahan

Penelitian ini menggunakan beberapa alat yaitu meteran, *note*, kamera *handphone*, *printer*, dan perangkat komputer dengan *software Microsoft Word, Google Earth, ArcGIS, Autodesk AutoCAD, Sketch Up, Adobe Photoshop, dan Enscape*. Bahan yang digunakan adalah *masterplan* lapangan Puputan Klungkung, data citra SRTM, data tanah, data kondisi iklim berupa curah hujan, dan daftar pertanyaan wawancara.

2.3 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *survey* dan pendekatan deskriptif kualitatif yang mengacu pada tahapan proses perancangan lengkap Simonds (1983) yang dibagi dalam 4 tahap yaitu persiapan awal, inventarisasi, analisis dan sintesis, serta pembuatan konsep. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dan studi pustaka. Observasi dilakukan untuk mendapatkan data lokasi dan batas tapak, vegetasi dan satwa, sirkulasi dan aksesibilitas, fasilitas dan utilitas, serta aktivitas pengguna. Wawancara dilakukan dengan 3 narasumber yaitu 2 narasumber dari pihak Dinas Kebudayaan, Kepemudaan, dan Olahraga Pemerintah Kabupaten Klungkung mengenai peruntukan lahan, penataan Lapangan, serta fasilitas yang disediakan dan 1 narasumber yaitu Raja Klungkung XII mengenai peruntukan lahan dan sejarah pada lokasi tersebut. Studi pustaka dalam penelitian ini bersumber dari jurnal, buku, peraturan-peraturan, internet, dan dokumen lainnya. Inventarisasi tapak pada penelitian ini difokuskan pada data biofisik dan sosial pada tapak. Pada tahap analisis, dilakukan pengolahan data sehingga menghasilkan analisis yang mengarah pada kegiatan rekreasi dan nilai sejarah di dalam tapak. Kemudian pada tahap sintesis dilakukan pemanfaatan potensi dan pemecahan masalah yang disesuaikan dengan tujuan penelitian. Tahapan konsep merupakan tahapan pengembangan ide berdasarkan hasil identifikasi, analisis dan sintesis yang terdiri dari konsep dasar, konsep pengembangan dan rencana konsep.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Gambaran Umum Lapangan Puputan Klungkung

Lapangan Puputan Klungkung berada tepat di jantung kota Semarapura yang difungsikan sebagai Taman Kota oleh Pemerintah dan Bencingah Puri bagi Puri Agung Klungkung. Lapangan ini merupakan salah satu lanskap *iconic* di Kabupaten Klungkung karena adanya keterkaitan antar lokasi disekitarnya yaitu Kertha Gosa, Museum Semarajaya, Monumen Puputan Klungkung, Puri Agung Klungkung, Kulkul Pejenengan Puri Agung Klungkung, dan Balai Budaya Ida Dewa Agung Istri Kanya. Lokasi-lokasi tersebut berdekatan dan berkaitan erat dengan sejarah Kerajaan Klungkung, dimana pada tahun 1908 terjadi Perang Puputan Klungkung. Lapangan Puputan Klungkung saat ini dilengkapi dengan sejumlah fasilitas seperti *jogging track*, panggung utama, air mancur, panggung Pancasila, taman *rare*, taman *yowana*, taman *lingsir*, area *skateboard*, area *gym*, dan tempat bersantai yang dilengkapi fasilitas *wifi*. Sebelumnya, Lapangan ini memiliki konsep awal yang secara keseluruhan sebagai lokasi berolahraga, namun saat ini dilakukan penataan kembali sebagai

sarana rekreasi dan olahraga ringan. Pemerintah terus berupaya melakukan penataan agar representatif sebagai sarana rekreasi masyarakat dan mampu memunculkan kembali sejarah Kerajaan Klungkung.

3.2 Sejarah Kerajaan Klungkung Berkaitan dengan Lapangan Puputan Klungkung

Klungkung merupakan sebuah kerajaan di Bali yang memiliki corak sejarah sendiri terkait adanya intervensi Belanda. Hubungan Klungkung dengan Belanda terjadi sejak abad XVII yang dimulai dengan kontak dagang. Namun Belanda secara terus-menerus melakukan intervensi sampai terjadinya perang. Penyerangan pertama Belanda dalam menaklukkan Kerajaan Klungkung terjadi pada tanggal 24 Mei 1849 di Kusamba. Ida Dewa Agung Istri Kanya (Raja Klungkung) pada tanggal 25 Mei 1849 memerintahkan Laskar Klungkung untuk melakukan penyerangan balik dan membunuh Mayor Jendral Michles. Hubungan buruk Klungkung dengan Belanda memuncak ketika ultimatum Belanda kepada Kerajaan Klungkung agar menyerah tanpa syarat ditolak. Terjadilah perang Puputan Klungkung pada hari *Anggara Umanis Wayang* tanggal 28 April 1908. Raja saat itu, Ida Dewa Agung Jambe memimpin perang sebagai *Darmaning Ksatria Mahutama*. Setelah Perang Puputan Klungkung, Klungkung menjadi jajahan Belanda sampai tahun 1929. Selama periode ini, keluarga kerajaan diasingkan ke Lombok dan terus terjadi gejolak perlawanan di Klungkung oleh masyarakat. Keadaan Puri pasca Perang sangat tidak baik sehingga Puri Agung Klungkung dipindahkan ke lokasi saat ini dan Lapangan Puputan Klungkung sebelumnya merupakan Bencingah Puri Agung Klungkung. Belanda kemudian memberikan kewenangan Raja Klungkung untuk mengatur wilayahnya sendiri yang disebut dengan istilah *zelfbesturend-landscap* dan ditetapkan dalam Surat Keputusan Gubernur Jendral Belanda nomor 29 tanggal 14 September 1938. Masa ini merupakan masa Kerajaan Klungkung untuk tetap bertahan dan meneruskan roda kepemimpinan Kerajaan Klungkung. Seiring berjalan waktu, lokasi penelitian ini mengalami perubahan nama dan desain. Pada masa pra Perang Puputan Klungkung, lokasi ini merupakan perumahan masyarakat (Banjar Pekandelan) yang kemudian pasca Perang Puputan Klungkung dijadikan lapangan untuk kegiatan upacara adat. Setelah menjadi daerah swapraja, lokasi ini sempat digunakan sebagai kantor-kantor dan kemudian dikembalikan lagi menjadi lapangan dengan nama Lapangan Puputan Klungkung. Raja kemudian mengusulkan Lapangan Puputan Klungkung sebagai Bencingah Puri yang dianggap sebagai Nista Mandala dari Puri Agung Klungkung. Namun bagi Pemerintah Daerah, Lapangan Puputan Klungkung merupakan taman kota. Maka dari itu, diambil jalan tengah sehingga diberi nama Lapangan Puputan Klungkung Taman Kota dan Bencingah Puri.

3.3 Inventarisasi Aspek Biofisik dan Aspek Sosial Lanskap

Aspek biofisik dan sosial lanskap dalam penelitian ini dijabarkan dalam tabel 1.

Tabel 1. Inventarisasi Tapak

No.	Jenis Data	Inventarisasi Tapak
1.	Lokasi dan Batas Tapak	Secara administratif berada di Jl. Untung Surapati No.25, Semarapura Kelod, Kecamatan Klungkung, Kabupaten Klungkung, Provinsi Bali dengan luas total sekitar 1,70 ha atau 17.000 m ² yang diukur melalui <i>Google Earth</i> . Batas lokasi sebelah utara yaitu Jl. Untung Surapati, sebelah timur yaitu Jl. Mawar, sebelah selatan yaitu Jl. Kenanga, dan sebelah barat yaitu Jl. Cempaka.
2.	Topografi, Tanah dan Drainase	Terletak pada ketinggian 89-96 meter di atas permukaan laut (mdpl) dengan jenis tanah didominasi oleh tanah latosol. Sedangkan untuk saluran drainase pada tapak menggunakan sistem drainase tertutup.
3.	Kondisi Iklim	Memiliki curah hujan tahunan berkisar antara 1.400,5 mm sampai 2.267 mm dalam periode lima tahun terakhir (2015-2019). Rata-rata curah hujan tertinggi pada tahun 2016 sebesar 188,91 mm dan terendah pada tahun 2019 sebesar 116,70mm.
4.	Vegetasi dan Satwa	Vegetasi pada area tapak penelitian antara lain jenis pohon, perdu, semak, penutup tanah dan tanaman merambat. Sedangkan satwa yang terdapat di area tapak penelitian antara lain burung gereja, capung ciwet, belalang dan semut.
5.	Peruntukan Lahan	Peruntukan lahan awalnya secara keseluruhan sebagai lokasi berolahraga, namun saat ini diperuntukkan sebagai sarana rekreasi dan olahraga ringan. Lokasi ini juga digunakan sebagai pagelaran budaya, event-event hiburan lainnya, serta festival semarapura di setiap tahunnya.
6.	Sirkulasi dan Aksesibilitas	Sirkulasi dalam tapak adalah menyebar mengikuti ruang-ruang aktivitas. Tapak dapat diakses dengan mudah secara langsung dengan transportasi pribadi atau transportasi umum karena berada di pusat kota.
7.	Fasilitas dan Utilitas	Fasilitas di area tapak berupa area parkir, tempat persembahyangan, pangqung utama, taman (<i>rare, yowana, lingsir</i>), pangqung Pancasila, area bermain anak dan <i>skateboard</i> , area gym, <i>jogging track</i> , lampu penerangan, kursi taman dan <i>wifi</i> . Utilitas yang ada adalah saluran drainase, jaringan listrik dan sistem penerangan.
8.	Aktivitas Sosial dan Pengguna Tapak	Pada pagi hari aktivitas yang terjadi yaitu olahraga pada <i>jogging track</i> , anak-anak bermain di area permainan, bersantai dan aktivitas senam. Pada siang hari, petugas kebersihan serta pekerja melakukan perbaikan. Pada sore hari, pengguna melakukan aktivitas seperti bermain <i>skateboard</i> , bermain sepatu roda, berkumpul, berolahraga, bermain di area permainan anak, refleksi kaki, dan sekedar bersantai serta

No.	Jenis Data	Inventarisasi Tapak
		berbelanja di area tapak. Adapun aktivitas berdagang di lokasi parkir oleh pedagang kaki lima. Pengunjung yang datang lebih padat pada sore hari dengan jenis aktivitas yang terjadi juga lebih beragam daripada pagi dan siang hari.

3.4 Analisis dan Sintesis Biofisik dan Sosial Lanskap

Analisis dan sintesis pada aspek biofisik dan sosial lanskap dijabarkan dalam tabel 2.

Tabel 2. Analisis dan Sintesis Biofisik dan Sosial Tapak

No.	Jenis Data	Hasil Analisis dan Sintesis
1.	Lokasi dan Batas Tapak	Salah satu pertimbangan dalam perencanaan berdasarkan <i>Department of Parks and Recreation</i> (dalam <i>Association</i> , 2019) adalah penentuan lokasi yang tepat. Tapak ini sangat strategis dan mudah di akses, namun belum mencerminkan nilai sejarah yang berkaitan dengan lokasi sekitarnya. Oleh karena itu, perlu adanya kolaborasi nilai sejarah agar lokasi tapak memiliki keterkaitan yang selaras dengan lokasi disekitar. Luas tapak yang tidak terlalu besar (17.000 m ²) diharapkan mampu menyediakan sarana yang mengakomodasikan kegiatan rekreasi bagi penggunaannya dan menjadi taman rekreasi yang representative sebagai salah satu yang mampu mencerminkan sejarah.
2.	Topografi, Tanah dan Drainase	Berdasarkan Booth dalam Nafar (2016), kemiringan lahan 1-5% merupakan klasifikasi kemiringan lahan yang ideal untuk dijadikan berbagai macam fungsi ruang tanpa perlu <i>grading</i> . Kemiringan lahan ini dapat dikembangkan kearah yang dinamis namun juga mempengaruhi aspek visual lanskap yang terkesan monoton. Kondisi topografi pada tapak termasuk kategori datar sehingga dapat mempengaruhi kondisi visual lanskap. Salah satu upaya untuk mengurangi kemonotonan visual pada tapak adalah dengan mengubah suasana secara spasial melalui penambahan elemen seperti vegetasi, pagar atau dinding, ataupun bangunan. Kondisi tanah tapak dengan jenis tanah latosol mengandung unsur hara yang sedang hingga tinggi dengan daya tanah air cukup baik. Kondisi drainase tapak terdapat dua jenis aliran drainase yaitu drainase di bagian dalam dan di sekeliling tapak dengan sistem drainase tertutup. Karena drainase ini terus berhubungan, maka perlu adanya koneksi antar drainase dengan pembentukan drainase yang terstruktur.
3.	Kondisi Iklim	Curah hujan dipertimbangkan untuk dapat memprediksi perkiraan curah hujan pada musim penghujan dan musim kemarau. Kondisi <i>run off</i> di dalam taman ketika curah hujan tinggi menimbulkan penggenangan air hujan, namun tidak terlalu berpengaruh terhadap fungsional taman karena taman didominasi oleh <i>groundcover</i> sehingga air hujan dengan cepat berinfiltrasi kedalam tanah. Wibowo (2010) menyatakan tumbuh-tumbuhan penutup tanah meningkatkan infiltrasi jika dibanding dengan tanah terbuka karena tumbuhan penutup tanah menghambat aliran permukaan.
4.	Vegetasi dan Satwa	Menurut Motloch dalam Permana (2016), strata dan ukuran vegetasi mempengaruhi sebuah desain. Secara garis besar, dalam pemilihan vegetasi tapak tidak memiliki kriteria tertentu karena tanah tapak bebas banjir. Namun sebagai pertimbangan penambahan vegetasi, disesuaikan dengan karakter dan kondisi alam tapak seperti tanaman eksisting, tanaman peneduh, tanaman lokal, dan tanaman untuk dikembangkan di Taman Kota. Dengan adanya satwa di tapak maka diperlukan tanaman yang mampu memikat dan menyediakan makanan bagi satwa. Salah satu pohon buah yang dapat menarik kehadiran satwa adalah pohon kersen (<i>Muntingia calabura</i>).
5.	Peruntukan Lahan	Peruntukan lahan berfokus pada kegiatan rekreasi dan olahraga ringan. Perencanaan, penataan tapak dan perkembangan fasilitas menjadi sebuah potensi yang ditandai dengan meningkatnya aktivitas dan kunjungan masyarakat. Namun, pengembangan yang telah terjadi belum mencerminkan nilai sejarah. Maka diperlukan area-area yang mampu menunjang rekreasi dan mencerminkan nilai sejarah Kabupaten Klungkung. Salah satu yang direkomendasikan yaitu pengembangan area untuk kolam air mancur Patung Ida Dewa Agung Jambe.
6.	Sirkulasi dan Aksesibilitas	Lokasi tapak sangat strategis dan aksesnya mudah dijangkau dengan transportasi pribadi, transportasi umum maupun oleh pejalan kaki melalui jalur pedestrian. Sirkulasi di dalam tapak dibuat mengelilingi lapangan rumput sekaligus digunakan sebagai <i>jogging track</i> . Area parkir sebelah timur dipenuhi oleh Pedagang Kaki Lima (PKL) sehingga mengganggu sirkulasi kendaraan. Penyediaan ruang untuk PKL seharusnya dipisahkan dengan area parkir sehingga tidak terjadi pemadatan aktivitas berbelanja dengan aktivitas parkir kendaraan.
7.	Fasilitas dan Utilitas	Fasilitas harus dapat menunjang aktivitas rekreasi masyarakat. Menurut Suharto dalam Wibowo & Ritonga (2016), berdasarkan aktivitasnya taman kota dibagi menjadi 2 yaitu taman untuk rekreasi aktif dan taman untuk rekreasi pasif. Taman untuk rekreasi aktif adalah taman yang memiliki fasilitas untuk kegiatan pengguna yang secara aktif menggunakan fasilitas tersebut. Sedangkan taman untuk rekreasi pasif adalah taman yang dibentuk agar dapat dinikmati keindahan dan kerindahannya. Beberapa fasilitas di tapak sudah dapat mengakomodasikan kegiatan rekreasi, namun ada beberapa fasilitas yang perlu dilakukan penataan dan pengembangan.
8.	Aktivitas Sosial dan Pengguna Tapak	Berdasarkan observasi, aktivitas dan kunjungan lebih padat terjadi pada sore hari. Aktivitas pengguna tapak (pengunjung, pengelola dan komersil) menghasilkan ruang-ruang yang dibutuhkan. Kurang efektifnya bangku taman pada tapak belum mampu mengakomodasi kebutuhan fisik pengguna tapak. Menurut Rutledge dalam Permana (2016), orang yang duduk dibangun taman memiliki jarak diantara mereka sehingga harus mengakomodasi kebutuhan fisik tersebut.

Dari hasil analisis dan sintesis diketahui bahwa beberapa fasilitas di tapak sudah dapat mengakomodasikan kegiatan rekreasi dan dimanfaatkan dengan baik, namun ada beberapa fasilitas yang

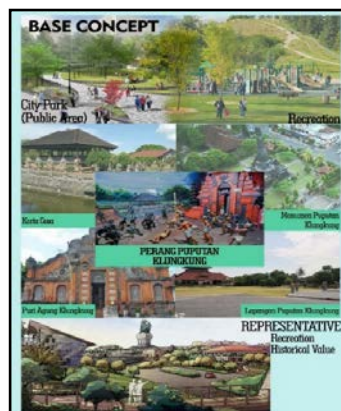
perlu penataan untuk mengakomodasi aktivitas secara efektif. Beberapa penataan dan pengembangan fasilitas tersebut, dipaparkan dalam tabel 3.

Tabel 3. Penataan dan Pengembangan Fasilitas

No.	Nama Fasilitas	Keterangan Penambahan dan Penataan
1.	Kolam Air Mancur	Kondisi kolam air mancur saat ini kurang terawat, air kolam berwarna hijau dan tidak terdapat air mancur. Lokasi kolam air mancur yang berada bersebelahan dengan panggung utama ini sangat strategis direncanakan sebagai kolam yang sekaligus dibangun patung Ida Dewa Agung Jambé sehingga tervisualisasikan dengan baik.
2.	Taman <i>Rare</i>	Taman <i>rare</i> merupakan area bermain anak akan dilakukan penataan kembali dengan tetap terdapat pemisahan zona antar jenis permainan anak dan pemisahan tempat kegiatan lainnya (<i>Dissociation activity</i>). Perlu adanya ruang tambahan agar orang tua dapat selalu mengawasi anaknya bermain.
3.	<i>Skatepark</i>	Area <i>skatepark</i> tidak hanya ditujukan untuk komunitas tertentu saja tetapi juga terbuka untuk masyarakat umum dan digunakan juga untuk <i>event</i> tahunan. Oleh karena itu, dilakukan penataan kembali pada rintangan-rintangan untuk meningkatkan kemampuan dalam bermain <i>skateboard</i> dan standar peralatan yang aman untuk <i>skatepark</i> .
4.	<i>Gym</i>	Saat ini, area <i>gym</i> masih dalam tahap pengembangan sehingga hanya ada beberapa alat <i>gym</i> yang disediakan. Adanya minat masyarakat untuk menikmati fasilitas <i>gym</i> secara gratis menumbuhkan keinginan untuk melakukan pengembangan dengan penambahan alat <i>gym</i> sehingga mampu menunjang aktivitas berolahraga <i>gym</i> Masyarakat.
5.	<i>Foodcourt</i>	Area <i>foodcourt</i> merupakan penambahan area yang diperuntukkan bagi Pedagang Kaki Lima (PKL) yang berada berdekatan dengan pos penjagaan dan area parkir sebelah barat agar tidak mengganggu sirkulasi pada area parkir sebelah timur.
6.	Pameran Fotografi	Area pameran fotografi ini merupakan pengembangan dari area panggung bagian barat yang digunakan sebagai pameran fotografi untuk dokumentasi sejarah. Untuk selanjutnya, dapat dikembangkan menjadi pameran fotografi yang berisi hasil foto dari komunitas atau masyarakat untuk memperkenalkan potensi Kabupaten Klungkung.
7.	Lampu Taman	Ada beberapa lampu taman yang mati sehingga mengurangi pencahayaan pada malam hari. Oleh karena itu, direncanakan kembali penambahan lampu taman agar tidak terdapat ruang negatif karena minimnya pencahayaan.
8.	Taman <i>Yowana</i>	Area taman <i>Yowana</i> merupakan area tempat duduk untuk berkumpul. Dalam pengembangan konsep, untuk taman <i>Yowana</i> atau <i>sitting area</i> ini dilakukan perubahan bentuk menjadi lebih dinamis dengan penambahan vegetasi.
9.	Pos Penjagaan	Belum ada pos penjagaan pada lokasi penelitian. Pos penjagaan ditambahkan pada bagian barat lapangan bersebelahan dengan pintu masuk pada bagian barat.
10.	Area Sanitasi	Area sanitasi berupa toilet dan wastafel. Toilet ditambahkan pada bagian timur lapangan berdekatan dengan parkir dan ruang aktivitas yang dominan. Sedangkan wastafel ditambahkan di beberapa area aktivitas.

3.5 Konsep Desain

Lapangan Puputan Klungkung saat ini memfokuskan pada pendekatan rekreasi masyarakat dengan pola bentuk geometris yang dilihat dari penataan setiap area fasilitas. Konsep desain yang diterapkan merupakan konsep berfikir penulis yang ingin menarasikan potensi wilayah seputaran Kota Klungkung sebagai pusat pemerintahan di jaman kerajaan. Potensi tersebut merupakan keterkaitan lokasi di area lapangan yaitu Kerta Gosa, Monumen Puputan Klungkung, dan Puri Agung Klungkung. Lokasi-lokasi tersebut berdekatan dan memiliki keterkaitan dengan Perang Puputan Klungkung (Gambar 2).



Gambar 2. Konsep Desain

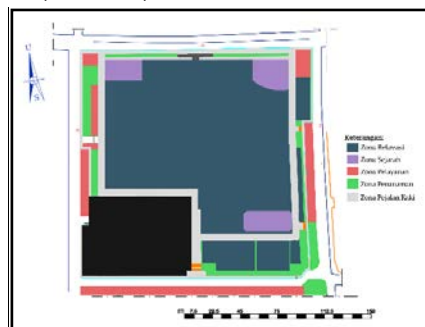
Proses berfikir ini kemudian dikembangkan sejalan dengan adanya rencana pengusulan Ida Dewa Agung Jambe sebagai Pahlawan Nasional. Penulis merekomendasikan perubahan nama Lapangan Puputan Klungkung menjadi Lapangan Puputan Klungkung Ida Dewa Agung Jambe. Hal ini dilatarbelakangi oleh belum adanya sarana monumental atas nama Ida Dewa Agung Jambe sehingga lebih memungkinkan mengganti nama fasilitas umum yang sudah ada namun tetap sejalan dengan fungsi dan sejarah yang berkaitan. Konsep bentuk atau desain yang direncanakan penulis adalah '*Zelfbesturend-landscap*'. Kata *zelfbesturend-landscap* merupakan istilah daerah swapraja di era Belanda, sehingga *zelfbestuurder* (raja) Klungkung mempunyai kewenangan lebih luas untuk mengatur wilayahnya. Istilah ini digunakan pada masa bangkitnya kembali Kerajaan Klungkung dengan berbagai harapan. Narasi ini termuat dalam buku Babad Dalem Warih Ida Dalem Sri Aji Kresna Kepakisan oleh Tjokorda Raka Putra. Pengembalian kata *zelfbesturend-landscap* dalam konsep yang diusung merupakan pengingat bagaimana pemulihan Kerajaan Klungkung dapat disiasati pasca adanya perang Puputan Klungkung. Pengangkatan konsep ini diharapkan dapat meningkatkan simpati dan juga dukungan untuk Pemerintah Kabupaten Klungkung dalam upaya mengembangkan Lapangan Puputan Klungkung sehingga dapat dimanfaatkan sekaligus mengingatkan sebuah peristiwa yang pernah terjadi di masa lalu sebagai representasi sebuah perjuangan dan perlawanan terhadap penjajah. Setiap tahun di Lapangan Puputan Klungkung diadakan upacara dengan pembacaan sejarah singkat Perang Puputan Klungkung pada Puncak Perayaan Hari Puputan Klungkung dan bagian dari Festival Semarapura. Pengaplikasian konsep yang diusung yaitu melalui adanya tanaman topiary dalam bentuk tokoh masyarakat sehingga mampu membentuk sebuah cerita mulai dari kedatangan Belanda sampai pada masa Kemerdekaan Indonesia. Selain itu, pengaplikasiannya juga dalam bentuk patung seorang pejuang dan pemimpin dalam Perang Puputan Klungkung pada tanggal 28 April 1908 yaitu Raja Klungkung Ida Dewa Agung Jambe. Patung ini dapat menjadi focal point atau *landmark* pada Lapangan Puputan Klungkung Ida Dewa Agung Jambe.

3.6 Konsep Pengembangan

Konsep pengembangan terdiri dari konsep ruang, konsep sirkulasi, konsep vegetasi dan konsep fasilitas. Semua konsep tersebut disusun dalam sebuah *site plan* dengan penjelasan sebagai berikut:

3.6.1 Konsep Ruang

Konsep ruang dibagi menjadi lima zona ruang yaitu zona rekreasi, zona sejarah, zona pelayanan, zona penanaman, dan zona pejalan kaki (Gambar 3).



Gambar 3. Konsep Ruang

Zona rekreasi berupa area taman rare yaitu bermain anak, taman yowana yaitu *sitting area*, taman lingsir yaitu area batu refleksi, area skatepark, area gym, area panggung, dan area lapangan rumput. Zona sejarah berupa area yang memiliki nilai sejarah dan berkaitan dengan sejarah Kerajaan Klungkung seperti area focal point air mancur Ida Dewa Agung Jambe, area panggung Pancasila, dan area pameran fotografi yang memperlihatkan dokumentasi sejarah Perang Puputan Klungkung dan Kerajaan Klungkung. Zona pelayanan berupa area padmasana, area pos penjagaan, area parkir, dan area sanitasi. Zona penanaman merupakan area hijau penunjang fungsi ekologis pada tapak. Zona pejalan kaki merupakan area pedestrian dan area *jogging track*. Penentuan area-area pada zona tersebut berdasarkan pada kondisi awal tapak dan fasilitas yang disediakan untuk mengakomodasikan aktivitas tersebut.

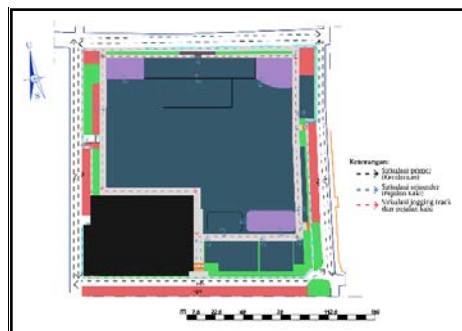
Dalam proses pengembangannya, dilakukan penataan kembali pada area *focal point*, taman *rare*, area bermain *skateboard*, area *gym*, area taman *yowana*, area *foodcourt*, area pameran fotografi, area pos penjagaan, dan area sanitasi (Tabel 4).

Tabel 4. Ruang dan Aktivitas Hasil Pengembangan

No.	Ruang	Aktivitas Hasil Pengembangan
1.	Area <i>Focal Point</i> (Air Mancur Patung Ida Dewa Agung Jambe)	Atraksi air mancur dengan kombinasi <i>lighting</i> , berfoto-foto dan bersantai
2.	Area taman <i>rare</i>	Bermain untuk anak-anak dan penjagaan orangtua
3.	Area bermain <i>skateboard</i>	Bermain <i>skateboard</i>
4.	Area <i>gym</i>	Berolahraga
5.	Area taman <i>yowana</i>	Beristirahat dan berkumpul
6.	Area <i>foodcourt</i>	Berjualan dan berbelanja
7.	Area Pameran fotografi	Melihat hasil foto atau dokumentasi sejarah, berfoto-foto, dan berkumpul
8.	Area pos penjagaan	Petugas melakukan penjagaan
9.	Area sanitasi	Mencuci tangan, buang air besar, buang air kecil

3.6.2 Konsep Sirkulasi

Konsep sirkulasi yang diterapkan dalam tapak secara umum terdiri atas dua sirkulasi yaitu sirkulasi primer yang menghubungkan jalan utama dengan tapak dan sirkulasi sekunder yang menghubungkan sirkulasi primer tapak dengan antar ruang di dalam tapak (Gambar 4). Sirkulasi juga dibagi menjadi dua jenis sirkulasi yaitu sirkulasi kendaraan dan sirkulasi manusia. Sirkulasi kendaraan hanya terjadi di sekitar parkir. Sirkulasi manusia yaitu menyebar dan menghubungkan ruang antar ruang aktivitas yang ingin dicapai pengguna. Tipe sirkulasi melewati ruang dapat mengakses seluruh area.



Gambar 4. Konsep Sirkulasi

3.6.3 Konsep Vegetasi

Lapangan Puputan Klungkung saat ini telah memiliki keberagaman vegetasi mulai dari *groundcover*, semak, perdu, dan pohon. Dalam sebuah desain lanskap ada dua aspek yang harus dipertimbangkan yaitu fungsi dan estetika. Aspek fungsi memberikan penekanan pada penggunaan vegetasi dan aspek estetika ditekankan pada usaha untuk menghasilkan keindahan secara visual. Penambahan kesan estetika dilakukan dengan penanaman jenis semak berbunga dengan jenis satu warna agar terkesan seragam sehingga menjadi sebuah kesatuan. Pengaruh pohon peneduh sangat penting pada seluruh area ruang untuk menghalau cahaya matahari secara langsung pada siang hari. Rekomendasi penambahan secara kuantitas serta penanaman vegetasi jenis baru dipaparkan pada tabel 5 dan rekomendasi penempatannya dapat dilihat pada gambar 5.

Tabel 5. Rekomendasi Penambahan Vegetasi Jenis Baru

No.	Jenis Vegetasi	Tanaman
1.	Vegetasi eksisting	Kamboja putih (<i>Plumeria alba</i>), kamboja merah (<i>Plumeria rubra</i>) dan beringin (<i>Ficus benjamina</i>)
2.	Vegetasi peneduh untuk area timur dan barat lapangan	Bungur (<i>Lagerstroemia elongata</i>), ketapang (<i>Terminalia catappa</i>), dan tabebuaya pink (<i>Tabebuia rosea</i>)
3.	Vegetasi lokal Kabupaten Klungkung	Sawo dawan atau saba dawan
4.	Vegetasi yang memiliki nilai ekonomi dan sejarah	Tanaman leci (<i>Litchi chinensis Sonn.</i>) dan mangga (<i>Mangifera indica</i>).
5.	Vegetasi yang mampu memikat dan menyediakan makanan bagi satwa	Kersen (<i>Muntingia calabura</i>), dan soka (<i>Ixora acuminata</i>)

intervensi Kolonial dan perang antara Kolonial dengan Kerajaan Klungkung, hingga terjadi Perang Puputan Klungkung. Selanjutnya *topiary* mengenai pasca Perang Puputan Klungkung dengan bentuk masyarakat Klungkung mulai bangkit hingga pada masa Kemerdekaan Republik Indonesia dengan adanya Panggung Pancasila (Gambar 7). Pada area *focal point*, bentuk patung merupakan wajah Ida Dewa Agung Jambe yang merupakan Raja Klungkung yang ke-10 (sepuluh) sekaligus pemimpin dalam Perang Puputan Klungkung. *Gesture* tubuhnya divisualisasikan ke dalam bentuk seorang pejuang dengan menggunakan pakaian berwarna putih, kain setinggi lutut, ikat kepala destar putih, dan membawa senjata keris pusaka 11 luk (Gambar 8).

Gambar 7. Ilustrasi *Topiary*Gambar 8. Area *Focal Point*

3.8.2 Area Taman Rare dan Area Bermain Skateboard

Taman *rare* merupakan area bermain anak dengan fasilitas yang memiliki bentuk tidak asing, memiliki keberagaman warna sehingga diminati oleh anak-anak, terdapat pembatas area dan ruang untuk orangtua mengawasi anaknya (Gambar 9). Area bermain *skateboard* merupakan area yang diperuntukkan untuk pengunjung yang memiliki minat dan bakat di bidang *skateboard*. Area ini dikelilingi oleh pembatas berbentuk jaring sehingga dapat mengamankan pemain agar tidak keluar area (Gambar 10).

Gambar 9. Taman *Rare*Gambar 10. Area Bermain *Skateboard*

3.8.3 Area Gym dan Area Pameran Fotografi

Area *gym* merupakan area yang diperuntukkan bagi pengunjung yang ingin berolahraga dengan alat *gym*. Area ini dilengkapi pembatas area untuk keamanan karena elevasi taman disebelahnya lebih rendah (Gambar 11). Area pameran fotografi merupakan area yang letaknya disebelah panggung utama dengan adanya dinding-dinding untuk memperlihatkan dokumentasi sejarah. Area ini juga dapat digunakan berkumpul untuk komunitas fotografi atau memajang hasil karya yang telah diabadikan dalam bentuk foto (Gambar 12).

Gambar 11. Area *Gym*Gambar 12. Area Pameran *Fotografi*

3.8.4 Area Taman Yowana dan Foodcourt

Taman *yowana* merupakan area tempat duduk (*sitting area*) yang mengadaptasi bentuk simbol yin dan yang berarti kehidupan yang seimbang. Tempat duduk ini disesuaikan dengan bentuk planternya. Selain ini, juga terdapat beberapa area tempat duduk lagi yang dapat digunakan untuk berkumpul dan bercengkrama (Gambar 13). Area *foodcourt* merupakan area yang diperuntukkan bagi Pedagang Kaki Lima (PKL) yang

sebelumnya berjualan di area parkir agar tidak mengganggu sirkulasi kendaraan area parkir dan memudahkan pengunjung berbelanja (Gambar 14).



Gambar 13. Area Taman Yowana (Sitting Area)



Gambar 14. Area Foodcourt

4. Simpulan dan Saran

4.1 Simpulan

Konsep desain yang representatif berdasarkan hasil penelitian ialah '*Zelfbesturend-landscap*' yang merupakan kolaborasi sejarah dengan rekreasi. Pengaplikasian konsep yang mengadopsi nilai sejarah yaitu melalui adanya tanaman *topiary* dalam bentuk tokoh masyarakat sehingga mampu membentuk sebuah cerita mulai dari kedatangan Belanda sampai pada masa Kemerdekaan Indonesia. Selain itu, bentuk yang diusung dalam desain yaitu pembuatan patung pemimpin dalam Perang Puputan Klungkung, Raja Klungkung Ida Dewa Agung Jambe. Direkomendasikan perubahan nama Lapangan Puputan Klungkung menjadi Lapangan Puputan Klungkung Ida Dewa Agung Jambe. Konsep desain ini diharapkan mampu memberikan implikasi terhadap penataan lokasi penelitian sehingga merepresentatifkan nilai sejarah, serta menumbuhkan keingintahuan dan kesadaran sejarah. Hasil analisis dan sintesis menghasilkan konsep pengembangan ruang yang dibagi menjadi lima zona yaitu zona rekreasi, zona sejarah, zona pelayanan, zona penanaman, dan zona pejalan kaki. Konsep sirkulasi dibagi menjadi dua jenis yaitu sirkulasi kendaraan dan sirkulasi manusia. Konsep vegetasi berdasarkan pada konsep desain dimana direkomendasikan penggunaan vegetasi lokal dan vegetasi yang bernilai sejarah. Konsep fasilitas direncanakan berdasarkan hasil sintesis sehingga penyediaan fasilitas disesuaikan dengan ruang aktivitas yang ada.

4.2 Saran

Berdasarkan penelitian ini dirumuskan saran yaitu kepada Pemerintah Kabupaten Klungkung diharapkan agar dapat terus melakukan penataan dan pengembangan Lapangan Puputan Klungkung selaras dengan harapan terhadap para generasi muda dapat mengingat sebuah peristiwa perjuangan dan perlawanan terhadap penjajah. Selain itu, perlu dilakukan penelitian lanjutan mengenai Lapangan Puputan Klungkung secara spesifik untuk melengkapi bahan pertimbangan pihak Pemerintah Klungkung.

5. Daftar Pustaka

- Association, A. P. (2019). *Department of parks and recreation Park Design Manual - San Diego County Parks*. Available online at: <http://www.sdparks.org/content/dam/sdparks/en/pdf> (accessed 30 November 2019).
- Etiningsih, E. (2016). *Fungsi Taman Kota Sebagai Ruang Publik (Studi Di Taman Kota Metro)*. *Journal of Chemical Information and Modeling*. Skripsi (dipublikasikan) Institut Pertanian Bogor.
- Nafar, S. (2016). *Desain Ekologis Taman Koleksi Pakis Berbasis Sistem Klasifikasi Bioregion di Ecopark, Cibinong Science Center-Botanic Gardens*. Skripsi (dipublikasikan) Institut Pertanian Bogor.
- Permana, I. A. (2016). *Redesign Taman Kota Tegar Beriman Kabupaten Bogor Melalui Pendekatan Urban Landscape Design*. Available online at: <https://repository.ipb.ac.id/handle> (accessed 18 August 2020)
- Seymour M. Gold. (1980). *Recreation Planning and Design*. McGraw-Hill Series in Landscape and Landscape Architecture. Inc. USA.
- Simonds, J. O. (1983). *Landscape Architecture: A Manual Site Planning and Design*. McGraw-Hill Book Co. Inc, New York.
- Wibowo, A., & Ritonga, M. (2016). *Kebutuhan Pengembangan Standar Nasional Indonesia Fasilitas Taman Kota*. *Jurnal Standardisasi*, 18(3), 161. <https://doi.org/10.31153/js.v18i3.234>
- Wibowo. H. (2010). *Laju Infiltrasi pada Lahan Gambut yang Dipengaruhi Air Tanah*. *Jurnal Belian Vol. 9 No. 1*:90 – 103.