



# **Perancangan Arsitektur Lanskap 1**

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

***Fungsi dan sifat hak cipta Pasal 4***

Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi.

***Fungsi dan sifat hak cipta Pasal 4***

Ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23, Pasal 24, dan Pasal 25 tidak berlaku terhadap:

- a. Penggunaan kutipan singkat Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait untuk pelaporan peristiwa aktual yang ditujukan hanya untuk keperluan penyediaan informasi aktual;
- b. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk kepentingan penelitian ilmu pengetahuan;
- c. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk keperluan pengajaran, kecuali pertunjukan dan Fonogram yang telah dilakukan Pengumuman sebagai bahan ajar; dan
- d. Penggunaan untuk kepentingan pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan yang memungkinkan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dapat digunakan tanpa izin Pelaku Pertunjukan, Produser Fonogram, atau Lembaga Penyiaran.

***Sanksi Pelanggaran Pasal 113***

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

**Dr. Ir. Rully Besari Budiyanti, M.Kes.  
Ir. Silia Yuslim, M.T.**

# **Perancangan Arsitektur Lanskap 1**

## **Perancangan Arsitektur Lanskap 1**

Edisi Pertama

Copyright©2021

Cetakan Pertama: September, 2021

Ukuran: 15,5 cm x 23 cm; Halaman: xiv + 168

**Wawasan Ilmu.2021.0024**

Penulis:

**Dr. Ir. Rully Besari Budiyantri, M.Kes.**

**Ir. Silia Yuslim, M.T.**

*Editor : Nur Wahid*

*Cover : Untung Setyo Aji*

*Tata letak : Nisfi Miftakhul Jannah*

Penerbit

**Wawasan Ilmu**

Anggota IKAPI

Leler RT 002 RW 006 Desa Kaliwedi Kec. Kebasen Kab. Banyumas

Jawa Tengah 53172

Email : [naskah.wawasanilmu@gmail.com](mailto:naskah.wawasanilmu@gmail.com)

Web : [www.wawasanilmu.com](http://www.wawasanilmu.com)

**ISBN : 978-623-5522-17-3**

**ISBN : 978-623-5522-18-0 (PDF)**

*All Right Reserved*

Hak Cipta pada Penulis

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apapun, baik secara elektronik maupun mekanis, termasuk memfotokopi, merekam atau dengan sistem penyimpanan lainnya, tanpa izin tertulis dari penerbit.

# Kata Pengantar

Tujuan penulisan buku ajar ini sebetulnya sangat sederhana. Saya ditugaskan untuk mengasuh mata kuliah Perancangan Arsitektur Lanskap I (satu), bagi saya ini merupakan hal yang baru, karena sebelumnya saya tidak pernah dilibatkan di ranah perancangan, mengingat ranah saya adalah perencanaan lanskap. Apabila kita tengok pada rencana pembelajarannya, saya melihat banyak lompatan-lompatan antar bahan kajiannya, sehingga kurang berkesinambungan, dan penekanan banyak pada aspek visual, sementara pemahaman tentang perancangan sebagai proses tidak diberikan, mungkin diberikan pada mata kuliah yang lain.

Layaknya mata kuliah perancangan, harus dimulai dan dikenalkan dengan perancangan sebagai proses, bukan sebagai alat, serta diberikan wawasan dengan pemaknaan lanskap dalam berbagai skala dengan berbagai metode. Hal itu penting karena dalam proses merancang, semua proses baik pengumpulan data, analisis sampai pada penyusunan konsep akan merujuk pada bagaimana lanskap itu diterjemahkan dan diberi makna. Mahasiswa bahkan beberapa perancang, seringkali tidak menterjemahkan lanskapnya kedalam sebuah makna baik secara fisik maupun filosofi, akibatnya rancangan yang dihasilkan tidak sesuai atau terjadinya kegagalan disain, yaitu ketika diimplementasikan tidak atau kurang mewujudkan daya tarik, dan menimbulkan ketidaknyamanan dan keamanan bagi pemakai dari berbagai aspek

Secara harfiah lanskap merupakan bentang alam hasil dari proses interaksi antara komponen-komponen alam, dan antara komponen alam dan manusia, sehingga dalam interaksi tersebut terdapat proses ekologis, proses sosial, proses budaya dan proses teknologi. Maka ranah ekologis, ranah sosial, ranah budaya, dan ranah teknologi menjadi andalan Arsitektur Lanskap dalam mengelola dan merancang lanskap atau bentang alam. Untuk menjaga keberlanjutan, maka dalam mengelola lanskap perlu adanya keseimbangan antara lanskap yang harus dilindungi dan lanskap yang dibina (dibudiyakan) untuk kebutuhan manusia.

Dalam hal menentukan kebutuhan manusia, mahasiswa diharapkan mampu mengenal proses pembentukan konsep sampai menjadi sebuah rancangan, dan mengembangkan menjadi rancangan rinci serta melakukan evaluasi. Dalam Rancangan Pembelajaran Perancangan Arsitektur Lanskap I (satu), buku-buku rujukan wajib tidak banyak yang mengacu pada proses

rancangan, walaupun ada buku-buku banyak menuangkan dalam bentuk gambar, padahal sebagai mahasiswa di semester awal (semester 3), rasio antara grafis dan teks atau narasi sebaiknya 40 : 60, sehingga gambar dijelaskan dalam bentuk narasi atau teks, bukan sebaliknya, sehingga mahasiswa mempunyai kemampuan imajinatif bagaimana menjabarkan narasi atau teks dalam bentuk-bentuk diagram atau grafis.

Dalam buku ajar ini bukan hanya berisi teori dan pengetahuan tetapi juga berisi implementasi dari teori dan pengetahuan, sehingga diakhir kuliah mahasiswa memiliki ketrampilan dalam melakukan perubahan ruang secara utuh. Buku ini juga dilengkapi dengan studi kasus, serta di akhir bab diberikan pemahaman tentang melakukan evaluasi terhadap hasil rancangannya.

Akhirnya saya ingin menyampaikan terima kasih kepada ibu Silia Yuslim yang bersedia menjadi mitra dalam menyusun buku ajar ini, kepada ibu Hiniwati Widjaya selaku Ketua Jurusan yang sudah memberi dukungan kepada saya untuk menulis buku ajar ini, serta bapak Ida Bagus Rabindra dan Bapak Rustam Hakim Manan, sebagai *reviewer* yang memberi masukan untuk melengkapi buku ajar ini. Terakhir saya sampaikan ucapan terima kepada keluarga saya (suami, anak-anak serta mantu) yang dengan sabar untuk terus memberi semangat agar buku ini dapat diselesaikan dengan baik. Semoga buku ajar ini dapat berguna bagi kita semua.

Jakarta, Juli 2021,

**Penulis**

# DAFTAR ISI

<b>Kata Pengantar</b> .....	v
<b>Daftar Isi</b> .....	vii
<b>Daftar Gambar</b> .....	ix
<b>Daftar Tabel</b> .....	xiv
<b>Bab I MEMAKNAI LANSKAP</b> .....	1
1.1 Definisi dan Pengertian Lanskap .....	1
1.2 Alam dan Manusia : Proses Pembentukan Lanskap.....	3
1.3 Ruang Lingkup Arsitektur Lanskap.....	5
<b>Bab II INTERPRETASI LANSKAP</b> .....	11
2.1 Struktur Lanskap.....	11
2.2 Ekspresi Lanskap.....	12
2.3 Metode Interpretasi Lanskap.....	15
<b>Bab III NILAI-NILAI LANSKAP</b> .....	31
3.1 Teori Estetika .....	31
3.2 Prosedur Penilaian Lanskap .....	33
<b>Bab IV VISUALISASI LANSKAP</b> .....	39
4.1 Teori Visual Lanskap.....	39
4.2 Prosedur Penilaian Visual Lanskap .....	51
<b>Bab V PERANCANGAN LANSKAP</b> .....	59
5.1 Proses Perancangan Lanskap .....	59
5.2 Faktor-Faktor Fisik dalam Perancangan Lanskap.....	75
5.3 Faktor-faktor Non Fisik dalam Perancangan Lanskap.....	78
<b>Bab VI STUDI KASUS INTERPRETASI DAN MENILAI LANSKAP</b> .....	81
6.1 Interpretasi Lanskap dalam Berbagai Skala.....	81
6.2 Menilai Lanskap dalam Berbagai Skala.....	92
<b>Bab VII MERANCANG LANSKAP</b> .....	97
7.1 Mengubah Konsep Menjadi Rancangan Lanskap.....	97
7.2 Mengubah Rancangan Tapak Menjadi Detil Rancangan .....	122
7.3 Membuat Laporan Rancangan .....	124

7.4	Membuat Poster Hasil Rancangan.....	126
<b>Bab VIII EVALUASI RANCANGAN LANSKAP .....</b>		<b>131</b>
8.1	Manfaat Evaluasi Rancangan.....	132
8.2	Metode Evaluasi .....	134
8.3	Evaluasi Faktor Eksternal.....	154
8.4	Evaluasi Faktor Internal .....	155
<b>Daftar Pustaka.....</b>		<b>161</b>
<b>Biodata Penulis.....</b>		<b>167</b>

# DAFTAR GAMBAR

## Bab 1

Gambar 1.1. What is Landscape?.....	3
-------------------------------------	---

## Bab II

Gambar 2.1. Pengertian ekspresi ditinjau dari berbagai ilmu.....	12
Gambar 2.2. Pengertian ekspresi ditinjau dari disiplin Arsitektur Lanskap.....	14
Gambar 2.3. Taman Nasional Bromo.....	18
Gambar 2.4. Kampung Nelayan Cilincing.....	19
Gambar 2.5. Kawasan Rekreasi Window of The World, Shenzhen.....	20
Gambar 2.6. Kawasan The New Beijing Daxing International Airport, Beijing.....	21
Gambar 2.7. Permukiman kumuh di Penjaringan .....	22
Gambar 2.8. Kawasam Central Business District (CBD), Sydney.....	23
Gambar 2.9. Kawasan Kraton Yogyakarta – sumbu filosofis dan sumbu imajiner.....	24
Gambar 2.10. Taj Mahal.....	25
Gambar 2.11. Kawasan Rekreasi Dreamland, di Bali.....	26
Gambar 2.12. Bedugul di Danau Bratan Bali .....	26

## Bab IV

Gambar 4.1. Contoh dari suatu view .....	42
Gambar 4.2. Pembingkai view .....	42
Gambar 4.3. View sebagai sebuah tema.....	42
Gambar 4.4. View sebagai batas ruang visual .....	43
Gambar 4.5. View sebagai latar belakang .....	43
Gambar 4.6. View sebagai latar belakang .....	43
Gambar 4.7. Vista sebagai segmen yang dibingkai dari suatu view .....	45
Gambar 4.8. Karakteristik Axis.....	46
Gambar 4.9. Rencana Simetris dari Gedung DPR Washington DC .....	47

Gambar 4.10. Penerapan A-Simetris pada Rencana Tata Bangunan dan Lingkungan (RTBL) Kawasan Ibu Kota Kabupaten Bandar Seri Bintang, Kabupaten Bintan, Provinsi Kepulauan Riau.....	47
Gambar 4.11. Serial Vision .....	48
Gambar 4.12. Perwujudan Konsep ‘Progressive Sequential’ .....	49
Gambar 4.13. Pengaturan (modulasi) Pandangan dalam Pemanfaatan Panorama.....	50

## **Bab V**

Gambar 5.1. Proses perancangan .....	59
Gambar 5.2. Proses mendefinisikan masalah .....	60
Gambar 5.3. Analisis Tapak .....	66
Gambar 5.4. Proses Analisis Tapak .....	66
Gambar 5.5. Analisis Letak Tapak Terhadap Lingkungan Sekitar .....	67
Gambar 5.6. Analisis Topografi .....	68
Gambar 5.7. Analisis Vegetasi .....	68
Gambar 5.8. Analisis lintasan matahari.....	69
Gambar 5.9. Analisis pemandangan dari dalam ke luar tapak.....	70
Gambar 5.10. Analisis pemandangan dari luar ke dalam tapak.....	70
Gambar 5.11. Analisis kebisingan.....	71
Gambar 5.12. Disain skematik .....	71
Gambar 5.13. Konsep perancangan.....	72
Gambar 5.14. perancangan tapak .....	73
Gambar 5.15. Rancangan rinci.....	74
Gambar 5.16. potongan dari rancangan rinci .....	74
Gambar 5.17. Diagramatik proses perancangan.....	75

## **Bab VI**

Gambar 6.1. Ilustrasi secara skematik dari dinamika fitur dan komposisi lanskap .....	81
Gambar 6.2. Lanskap dalam skala makro dimaknai sebagai sebuah sistem yang terdiri dari berbagai sub sistem yang saling mendukung.....	84

Gambar 6.3. Karakteristik lanskap perkotaan didominasi oleh lingkungan binaan.....	85
Gambar 6.4. Karakteristik lanskap pedesaan didominasi oleh lingkungan alami.....	85
Gambar 6.5. Lanskap dinilai sebagai barang komoditas, sehingga nilai alamiah menjadi pertimbangan kedua.....	87
Gambar 6.6. Lanskap sebagai pandangan hidup, pengelolaan lanskap sesuai petunjuk adat dan dipengaruhi oleh faktor kepercayaan serta alam.....	89
Gambar 6.7. Lanskap Mikro Ditetapkan dalam Batas Tapak atau Kawasan.....	90
Gambar 6.8. Kawasan Pasar Seni Ancol dimaknai lanskap sebagai estetis.....	91
Gambar 6.9. Taman yang tanpa pagar akan menjalin hubungan visual antara bagian dalam dan bagian luar taman .....	92
Gambar 6.10. rumah kaca dalam skala taman terlihat menarik, tetapi ketika dalam skala kota nampak tidak memiliki daya tarik.....	93
Gambar 6.11. Perlunya perlindungan bagi pejalan kaki, pengendara sepeda terhadap keramaian lalu lintas .....	94
Gambar 6.12. Tapak di Pedesaan Lebih Luas Perancang dapat Berkreasi Menyatukan Elemen Alam dan Buatan Menjadi Satu Kesatuan yang Menarik.....	94
Gambar 6.13. Lanskap Pedesaan.....	95
Gambar 6.14. Lanskap yang datar tidak memiliki dimensi, dapat dimodifikasi dengan mengolah permukaan lahan .....	96
Gambar 6.15. Lanskap berkontur lebih dinamis dan berkualitas .....	96

## **Bab VII**

Gambar 7.1. Bentuk patahan pada Air Mancur Laurence Halprin San Fransisco, sebagai sense of place untuk mengingatkan letak kotanya.....	98
Gambar 7.2. Bagian bawah adalah penggambaran simbol dari beberapa pohon di atasnya.....	99

Gambar 7.3. Penggunaan batu koral putih sebagai metafora aliran sungai.....	99
Gambar 7.4. Penerapan metafora pada arsitektur.....	100
Gambar 7.5. Master plan Taman Perdamaian Dunia Soeryo Mojopahit Jawa Timur, menggambarkan alegori dari kebesaran Kerajaan Majapahit yang ingin menyatukan nusantara .....	101
Gambar 7.6. Taman Perdamaian Dunia Soeryo Mojopahit Jawa Timur .....	102
Gambar 7.7. Batu, air dan pepohonan digunakan untuk menggambarkan minitur dari sebuah lanskap makro .....	104
Gambar 7.8. Penggambaran rencana konsep.....	105
Gambar 7.9. Kesatuan membentuk keselarasan dan keutuhan yang tidak terpisahkan.....	106
Gambar 7.10. Keseimbangan simetri dan asimetri .....	107
Gambar 7.11. Irama yang diwujudkan melalui perubahan atau peralihan ketinggian.....	108
Gambar 7.12. Harmoni dalam bentuk dan warna mewujudkan keserasian .....	108
Gambar 7.13 Dominan meski dalam jumlah kecil namun karena lebih menyolok, sehingga terlihat lebih unggul.....	109
Gambar 7.14. Warna-warna terang menjadi aksentuasi diantara warna kehijauan pepohonan .....	109
Gambar 7.15. Yin dan Yan dalam filosofi China merupakan contoh proporsi yang sempurna.....	110
Gambar 7.16. Bentuk geometris maupun organik sebagai dasar dalam merancang.....	111
Gambar 7.17. Tekstur batuan menggambar kasar dan halusnya suatu permukaan .....	112
Gambar 7.18. Cahaya dapat memberi berbagai suasana dan efek sesuai disain .....	112
Gambar 7.19 Warna-warna yang berperan dalam menghidupkan rancangan dengan memadukan warna alami dan buatan .....	113

Gambar 7.20 Diagram komposisi tema .....	113
Gambar 7.21. Bentuk dua dimensi .....	114
Gambar 7.22. Bentuk tiga dimensi .....	114
Gambar 7.23. Bentuk buble (gelembung) sering menjadi simbol ruang/kawasan atau pemintakatan (zona).....	115
Gambar 7. 24 Bentuk bintang menjadi simbol tempat-tempat yang penting.....	116
Gambar 7.25. Arah panah sesuai hiraknya mempunyai artikulasi yang berbeda.....	116
Gambar 7.26. Bentuk garis bergerigi menjadi simbol sebagai dinding, pembatas dan tanggul.....	117
Gambar 7.27. Diagram evolusi bentuk yang merupakan penyempunaan dari diagram komposisi tema .....	117
Gambar 7.28 Gambar rancangan akhir .....	118
Gambar 7.29 Implementasi rancangan.....	118
Gambar 7.30 Proses mengubah konsep menjadi bentuk.....	121
Gambar 7.31. Denah rinci tata hijau .....	122
Gambar 7.32. Denah rinci tata hijau dalam bentuk denah dan potongan.....	123
Gambar 7.33. Denah rinci trotoar .....	124
Gambar 7. 34 Banner yang dibuat oleh mahasiswa tugas akhir .....	127
<b>Bab VIII</b>	
Gambar 8.1. Model logika (logic models) .....	135
Gambar 8.2. Model logika (logic models) untuk evaluasi karakteristik fisik sebagai dasar pengembangan master plan Agropolitan Ciwidey .....	135
Gambar 8.3. Pulau Bidadari Kepulauan Seribu dan master plan Pulau Bidadari .....	136
Gambar 8.4. Flora dan fauna Pulau Bidadari sebagai daya tarik wisata.	136
Gambar 8.5 Fasilitas yang terdapat di Pulau Bidadari selain menjadi kekuatan, juga menjadi peluang, namun di sisil lain dapat menjadi kelemahan bahkan ancaman .....	137

# DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 .....	15
Tabel 5.1 .....	60
Tabel 5.2 .....	65
Tabel 6.1 .....	86
Tabel 8.1 .....	137
Tabel 8.2 .....	139
Tabel 8.3 .....	155
Tabel 8.4 .....	157

# BAB I

## MEMAKNAI LANSKAP

### 1.1 Definisi dan Pengertian Lanskap

Lanskap dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) diartikan sebagai tata ruang di luar gedung (yang mengatur/menata pemandangan alam). Lanskap merupakan suatu bentang alam dengan karakteristik tertentu yang dapat dinikmati oleh seluruh indera manusia (Simond, 2006). Menurut Suharto (1994), lanskap mencakup semua perpaduan elemen pada tapak, meliputi elemen alami (*natural landscape*), elemen buatan (*artificial landscape*) serta penghuni atau makhluk hidup yang ada di dalamnya. Selain itu, Naveh (1987), mengungkapkan bahwa pengertian lanskap berhubungan dalam totalitas keseluruhan secara fisik, ekologis dan geografi, pengintegrasian seluruh proses dan pola perilaku manusia serta alam. Lanskap juga merupakan konfigurasi khusus dari topografi, penutupan vegetasi, tata guna lahan dan pola pemukiman yang membatasi idea aktivitas dan proses alam dan budaya (Green et al., 1996). Bentang alam ini dapat ditetapkan berdasarkan batas-batas yang diinginkan, sehingga lanskap dapat ditetapkan dalam dimensi skala makro, meso dan dapat pula dalam dimensi mikro. Luasnya pengertian lanskap, menyebabkan Zonneveld (1990) memberikan beberapa pertimbangan yang termasuk dalam pengertian lanskap, yaitu:

1. Lanskap merupakan hasil dari proses alam dan buatan manusia dalam jangka waktu tertentu, saat ini dan pada waktu yang lalu.
2. Lanskap berubah dari waktu ke waktu. Perubahan yang terjadi tidak dalam tingkat yang sama, ada yang terjadi secara gradual dan ada yang terjadi secara tiba-tiba (misalnya, karena suatu bencana alam). Perubahan yang terjadi secara mendadak akan menyebabkan terjadinya proses pemulihan secara perlahan hingga mencapai keseimbangan baru. Keseimbangan ini dapat ditandai dari parameter fisik, kimia dan biologik. Meskipun dinamika lanskap kadang terjadi secara tidak terduga, namun dalam waktu tertentu dapat diprediksi (terjadinya proses suksesi atau proses degradasi).
3. Lanskap merupakan sistem terbuka. Sistem ini sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor eksternal dan dapat dipahami dengan memperhatikan daur materi, aliran energi dan organisme.

4. Lanskap sangat beraneka ragam (*heterogeneous*) dalam susunan horizontal dan vertikal. Dalam aspek vertikal dapat diketemukan pada lapisan yang ada di atmosfer, tegakan hutan dan lapisan tanah. Sementara susunan horizontal dapat diketemukan batas-batas *land form* (bentuk lahan), *land unit* (unit lahan) dan *land use* (penggunaan lahan).

Dalam skala makro, lanskap dapat ditetapkan mulai dari puncak gunung hingga batas cakrawala di mana perairan laut sebagai batas, atau daratan dengan batas garis pantai. Lanskap yang demikian ini adalah lanskap dalam perspektif geomorfologi. Lanskap dapat pula ditetapkan dalam skala meso yaitu suatu kota atau pedesaan. Sementara dalam skala mikro, lanskap dapat ditetapkan dalam batas suatu kawasan. Berdasarkan uraian pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian lanskap adalah wajah dan karakter lahan/tapak yang merupakan bagian muka bumi dengan segala kegiatan kehidupan dan segala sesuatu yang ada didalamnya sebagai perpaduan elemen alami dan elemen buatan dalam batas-batas yang dapat ditetapkan serta dapat dinikmati oleh indera manusia. Sementara itu, menurut Macaulay (2006), pengertian lanskap yang merujuk pada *property visual* atau karakter lingkungan adalah lingkungan ruang luar, yang terdiri dari elemen-elemen alami dan buatan serta sumber-sumber fisik dan biologi yang secara langsung dapat dipersepsikan dan diidentifikasi secara visual oleh pengamat saat mengunjungi dan menggunakan lingkungan tersebut.

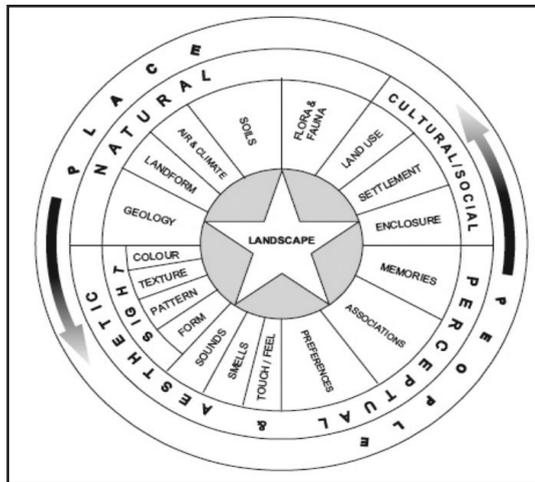
Secara umum Booth (1988) mengelompokkan elemen-elemen lanskap kedalam 6 (enam) elemen dasar, yaitu:

1. *Landform* (bentukan lahan), merupakan elemen yang sangat penting sebagai tempat dimana elemen-elemen lainnya ditempatkan.
2. Tanaman, merupakan semua jenis tanaman yang dibudidayakan ataupun alami, dari penutup tanah sampai pohon, memerlukan pertimbangan khusus dalam peletakkannya yang menyesuaikan dengan habitatnya.
3. Bangunan, merupakan elemen lanskap yang membentuk dan membatasi ruang luar, yang dapat mempengaruhi pemandangan, memodifikasi iklim mikro, dan mempengaruhi organisasi fungsional lanskap.
4. *Site structure*, merupakan elemen-elemen yang dibutuhkan dalam lanskap tertentu seperti ramp, pagar, pergola, gazebo, kursi, dan lain sebagainya.
5. *Pavement* (perkerasan), merupakan elemen lanskap yang digunakan untuk mengakomodasi penggunaan yang intensif di atas permukaan tanah.
6. Air, merupakan elemen yang bergerak, menghasilkan suara, dan bersifat reflektif.

Lanskap terdiri dari lanskap alami dan lanskap buatan. Lanskap alami sangat rumit, sangat penting dipahami oleh perancang untuk menjaga elemen yang tidak boleh diganggu atau yang harus di pertahankan pada lanskap. Contoh lanskap alami, diantaranya bukit pasir, padang pasir, padang rumput, gunung, bukit, jurang, lembah, hutan, danau, laut, sungai, dan rawa. Lanskap buatan merupakan lanskap alami yang dimodifikasi oleh manusia.

## 1.2 Alam dan Manusia : Proses Pembentukan Lanskap

Menurut McWilliam (2001), lanskap terkait dengan hubungan antara manusia (*people*) dan sebuah tempat (*place*). Lanskap berfungsi sebagai *setting* bagi kehidupan manusia sehari-hari. Cara pandang tersebut, memperlihatkan bahwa istilah lanskap bisa ditujukan untuk area-area dengan jenis dan skala yang sangat beragam, mulai dari area pegunungan, kawasan perdesaan, kawasan lainnya yang ada di lahan datar dan miring, taman kota, hingga berupa area sisa di kawasan perkotaan. Keterkaitan ini dapat dilihat pada gambar 1.1.



Gambar 1.1. What is Landscape?

Sumber: McWilliam (2001)

Gambar 1.1 Menjelaskan bahwa lanskap adalah hasil interaksi antara dua komponen lingkungan, yaitu komponen natural (pengaruh geologi, tanah, iklim, flora, dan fauna), dan komponen budaya (dampak penetapan tata guna lahan, area permukiman, dan berbagai bentuk intervensi manusia lainnya). Hasil interaksi antar komponen-komponen inilah yang kemudian dipersepsikan oleh manusia. Persepsi yang timbul dikaitkan dengan apa yang dilihat, didengar, dicium, dirasakan, perasaan, kenangan, dan asosiasi yang dibayangkan manusia.

Berdasarkan perjalanan sejarah, terdapat dua konsep hubungan antara manusia dan alam, yaitu:

1. Konsep Barat, di mana konsep ini berakar dari mitos Taman Firdaus. Mitos ini telah membawa manusia pada pandangan “Hidup Manusia adalah Untuk Menguasai Alam”. Manusia mempunyai wewenang serta kekuasaan terhadap alam dan berhak berbuat apa saja terhadap alam.
2. Konsep Timur, di mana konsep ini menggambarkan manusia hidup bersama dan bersatu dengan alam secara langsung.

Dalam perkembangannya, menurut Gutkind (1953) terdapat empat tahapan perubahan sikap manusia terhadap lingkungannya, yaitu:

1. Tahap pertama, pola hubungan aku-engkau, ditandai dengan adanya rasa takut terhadap kekuatan alam yang tak terduga, sehingga terdapat keinginan untuk memperoleh perlindungan dan rasa aman. Manusia mempunyai hubungan langsung dengan lanskap tempat mereka bertempat tinggal dan bekerja.
2. Tahap kedua, manusia telah mampu beradaptasi dengan lingkungan sesuai dengan kebutuhan mereka yang beragam, ditandai dengan tumbuhnya kepercayaan diri. Pola hubungan aku-engkau masih dipertahankan, namun manusia telah dapat bekerja secara bersama dengan alam didasarkan pengertian mereka terhadap proses alam. Lanskap dipandang sebagai sumber daya, di mana hasil panen setiap tahun sangat bergantung pada pengolahan dan pemeliharaan.
3. Tahap ketiga, merupakan situasi masyarakat berteknologi maju. Tahap ini merupakan tahap penyerbuan dan penaklukan. Penyesuaian yang dilakukan pada tahap kedua berubah menjadi eksploitasi dan pemborosan sumber daya alam. Sebagai contoh, dilakukannya penggundulan hutan daerah pedalaman, penggalan bahan mineral dan pencemaran sungai. Hubungan dengan alam berubah menjadi aku-dia, yang ditandai dengan pemujaan terhadap benda buatan manusia dan perluasan. Keadaan ini melemahkan kesadaran akan hubungan total manusia dan alam.
4. Tahap keempat, lebih kepada mempersiapkan masa depan (perencanaan dan pencerahan tentang masa depan). Sikap aku-dia memperlihatkan adanya perubahan menjadi pengertian yang diperbaharui dengan pemahaman cara kerja alam yang lebih sensitif terhadap kondisi lingkungan. Sikap baru ini bergantung kepada pengetahuan ekologi serta konservasi terhadap sumber daya yang tidak dapat diperbaharui.

### 1.3 Ruang Lingkup Arsitektur Lanskap

Menurut IFLA (2005), bidang Ilmu: Arsitektur lanskap merupakan bidang ilmu interdisipin, terdiri dari beberapa bidang ilmu seperti humaniora, ilmu sosial dan alam, teknologi, serta seni kreatif. Sementara Arsitektur lanskap adalah suatu profesi yang menerapkan prinsip-prinsip ilmiah dan estetika untuk perencanaan desain, analisis, serta pengelolaan lingkungan alami dan binaan (IFLA, 2012). Dengan demikian, profesi: Arsitek Lanskap adalah profesi yang melakukan kegiatan penelitian untuk memberikan pertimbangan dan masukan tentang perencanaan desain, dan pengelolaan ruang luar, baik di dalam cakupan lingkungan binaan maupun di luar lingkungan binaan, serta konservasi dan pengembangan/pembangunan yang berkelanjutan (IFLA, 2003).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa Arsitektur Lanskap merupakan gabungan dari ilmu dan seni. Menurut pengertian ilmu tentang arsitektur lanskap, ilmu memiliki nilai fungsi atau kegunaan yang efisien, lestari, nyaman dan sehat. Sedangkan menurut pengertian seni tentang arsitektur lanskap, seni memiliki nilai estetika atau keindahan sebagai hasil dari suatu komposisi yang harmonis dan serasi. Jadi, Arsitektur Lanskap merupakan seni dan ilmu menganalisa, merencanakan desain, mengelola, perlindungan dan rehabilitasi suatu lahan. Untuk melengkapi rencana desain dan pengembangan agar terkelola dengan baik, arsitek lanskap menawarkan pelayanan pengaturan keindahan dan keahlian mengurangi biaya-biaya dan menambahkan nilai-nilai fungsional jangka panjang terhadap suatu proyek.

Jika dibandingkan dengan profesi desain yang lain, terdapat perbedaan nyata pada profesi arsitek lanskap. Arsitek pada dasarnya mendesain gedung-gedung dan struktur-struktur dengan penggunaan khusus, seperti rumah, perkantoran, sekolah dan pabrik. Insinyur sipil mengaplikasikan prinsip-prinsip ilmu keteknikan sipil pada desain infrastruktur kota, seperti jalan, jembatan, dan penggunaan-penggunaan publik lainnya. Perencana kota (planolog) membangun pengembangan kota-kota dan wilayah secara keseluruhan.

Arsitek lanskap menyentuh semua bidang profesi-profesi desain di atas, menggabungkan elemen-elemen dari setiap profesi tersebut. Oleh sebab itu, seorang arsitek lanskap harus mempunyai pengetahuan kerja arsitektur, sipil, dan perencana kota, karena arsitek lanskap menempatkan elemen-elemen dari setiap bidang kerja diatas untuk mewujudkan hubungan-hubungan praktis terhadap lahan agar perwujudan desain menjadi lebih fungsional dan estetis. Arsitek Lanskap mempelajari serta berusaha mengatasi masalah yang berkaitan dengan rusaknya tempat-tempat bersejarah, namun bukan untuk menjadi sejarawan. Arsitek lanskap mempelajari masalah langkanya sumber

energi yang tidak terbarukan dan memberikan sumbangan pemikiran yang terbaik bagi pengolahan serta pengusahaan dari sumber-sumber energi terbarukan, namun bukan untuk menjadi ahli energi. Arsitek lanskap mempelajari berbagai cabang seni dan budaya, baik seni lukis, seni rupa, seni suara, dan sebagainya, namun bukan untuk menjadi seniman atau budayawan. Dengan demikian, walaupun mempelajari berbagai disiplin ilmu dan seni budaya, seorang arsitek lanskap seutuhnya adalah arsitek lanskap dengan bidang profesinya Arsitektur Lanskap.

Berdasarkan gambaran yang telah diuraikan tentang bidang ilmu dan profesi arsitek lanskap, maka ruang lingkup arsitektur lanskap, adalah sebagai berikut:

1. *Humanscape*: lanskap yang dipersepsi seseorang sesuai latar belakang/kebudayaannya.
2. *Streetscape*: pemandangan/lanskap di sepanjang koridor jalan. Jalan yang alami dengan jalur hijaunya, *high way*, jalan dengan penambahan lampu hias di trotoar, jalan dengan papan iklan.
3. *Cityscape*: pemandangan/lanskap di seputar kota.
4. *Ruralscape*: pemandangan/lanskap di daerah pedesaan dimana lanskap alami dan lanskap pertanian dominan.
5. *Seascape*: pemandangan/lanskap laut, bentangan di atas permukaan maupun di dalamnya.
6. *Earthscape*: total alam.

Sementara itu, lingkup profesi arsitek lanskap terlalu luas dan proyek-proyek yang dilakukan terlalu bervariasi. Variasi tersebut terjadi disebabkan kekhususan dari profesi ini, diantaranya;

1. Perancang Lanskap, merupakan bentuk profesi yang paling bersejarah, menitikberatkan pada desain detail ruang luar untuk berbagai ruang pemukiman, komersial, industrial, pendidikan dan ruang publik (umum). Bentuk profesi ini menggunakan pendekatan tapak sebagai “seni”, memberikan keseimbangan permukaan lunak dan keras di ruang luar dan dalam, menyeleksi bahan-bahan konstruksi dan tanaman, menempatkan infrastruktur seperti irigasi, dan mempersiapkan rencana dan dokumen detail.
2. Perencanaan Tapak, bentuk profesi ini menitik beratkan pada desain fisik dan mengatur elemen-elemen alam dan terbangun pada suatu lahan. Proyek perencanaan tapak dapat memasukkan perancangan lahan untuk rumah sendiri, taman kantor atau pusat perbelanjaan, juga komunitas pemukiman secara keseluruhan. Lebih khusus, perencanaan tapak membutuhkan efisiensi, keindahan dan integrasi sensitif antara

obyek buatan manusia dengan bentukan-bentukan alami pada tapak, seperti topografi, iklim, drainase, air, vegetasi, dan hewan liar. Desain sensitif menghasilkan pengembangan yang meminimalkan akibat-akibatnya pada lingkungan dan biaya proyek, serta menambah nilai fungsional pada suatu tapak.

3. Perencanaan Perkotaan/Kota, bentuk profesi yang berhubungan dengan perencanaan dan perancangan kota-kota. Perencana kota menggunakan teknik-teknik zonasi dan regulasi, *master plan*, rencana-rencana konseptual, studi tata guna lahan serta metode lain untuk mengatur tampilan dan organisasi area-area perkotaan. Arsitek lanskap akan masuk untuk mendesain perkotaan, yang terkait dengan ruang-ruang publik termasuk plaza-plaza dan lanskap jalan.
4. Perencanaan dan Pengelolaan Lanskap Regional, merupakan bagian penting sebagai area praktek profesi arsitek lanskap yang bekerja sama dengan perencana lingkungan sebagai bentuk peningatan kesadaran masyarakat tentang lingkungan pada tigapuluh tahun terakhir. Pada bidang ini, arsitek lanskap harus mengenal betul spektrum perencanaan dan pengelolaan tanah dan air, termasuk survey sumberdaya alam, persiapan akibat-akibat lingkungan, analisis visual, reklamasi lanskap dan pengelolaannya.
5. Perencanaan dan Pengelolaan Taman dan Area Rekreasi, meliputi kegiatan membuat dan meredesain taman-taman dan area-area rekreasi dalam kota, daerah pinggiran maupun daerah pedesaan. Arsitek lanskap juga dapat mengembangkan rencana untuk area intensif dan area alami sebagai bagian dari Taman Nasional, hutan, dan sistem kehidupan hewan liar. Dalam perencanaan Taman rekreasi perkotaan, pusat perencanaan dititikberatkan pada manusia sebagai pusat perencanaan.
6. Perencanaan Pengembangan Lahan, dilakukan pada skala yang besar dengan banyak area lahan yang belum dikembangkan dan tapak skala terkecil di perkotaan, pedesaan, dan area bersejarah. Kegiatan ini menjembatani antara perencanaan kebijakan dan proyek-proyek pengembangan individual. Arsitek lanskap bekerja dalam area yang dibutuhkan yang dikenal ekonomik *real estate* dan proses regulasi pengembangan. Tantangannya adalah membuat lingkungan berkualitas dengan menggabungkan faktor-faktor ekonomi dan desain yang baik. Berdasarkan keahliannya, arsitek lanskap sering dipilih untuk memimpin tim desain dari disiplin yang berbeda.
7. Studi Desain dan Perencanaan Ekologikal, merupakan kegiatan yang mempertimbangkan interaksi antara masyarakat dan lingkungan alami. Bidang ini menitik beratkan dengan interpretasi, analisis, dan

perumusan desain kebijakan-kebijakan, petunjuk, dan rencana untuk meningkatkan kualitas lingkungan. Dalam hal ini, Arsitek Lanskap tidak bertindak sendiri, diperlukan keahlian lain untuk melakukan evaluasi analitikal lahan, pengetahuan khusus tentang hukum-hukum lingkungan termasuk aksi pembersihan air, aksi minum air yang aman, regulasi lahan basah, dan sebagainya, yang menitikberatkan pada ke-stabilan tapak untuk pengembangan.

8. Perlindungan dan Reklamasi Sejarah, merupakan kegiatan yang memberikan perlindungan atau pemeliharaan tapak dalam kondisi yang relatif tetap, konservasi tapak sebagai bagian area luas bernilai sejarah penting, restorasi tapak untuk memberi kualitas, dan renovasi tapak untuk mengembalikan fungsinya yang dipadukan dengan penggunaan yang baru. Arsitek lanskap sering berpartisipasi dalam penelitian melalui tindakan yang aktual.
9. Pengelolaan Proyek Lanskap, merupakan suatu keahlian arsitek lanskap yang melekat pada setiap aktivitas profesi yang dapat diperankannya, meliputi penetapan tujuan pengelolaan, perencanaan pelaksanaan pengelolaan, pemantauan pelaksanaan dan pelaksanaan pemeliharaan, yang memperhitungkan berbagai sumber daya yang digunakan, waktu yang diperlukan, dan kualitas yang dihasilkan, agar proyek lanskap dapat berjalan secara efisien dan efektif.

## LATIHAN

### Soal

1. Uraikan pertimbangan apa saja yang diberikan Zonneveld (1990) terkait pengertian lanskap!
2. Uraikan elemen lanskap menurut Booth (2000)!
3. Sebutkan dua konsep yang menggambarkan hubungan antara manusia dan alam!
4. Uraikan tentang ruang lingkup seorang Arsitek Lanskap!

### Jawaban

1. Pertimbangan yang diberikan Zonneveld (1990) memberikan beberapa pertimbangan yang termasuk dalam pengertian lanskap, yaitu:
  - Lanskap selalu merupakan hasil dari proses alam dan buatan manusia dalam jangka waktu tertentu, saat ini dan pada waktu yang lalu.

- Lanskap berubah dari waktu ke waktu.
  - Lanskap merupakan sistem terbuka.
  - Lanskap sangat beraneka ragam (*heterogeneous*) dalam susunan horizontal dan vertikal.
2. Booth (1988) mengelompokkan elemen-elemen lansekap kedalam 6 (enam) elemen dasar, yaitu:
- *Landform* (bentukan lahan), merupakan elemen yang sangat penting sebagai tempat dimana elemen-elemen lainnya ditempatkan.
  - Tanaman, merupakan semua jenis tanaman yang dibudidayakan ataupun alami, dari penutup tanah sampai pohon, memerlukan pertimbangan khusus dalam peletakkannya yang menyesuaikan dengan habitatnya.
  - Bangunan, merupakan elemen lansekap yang membentuk dan membatasi ruang luar, yang dapat mempengaruhi pemandangan, memodifikasi iklim mikro, dan mempengaruhi organisasi fungsional lansekap.
  - *Site structure*, merupakan elemen-elemen yang dibutuhkan dalam lansekap tertentu seperti ramp, pagar, pergola, gazebo, kursi, dan lain sebagainya
  - *Pavement* (perkerasan), merupakan elemen lanskap yang digunakan untuk mengakomodasi penggunaan yang intensif di atas permukaan tanah.
  - Air, merupakan elemen yang bergerak, menghasilkan suara, dan bersifat reflektif.
3. Dua konsep yang menggambarkan hubungan antara manusia dan alam, yaitu:
- Konsep Barat, di mana konsep ini berakar dari mitos Taman Firdaus. Mitos ini telah membawa manusia pada pandangan “Hidup Manusia adalah Untuk Menguasai Alam”. Manusia mempunyai wewenang serta kekuasaan terhadap alam dan berhak berbuat apa saja terhadap alam.
  - Konsep Timur, di mana konsep ini menggambarkan manusia hidup bersama dan bersatu dengan alam secara langsung.
4. Ruang lingkup profesi Arsitek Lanskap, yaitu:
- Desain Lanskap, merupakan bentuk profesi yang paling bersejarah, menitikberatkan pada desain detail ruang luar untuk berbagai ruang

permukiman, komersial, industrial, pendidikan, dan ruang publik (umum).

- Perencanaan Tapak, bentuk profesi ini menitikberatkan pada desain fisik dan mengatur elemen-elemen alam dan terbangun pada suatu lahan.
- Perencanaan Perkotaan/Kota, bentuk profesi yang berhubungan dengan perencanaan dan perancangan kota-kota.
- Perencanaan dan Pengelolaan Lanskap Regional, merupakan bagian penting sebagai area praktik profesi arsitek lanskap yang bekerja sama dengan perencana lingkungan sebagai bentuk peningkatan kesadaran masyarakat tentang lingkungan pada tiga puluh tahun terakhir.
- Perencanaan dan Pengelolaan Taman dan Area Rekreasi, meliputi kegiatan membuat dan meredesain taman-taman dan area-area rekreasi dalam kota, daerah pinggiran, maupun daerah pedesaan.
- Perencanaan Pengembangan Lahan, dilakukan pada skala yang besar dengan banyak area lahan yang belum dikembangkan dan tapak skala terkecil di perkotaan, pedesaan, dan area bersejarah.
- Studi Desain dan Perencanaan Ekologikal, merupakan kegiatan yang mempertimbangkan interaksi antara masyarakat dan lingkungan alami.
- Perlindungan dan Reklamasi Sejarah, merupakan kegiatan yang memberikan perlindungan atau pemeliharaan tapak dalam kondisi yang relatif tetap, konservasi tapak sebagai bagian area luas bernilai sejarah penting, restorasi tapak untuk memberi kualitas, dan renovasi tapak untuk mengembalikan fungsinya yang dipadukan dengan penggunaan yang baru.

# BAB II

## INTERPRETASI LANSKAP

### 2.1 Struktur Lanskap

Struktur lansekap merupakan suatu cara untuk menerangkan pola spasial elemen-elemen lansekap, yang memuat tentang ukuran, bentuk, komposisi, jumlah dan distribusi ekosistem di dalam lansekap (Arifin *et al.* 2001; Barnes 2003). Struktur dasar lansekap terdiri atas matriks (*matrix*), tapak (*patch*), dan koridor (*corridor*) (Dramstad, 1996; Barnes 2003).

1. Bercak (*patches*), merupakan gangguan heterogenitas yang ada di manapun, yang dapat diukur atau dianalisis berdasarkan luas, lokasi dan jumlah, bentuknya dapat berupa pulau, baik pulau jalan maupun area pertanian, hutan kota, *single tree*, dan perbukitan.
2. Koridor (*corridor*), pembatas dari sebuah lansekap, biasanya digunakan sebagai sebuah sistem transportasi untuk suatu pergerakan yang terjadi di sekitar area yang dibatasi oleh lansekap lainnya, yang dapat diukur atau dianalisis berdasarkan luas, lokasi dan pola (lurus/berkelok-kelok). Bentuknya dapat berupa jalur hijau jalan, kereta api, dan kanal. Menurut Hess & Fischer (2001), koridor dapat berfungsi sebagai penghubung antara satu habitat ke habitat yang lain dan dapat berfungsi sebagai habitat sementara (Opdam 2002).
3. Dominan (*matrix*), kategori elemen lansekap utama, memiliki area yang relatif lebih besar dibandingkan dengan struktur lansekap lainnya, yang dapat diukur atau dianalisis berdasarkan luas dan lokasi. Bentuknya dapat berupa kawasan perhutanan, permukiman, dan area hijau atau lapangan. Disebut dominan karena berperan dominan dalam fungsi lansekap secara keseluruhan.
4. Jaringan (*network*), penghubung yang dapat mengkoneksi sebuah lansekap, yang dapat diukur atau dianalisis berdasarkan luas, lokasi, dan pola (lurus/berkelok-kelok). Bentuknya dapat berupa jalur hijau jalan maupun jalur hijau lainnya.

Memahami struktur lansekap akan dapat diketahui konektivitas dan fragmentasi. Struktur lansekap mengekspresikan pola spasial elemen lansekap dan hubungan antara berbagai ekosistem atau elemen lansekap. Struktur lansekap menilai hubungan antara ekosistem sebagai ukuran, jumlah, dan bentuk (Forman dan Godron 1986; Gergel dan Turner 2002). Struktur lansekap memiliki dua kualitas, yaitu komposisi dan konfigurasi (Farina 2000).

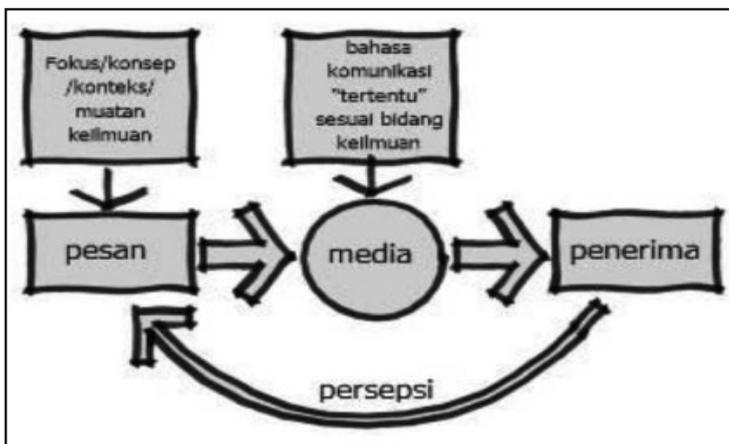
Komposisi lanskap, perlu diperhatikan bahwa atribut komposisi tidak spasial, dan tidak dapat diukur. Ini menentukan kualitas bercak, yang tersebar di lanskap. Komposisi tersebut bukanlah identifikasi yang tepat dari struktur mosaik lanskap tersebut. Tetapi, ini merupakan indikator yang baik untuk kesesuaian lingkungan hidup beberapa spesies (Farina 2000). Konfigurasi lanskap, mengacu pada karakteristik spasial yang sama dengan distribusi spasial tutupan lahan (Farina 2000).

Perencana penggunaan lahan memainkan peran penting dalam menentukan apakah dan bagaimana lanskap dan ekosistem terfragmentasi atau menjaga konektivitas alami (ELI 2003). Perubahan kompleks dapat muncul dalam struktur lanskap yang terkait dengan kondisi alam dan kebutuhan manusia (Antrop 1998; Farina 2000), karena kondisi alam maupun kebutuhan manusia berubah seiring waktu.

## 2.2 Ekspresi Lanskap

Pada berbagai literatur dari berbagai disiplin ilmu, diperoleh gambaran adanya penekanan definisi ekspresi yang lebih spesifik (Gambar 2.1 ) pada:

1. komponen pesan, yaitu substansi konseptual atau kontekstual dari tiap bidang ilmu yang ingin disampaikan;
2. komponen media yang digunakan, terkait cara penggunaan bahasa dari tiap bidang ilmu dalam menyampaikan pesan; serta
3. komponen penerima, yaitu cara penerima merespon dan membangun persepsi tentang pesan melalui media yang ada, menciptakan persepsi dalam dirinya, dan memahami persepsi dengan baik berdasarkan kaidah keilmuan disiplin ilmu terkait.



**Gambar 2.1.** Pengertian Ekspresi ditinjau dari Berbagai Ilmu

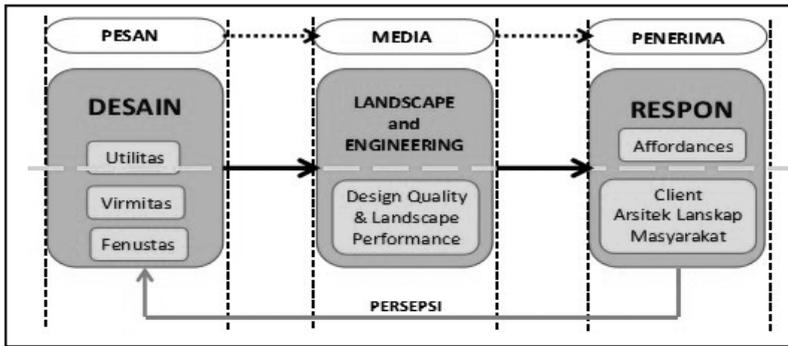
Sumber : Bani dan Ekaputra (2010)

Dalam disiplin ilmu arsitektur, terdapat 3 cakupan dalam pengertian ekspresi, yaitu pesan, media dan penerima. Pesan dapat dikemas dari pembahasan tentang praktik dan pengetahuan arsitektur, yaitu desain (Unwin, 2003; Cook, 2007; Rabinson, 2001). Media merupakan hasil karya desain arsitektur, yaitu bangunan (Unwin, 2003; Cook, 2007). Sementara penerima adalah respon penerima terhadap karya desain arsitektur yang diukur dari kualitas desain dan kinerja bangunan serta *affordances* dari hasil karya desain tersebut (Lang, 1987; Conway, 2005).

Terkait dengan disiplin ilmu arsitektur lanskap yang serumpun dengan ilmu arsitektur, maka pengertian pesan, media dan penerima akan disesuaikan. Pesan dikemas dari pembahasan tentang praktek dan pengetahuan arsitektur lanskap, yaitu desain lanskap. Media merupakan hasil kaya desain arsitektur lanskap, yaitu berupa rancangan lanskap. Sedangkan penerima merupakan respon dari penerima terhadap karya desain arsitektur lanskap yang diukur dari kualitas desain dan kinerja dari lanskap yang telah dirancang serta *affordance* dari hasil karya desain tersebut. Untuk dapat mengukur kualitas desain, kinerja dari lanskap, dan *affordance*, setiap desain mempertimbangkan (Dinastiagilang, 2010):

1. Fирmitas, yang dalam disiplin ilmu Arsitektur, mencakup penyaluran beban yang baik dari bangunan ke tanah dan juga pemilihan material yang tepat. Karakteristik material dipahami hingga cara mendapatkannya/membuatnya dan metode konstruksinya. Dalam disiplin Arsitektur Lanskap, hal tersebut dapat dikaitkan dengan fondasi dari tiap gubahan ruang luar yang dirancang, pemilihan material yang tepat terkait dengan karakteristik material, cara mendapatkan dan membuatnya, serta metode konstruksinya.
2. Utilitas, yang dalam disiplin ilmu Arsitektur, ditekankan pada pengaturan ruang yang baik, didasarkan pada fungsi, hubungan antar-ruang, dan teknologi bangunan (pencahayaan, penghawaan, dan lain sebagainya). Pengaturan seperti ini juga berlaku untuk penataan kota. Dalam disiplin ilmu Arsitektur Lanskap juga dilakukan hal tersebut, hanya terkait dengan teknologi, penempatan fasilitas dalam rancangan lanskap dilakukan dengan mempertimbangkan pencahayaan untuk mengetahui area bayangan dan bayang-bayang. Sementara berkaitan dengan penghawaan, dirancang lanskap dikaitkan dengan aliran udara/angin dan kelembaban.
3. Proporsi dan simetri merupakan faktor yang mempengaruhi keindahan. Ini didasarkan pada tubuh manusia, di mana setiap anggota tubuhnya memiliki proporsi yang baik terhadap keseluruhan tubuh dan hubungan yang simetrikal dari beberapa anggota tubuh yang berbeda ke pusat

tubuh. Itulah yang menyebabkan keindahan memiliki ukurannya sendiri-sendiri bergantung pada konteks dan waktunya. Untuk itu, diperlukan kreatifitas para pelakunya.



**Gambar 2.2** Pengertian Ekspresi ditinjau dari Disiplin Arsitektur Lanskap  
(Modifikasi dari Bani dan Ekaputra, 2010)

Desain sebagai wujud dari praktek dan pengetahuan arsitektur lanskap merupakan pengertian yang komprehensif dari arsitektur lanskap. Ruang yang dibentuk pada ruang luar merupakan esensi dari arsitektur lanskap, maka desain sesungguhnya merupakan perwujudan ruang secara lebih kompleks. Dalam hal ini, ruang dipahami sebagai wadah bagi manusia untuk beraktivitas di ruang luar. Ruang memiliki komponen-komponen fisik pembentuknya, yang dalam setiap desain (karya arsitektur), dikelompokkan dalam 2 komponen dasar, yaitu komponen komoditi (elemen-elemen fisik) dan komponen keindahan (estetika). Menurut Vitruvius, kedua komponen inilah yang menjadi pesan dari setiap desain, termasuk pada proses ekspresinya.

Rancangan ruang luar suatu tapak/lahan sebagai media komunikasi dapat dipahami melalui 2 cara. Pertama secara fisik, meliputi bentuk, struktur, keindahan, dan fungsi ruang luar tersebut. Kedua secara metafora, di mana setiap rancangan ruang luar memiliki fungsi untuk memenuhi kebutuhan manusia untuk beraktivitas dengan aman dan nyaman. Dengan demikian, secara simbolik kedua kebutuhan tersebut akan tercermin dari gubahan ruang luar dirancang.

Respon penerima dilihat dari bagaimana desain atau ruang luar yang dirancang menunjukkan kualitas desain dan kinerjanya. Untuk itu, suatu rancangan ruang luar harus mampu berbicara kepada pengguna dan masyarakat sekitar. Mereka, selain dapat merasakan keberadaan ruang luar yang dirancang, juga dapat merasakan makna dan fungsi dari ruang luar tersebut (*Affordance*).

Agar ekspresi lanskap dapat tercapai dengan baik, maka suatu desain lanskap (ruang luar) harus mengandung konsep yang baik, Konsep muncul karena dibentuk dan untuk membentuk konsep diperlukan 3 elemen, yaitu simbol, konsepsi/muatan makna, dan objek atau peristiwa (fenomena, fakta, dan referensi empirik). Simbol dapat berbentuk kata tunggal, kata majemuk, kalimat pendek atau bentuk notasi. Konsepsi/muatan makna adalah sesuatu yang dilekatkan pada simbol yang dinyatakan melalui definisi (definisi konseptual). Sementara objek atau referensi empirik (objek, peristiwa) merupakan sesuatu yang ditunjuk simbol dan terkandung dalam konsepsi. Jadi konsep adalah simbol yang diisi dengan konsepsi tertentu untuk merujuk pada objek atau peristiwa tertentu (Ihalauw, 2009).

**Tabel 2.1 Konsep Ekspresi Arsitektur Lanskap**

Konsep	Simbol	Konsepsi	Obyek
Desain	Komponen desain, fungsi, keindahan, dan kekuatan	Prinsip desain yang diolah	Kegiatan/aktivitas mendesain/merancang yang dilakukan oleh seorang arsitek lanskap
Karya desain Arsitektur Lanskap	Elemen: garis, bidang, ruang (dan komosisinya) Bentuk/Wujud ruang luar (pola hijau dan kesan ruang) Elemen fisik lanskap pembentuk ruang (atap, dinding, lantai)	Unsur-unsur fisik yang diwujudkan dari proses desain dan menjadi sarana untuk memenuhi kebutuhan pengguna	Rancangan ruang luar/ lingkungan buatan (fisik) sebagai wadah berbagai aktivitas dan untuk memenuhi berbagai kebutuhan pemakainya
Respon terhadap Desain	Kenyamanan, keindahan, kepuasan	Kebutuhan manusia untuk beraktivitas di ruang luar dipenuhi dalam karya desain dan dapat dirasakan/direspon	Tanggapan perilaku klien, pengguna, dan masyarakat umum terhadap suatu karya desain arsitektur lanskap

### 2. 3 Metode Interpretasi Lanskap

Dalam metode interpretasi lanskap, pandangan terhadap lanskap merupakan suatu ekspresi tak terhingga dalam titik tertentu yang dipengaruhi

oleh ekologi, teknologi, dan budaya. Suatu lokasi istimewa yang dirancang maupun tidak dirancang, serta dipengaruhi oleh pengalaman seseorang, disebut sebagai *settings*. Proses pemaknaan lanskap biasanya dilakukan terkait dengan keberadaan suatu *settings*. Dalam membangun proses pemaknaan dalam *settings*, sangat dipengaruhi oleh individual seseorang secara psikologis, baik yang terkait psikologi untuk bertahan hidup dan keamanan maupun psikologi untuk memperkaya diri. Pengaruh inilah yang pada akhirnya menciptakan *perceptual meaning* dan *associational meaning*. Suatu lokasi (*places*) dirancang untuk memberikan pengalaman melalui cara-cara yang berbeda, oleh orang yang berbeda, dan pada waktu yang berbeda.

Suatu desain merupakan bagian dari suatu lokasi beserta aktivitasnya. Semua pengaruh untuk menyediakan lokasi (*places*) yang dinamis, berfungsi dalam berbagai tujuan, dan memberi arti kepada pengguna, diperlihatkan dalam suatu *Holistic designs*. Meinig (1979) mengungkapkan bahwa lingkungan adalah tempat untuk bertahan hidup, yang dapat didefinisikan melalui penglihatan dan diinterpretasikan melalui pemikiran kita, dan terbentuk oleh adanya kehidupan manusia (budaya). Hal inilah yang pada akhirnya menyebabkan terjadinya 'bias pengamat' dalam mendeskripsikan lanskap, karena adanya cara pandang yang berbeda tentang makna suatu lanskap. Berbagai hal yang harus diperhatikan dalam memakanai lanskap, adalah bahwa:

1. Lanskap merupakan penunjuk suatu budaya, artinya elemen yang terdapat pada suatu lanskap menunjukkan jenis masyarakatnya.
2. Secara *cultural unity and landscape equality*, semua bagian dalam human landscape memberikan makna yang sama.
3. Pemaknaan biasanya bersifat umum (*common thing*).
4. Suatu budaya, mengandung nilai kesejarahan, artinya kebiasaan (*behaviour*) ditentukan oleh kondisi masa lalu. Artefak merupakan peninggalan masa lampau, dan pengetahuan sejarah diperlukan dalam menafsirkan artefak, sehingga diperlukan pertimbangan terhadap *Historic Lumpiness* (besar kecilnya perubahan lanskap budaya) dan *Mechanical* atau Teknologi (perubahan lanskap budaya berhubungan dengan perubahan teknologi atau komunikasi), dan Geografi atau Ekologi (perlu pemahaman terhadap konsteks geografi atau lokasinya).
5. Lanskap budaya berhubungan erat dengan lingkungan fisik dan sistem alam (*Cultural Unity and Landscape Equality*).
6. Terkadang dalam memaknai lanskap, suatu lanskap memiliki banyak arti, sehingga sulit untuk menyampaikan makna dari lanskap tersebut (*Landscape Obscurity* atau ketidak jelasan lanskap).

Dalam metode interpretasi lanskap dan kajian lanskap, disarankan untuk mempertimbangkan deskripsi lansekap dari setiap kelompok masyarakat tertentu (baik masyarakat kota ataupun masyarakat pinggiran kota/desa) agar dapat dengan mudah mengidentifikasi elemen-elemen, komposisi, dan makna lansekap bagi mereka. Adanya bias pengamat dalam mendeskripsikan lansekap, kemudian berkembang menjadi adanya perbedaan kelompok pengamat dalam memandang dan mempersepsikan lanskap. Perbedaan persepsi antarkelompok masyarakat terhadap makna lanskap perlu dijadikan dasar oleh setiap arsitek lanskap dalam mengembangkan suatu rancangan lanskap, yakni dengan terlebih dahulu melakukan interpretasi terhadap makna lanskap yang akan dirancangnya.

Terdapat 10 (sepuluh) pandangan dengan keterangan dan imaji visual dari setiap titik pandang yang mengekspresikan berbagai makna lanskap (Motloch, John L. 1991), yaitu:

1. Lanskap sebagai Alam (*Landscape as Nature*)
2. Lanskap sebagai Habitat (*Landscape as Habitat*)
3. Lanskap sebagai Artefak (*Landscape as Artifact*)
4. Lanskap sebagai Sistem (*Landscape as System*)
5. Lanskap sebagai Masalah (*Landscape as Problem*)
6. Lanskap sebagai Kekayaan (*Landscape as Wealth*)
7. Lanskap sebagai Pandangan Hidup (*Landscape as Ideology*)
8. Lanskap sebagai Sejarah (*Landscape as History*)
9. Lanskap sebagai Tempat (*Landscape as Place*)
10. Lanskap sebagai Keindahan (*Landscape as Aesthetic*)

### **2.3.1 Lansekap sebagai Alam (*Landscape as Nature*)**

Pandangan ini berpegangan pada alam sebagai suatu yang dominan, sedangkan manusia hanyalah sebagai sub-ordinat, sehingga merupakan pandangan ‘*nostalgic-romantic*’ yang memandang alam sebagai sesuatu yang primitif atau sesuatu yang liar (*pristine or a wildmess*) tanpa kehadiran manusia didalamnya. Oleh sebab itu, pandangan ini memisahkan antara manusia (*humankind*) dan alam (*nature*), karena manusia dianggap merusak lingkungan. Untuk mendukung pandangan ini ada kecenderungan untuk memindahkan manusia dari ‘*scene*’ lansekap yang alami, setidaknya menghindarkan berbagai penampakan ekspresi manusia. Perancang yang menginterpretasikan lansekap sebagai alam, mengutamakan nilai-nilai rancangannya pada pelestarian alam (*conserving nature*), pemeliharaan

lingkungan (*nurturing environment*), menjaga lingkungan (*protecting environment*), alam berperan lebih dominan dan manusia sebagai pendukung (*subordinate*).

Kawasan yang memiliki interpretasi lanskap sebagai alam merupakan kawasan yang mengutamakan nilai-nilai pelestarian alam, pemeliharaan lingkungan dan menjaga lingkungan. Sebagai contoh, kawasan Taman Nasional, Cagar Alam, dan kawasan alami lainnya.



**Gambar 2.3** Taman Nasional Bromo

**Sumber:** <https://www.tribunnewswiki.com/2019/07/07/gunung-bromo>

Pada suatu rancangan tapak dengan interpretasi lanskap sebagai alam, perancang harus mempertimbangkan rancangannya untuk lebih mengutamakan keaslian alam yang ada pada tapak. Untuk itu, gubahan rancangan harus menyesuaikan dengan keberadaan alam yang ada dan berupaya untuk mempertahankan keberadaannya. Selain itu, penggunaan material juga diupayakan harus menggunakan material setempat. Pertimbangan untuk memanfaatkan kearifan lokal sangat diutamakan pada tapak yang berinterpretasi lanskap sebagai alam.

### **2.3.2 Lansekap sebagai Habitat (*Landscape as Habitat*)**

Dalam pandangan ini lansekap dinilai sebagai ‘rumah’ bagi umat manusia. Pandangan ini berpegangan pada titik pandang bahwa manusia bekerja dengan tanah, menemukannya sebagai tempat meningkatkan produktivitas, dan mengartikannya sebagai suatu sumber daya. Melalui pandangan ini, alam dianggap sebagai penyedia yang murah hati (*benign provider*) dan manusia berinteraksi dengan alam, menerima itu semua sebagai suatu organisasi dasar, struktur, kebiasaan, dan memodifikasi alam sebagai pengganti material-material dasarnya yang digunakan sebagai sumber dan yang

berkelanjutan dan meningkatkan kualitas hidup. Dalam pandangan ini manusia memanipulasi alam, akan tetapi dimotivasikan pada suatu keinginan untuk tujuan keharmonisan, untuk mengurus, mengolah, dan untuk mengelola lansekap sebagai suatu sikap untuk memeliharanya dengan baik.



**Gambar 2.4** Kampung Nelayan Cilincing

**Sumber:** <https://ekonomi.bisnis.com/read/20170216/45/629449/11-lokasi-kawasan-permukiman-nelayan-akan-ditata>

Kawasan yang memiliki interpretasi lanskap sebagai habitat merupakan kawasan yang memiliki masyarakat yang hidup dari alam sekitarnya, memiliki mata pencaharian yang sangat tergantung dari keberadaannya. Sebagai contoh, diantaranya desa / kampung nelayan, Kampung Naga, *eco-village*. Pada suatu rancangan tapak dengan interpretasi lanskap sebagai habitat, perancang harus dapat memodifikasi alam yang tersedia bagi peningkatan kualitas hidup masyarakat setempat. Untuk itu, gubahan rancangan harus mengutamakan prinsip-prinsip berkelanjutan untuk menjaga keharmonisannya.

### 2.3.3 Lansekap sebagai Artefak (*Landscape as Artifact*)

Pandangan ini merupakan pandangan antropomorfik (berkenaan dengan benda-benda buatan manusia) yang melihat lanskap sebagai suatu entitas yang diciptakan manusia. Selain itu, pandangan ini juga menampilkan berbagai tanda atau isyarat yang dibuat manusia di mana-mana dengan memasukkan sedikit sekali unsur lanskap alami. Lanskap alami dirasakan sebagai sesuatu yang lebih kecil daripada panggung di mana drama kebudayaan (manusia) dimainkan dan direkam. Dari titik pandang ini, alam tidak lagi dianggap 'exist', keberadaan lansekap dinilai sebagai ciptaan manusia.



**Gambar 2.5** Kawasan Rekreasi Window of The World, Shenzhen

**Sumber:** <https://wanderingdejavu.com/travel-journal/window-of-the-world-shenzhen/>

Kawasan yang memiliki interpretasi lanskap sebagai artifak merupakan kawasan yang dipenuhi oleh buatan manusia. Sebagai contoh, kawasan rekreasi yang berbentuk *Theme Park* menganut interpretasi ini. Pada suatu rancangan tapak dengan interpretasi lanskap sebagai artefak, perancang memberikan gubahan lanskap yang bersifat imajinatif atau gubahan lanskap merupakan replika dari suatu kawasan dalam luasan yang terbatas.

### 2.3.4 Lansekap sebagai Sistem (*Landscape as System*)

Pandangan holistik ini menilai lansekap sebagai suatu sistem di mana didalamnya terkandung berbagai keterkaitan sub-sistem. Dalam pandangan ini, unsur-unsur lansekap dilihat sebagai ekspresi dari dan isyarat bagi pemahaman, proses-proses yang utama/pokok/mendasar. Unsur-unsur lansekap dipandang sebagai integrasi dalam suatu sistem. Dalam pemahaman ini manusia dan alam dianggap sebagai suatu ekspresi keharmonisan dari sistem tunggal. Sistem lansekap dan subsistem-nya merupakan entitas yang relevan untuk dipahami dan dikelola bagi lingkungan dan kebaikan umat manusia, dengan memperhitungkan daya dukung, kesehatan, dan produktifitas. Perancangan yang berpegangan pada pandangan ini mencari pendekatan manajemen sistem pada perancangan sebagaimana mereka melihat rancangan lansekap sebagai yang pertama dan utama adalah pengelolaan sistem-sistem (*the management of systems*).



**Gambar 2.6** Kawasan *The New Beijing Daxing International Airport*, Beijing

**Sumber:** <https://www.trbusiness.com/regional-news/asia-pacific/new-beijing-daxing-airport-opens-in-time-for-china-national-day/173460>

Kawasan yang memiliki interpretasi lanskap sebagai sistem merupakan kawasan yang berfungsi sebagai suatu sistem yang memiliki sub-sub sistem pendukungnya. Hal yang harus diperhatikan adalah bahwa salah satu sub sistem yang ada tidak dapat diabaikan. Ini karena setiap sub sistem mendukung keberlangsungan sistem secara utuh. Oleh sebab itu, rancangan tapak dengan interpretasi ini, sangat mempertimbangkan pola sirkulasi. Contoh kawasan dengan interpretasi lanskap sebagai sistem, diantaranya kawasan bandara, kawasan terminal, kawasan stasiun, kawasan bendungan, kampus.

### **2.3.5 Lansekap sebagai Masalah (*Landscape as Problem*)**

Dalam pandangan ini, lansekap dilihat sebagai suatu situasi yang perlu dikoreksi/diperbaiki. Pandangan ini berkecenderungan mengarahkan untuk mengaplikasikan secara bersama unsur-unsur lansekap yang bersifat alami dan buatan manusia. Sebagai contoh, menipisnya lapisan Ozon, polusi udara, kriminalitas kota, perumahan yang ditinggalkan, kerusakan pantai, terkontaminasinya saluran-saluran, berlumpurnya aliran-aliran air, tanah-tanah tererosi, penyakit yang mewabah diperkotaan, kepadatan, bangunan-bangunan yang bobrok, dilihat sebagai bukti fisik dari lansekap bermasalah.



**Gambar 2.7** Permukiman Kumuh di Penjaringan

**Sumber:** <https://news.detik.com/foto-news/d-4390827/potret-pemukiman-kumuh-di-penjaringan-jakut/>

Kawasan yang memiliki interpretasi lanskap sebagai masalah merupakan kawasan yang dihadapkan pada berbagai masalah, dapat berupa masalah lingkungan, masalah sosial, atau masalah kesehatan. Hal yang harus diperhatikan adalah bahwa gagasan rancangan lanskap pada kawasan dengan interpretasi ini diharapkan dapat meminimalkan permasalahan yang ada. Contoh kawasan dengan interpretasi lanskap sebagai masalah, diantaranya kawasan permukiman padat penduduk, kawasan yang tercemar, kawasan dengan tingkat kriminalitas tinggi.

### 2.3.6 Lanskap sebagai Kekayaan (*Landscape as Wealth*)

Pandangan ini berpijak pada persepsi bahwasanya masyarakat sebagai pemilik lahan. Dalam pandangan ini, nilai utama daripada lahan adalah nilai ekonominya, dan berbagai pertimbangan terhadap lanskap merupakan hal kedua bagi potensi investasi. Lahan dinilai sebagai suatu komoditas di mana nilainya dipengaruhi oleh pendekatan unit-unit kekinian pasar. Hal ini merupakan pandangan yang dipegang oleh para *real estate* (*real estate appraiser*) sebagai konsep-konsep yang menyangkut 'nilai penggunaan tertinggi dan terbaik' yang dipengaruhi oleh nilai ekonomi lahan.



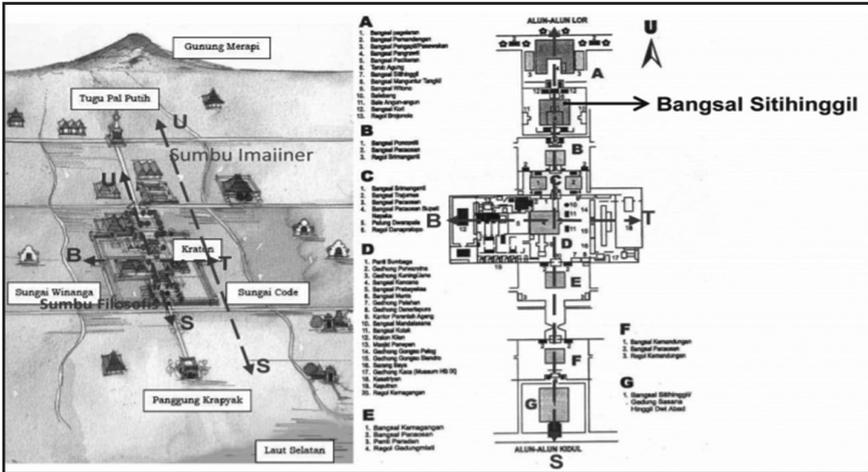
**Gambar 2.8** Kawasan *Central Business District* (CBD), Sydney

**Sumber:** [www.grayline.com](http://www.grayline.com)

Kawasan yang memiliki interpretasi lanskap sebagai kekayaan merupakan kawasan yang terletak pada lahan yang memiliki nilai properti yang tinggi. Setiap jengkal tanah dihargai dengan sangat mahal. Dengan demikian, pemanfaatannya juga harus memiliki nilai jual yang baik. Gagasan rancangan lanskap pada kawasan dengan interpretasi ini diharapkan dapat meningkatkan atau mendukung nilai propertinya. Contoh kawasan dengan interpretasi lanskap sebagai kekayaan, diantaranya kawasan Segitiga Emas Senen, kawasan Superblok Kuningan, kawasan Bursa Efek Jakarta (BEJ).

### **2.3.7 Lansekap sebagai Pandangan Hidup (*Landscape as Ideology*)**

Lanskap dipandang sebagai simbol yang memiliki makna, aspirasi, harapan, dan mimpi. Dalam pandangan ini, lansekap dilihat sebagai simbol dari nilai-nilai, tujuan-tujuan, aspirasi-aspirasi, harapan-harapan, dan impian-impian dari suatu budaya, sehingga menekankan pada filosofis dan interpretasinya. Lansekap tak hanya merepresentasikan ekspresi fisik, akan tetapi juga harapan-harapan dan impian-impian budayanya. Lansekap sebagai bagian dari nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan bahwa apabila kita harus merubah lansekap, pertama-tama kita harus merubah nilai-nilai filosofi budaya yang telah menciptakan lansekap tersebut.



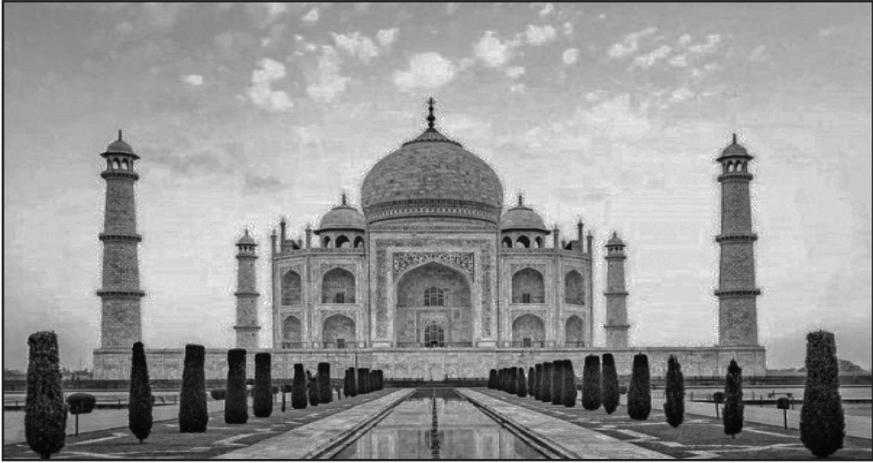
**Gambar 2.9** Kawasan Kraton Yogyakarta – Sumbu Filosofis dan Sumbu Imajiner  
 Kiri: Keadaan Kraton dengan Sumbu Imajiner dan Sumbu Filosofis  
 Kanan: Tata Massa Kraton, Sumbu Filosofis – Sumbu Timur Barat

**Sumber:** <https://jogjakini.wordpress.com>

Kawasan yang memiliki interpretasi lanskap sebagai ideologi merupakan kawasan yang memiliki nilai filosofi budaya yang tinggi. Biasanya kawasan dengan interpretasi seperti ini sangat erat dengan penerapan simbol dari nilai, harapan, dan impian budaya, yang dijadikan panduan dalam mewujudkan rancangan. Gagasan rancangan lanskap pada kawasan dengan interpretasi ini akan menerapkan nilai-nilai budaya secara simbolik pada setiap gubahan ruangnya. Contoh, kawasan *The National Mall*, suatu area taman terbuka yang menghubungkan gedung CAPITOL, sampai dengan gedung putih (*White House*), penggunaan sumbu Utara-Selatan pada Kraton Yogyakarta, dan Nawa Sangga di Bali.

**2.3.8 Lanskap sebagai Sejarah (*Landscape as History*)**

Lanskap sebagai sejarah merupakan dokumentasi yang kompleks dari aktivitas kesejarahan, meliputi sejarah tentang berbagai aktivitas-aktivitas dari alam dan manusia dalam suatu lokasi tertentu. Lansekap dalam pandangan ini dilihat berdasarkan waktu dan urutannya, sehingga merupakan suatu dokumentasi akumulasi kumpulan catatan yang bersifat kronologis. Unsur-unsur dalam lansekap memiliki berbagai makna dalam konteks kronologis waktu dan tahapan, kejadian-kejadian memberi arahan-arahan dalam proses penciptaan unsur-unsur lansekap dan menjadi bagian dari pertanda perubahan unsur-unsur lansekap. Sebagai contoh, pola pemukiman, bentuk kota, gaya arsitektur, *site detail*, dan karakter disain lainnya yang berkontribusi terhadap kronologi.



**Gambar 2.10** Taj Mahal,

**Sumber:** <https://www.idntimes.com/science/discovery/lia-89/fakta-taj-mahal-exp-c1c2/>

Kawasan yang memiliki interpretasi lanskap sebagai sejarah merupakan kawasan yang memiliki nilai sejarah. Biasanya kawasan dengan interpretasi seperti ini sangat erat dengan penggunaan unsur-unsur lanskap yang terkait dengan makna dengan konteks kronologi waktu dan peristiwa. Sebagai contoh, kawasan Borobudur, Jawa Tengah; *Kawasan Arc De Triomphe*, Paris; *Kawasan Sphinx*, Mesir.

### 2.3.9 Lanskap sebagai Tempat (*Landscape as Place*)

Lanskap dalam pandangan ini merupakan pengalaman-pengalaman sensual yang memberi nilai-nilai rangsangan atau cita-cita sensorik. Ini merupakan suatu pandangan fenomenologis yang tidak memfokuskan hanya pada unsur-unsur lansekap, akan tetapi juga mencakup pada semua unsur-unsur yang dapat menciptakan kemapanan daya tarik sensual. Lansekap dalam pandangan ini lebih luas dari sekedar interpretasi visual atau spatial, tetapi berkait juga dengan semua masukan sensorik, termasuk suara, aroma, dan karakteristik-karakteristik cita rasa indra perasa. Kesemuanya difokuskan pada kesan psikologis, selera, dan suasana lingkungan tempat sekitar, kekayaan jiwa gubahan-gubahan, dan kerja sama kesemuanya yang mampu menggugah dan memberi kenangan. Pengamat pandangan ini menempatkan kesenangan (*pleasure*) dalam variasi tak terbatas, keunikan, dan individualitas dari setiap tempat. Bergerak di atas pemahaman di atas pemahaman yang bersifat umum dari suatu area, mereka mencari untuk menemukan keunikan suatu tempat.



**Gambar 2.11** Kawasan Rekreasi *Dreamland*, di Bali

**Sumber:** <https://www.dikutabali.com/keindahan-pantai-dreamland-bali-wisata-pantai-terkenal-di-bali/>

Kawasan yang memiliki interpretasi lanskap sebagai tempat merupakan kawasan yang memiliki potensi visual dan sensorik. Biasanya kawasan dengan interpretasi seperti ini sangat erat pemanfaatan potensi tersebut secara optimal ke dalam rancangan. Contoh kawasan dengan interpretasi ini, diantaranya kawasan hotel resort, kawasan rekreasi yang memiliki potensi visual dan sensorik.

### 2.3.10 Lansekap sebagai Keindahan (*Landscape as Aesthetic*)

Pandangan ini menempatkan pendekatan utama pada kualitas artistik dari bentukan-bentukan khas lansekap (*Landscape features*). Fokus dari pandangan ini mengutamakan pada lansekap sebagai suatu suasana atau pemandangan visual. Kontras dengan pandangan 'lansekap sebagai tempat' yang lebih melihat lansekap sebagai kesan-kesan pengalaman, maka pada pandangan 'lansekap sebagai keindahan' penekanan lebih pada pendekatan-pendekatan abstrak. Hal ini menginterpretasikan bentuk-bentuk visual yang didasari oleh berbagai bahasa seni, seperti sebagai garis, bentuk, warna, tekstur, irama, proporsi, keseimbangan, simetri, keselarasan, perhatian, kesatuan, variasi, dan sebagainya.



**Gambar 2.12** Bedugul di Danau Bratan Bali

**Sumber:** <https://www.saranamresort.com/places/danau-beratan-bedugul/>

Kawasan yang memiliki interpretasi lanskap sebagai keindahan merupakan kawasan yang memberikan penekanan pada bentuk-bentuk visual yang mengutamakan kesan harmoni. Pendekatan abstrak yang didasari oleh bahasa seni sangat diutamakan pada kawasan. Pengutamaan terhadap prinsip-prinsip perancangan sangat mewarnai pada kawasan dengan interpretasi lanskap sebagai keindahan.

## LATIHAN

### Soal

1. Uraikan tentang Struktur dasar Lanskap!
2. Apa pengertian ekspresi dalam disiplin ilmu Arsitektur lanskap?
3. Sebutkan 10 interpretasi lanskap yang anda ketahui!
4. Apa perbedaan tapak dengan interpretasi lanskap sebagai sejarah dan tapak dengan interpretasi lanskap sebagai ideologi ?
5. Sebagai perancang, apa yang harus dilakukan pada tapak dengan interpretasi lanskap sebagai alam?
6. Sebagai perancang, apa yang harus dilakukan pada tapak dengan interpretasi lanskap sebagai habitat?

### Jawaban

1. Struktur dasar Lanskap terdiri atas:
  - Bercak (*patches*), merupakan gangguan heterogenitas yang ada dimanapun, yang dapat diukur atau dianalisis berdasarkan luas, lokasi dan jumlah, bentuknya dapat berupa pulau, baik pulau jalan maupun area pertanian, hutan kota, *single tree* dan perbukitan.
  - Koridor (*corridor*), pembatas dari sebuah lanskap, biasanya digunakan sebagai sebuah sistem transportasi untuk suatu pergerakan yang terjadi disekitar area yang dibatasi oleh lanskap lainnya, yang dapat diukur atau dianalisis berdasarkan luas, lokasi dan pola (lurus/berkelok-kelok). Bentuknya dapat berupa jalur hijau jalan, kereta api dan kanal.
  - Dominan (*matrix*), kategori elemen lanskap utama, memiliki area yang relatif lebih besar dibandingkan dengan struktur lanskap lainnya, yang dapat diukur atau dianalisis berdasarkan luas dan lokasi. Bentuknya dapat berupa kawasan perhutanan, permukiman dan area hijau atau lapangan. Di sebut dominan karena berperan dominan dalam fungsi lansekap secara keseluruhan.

- Jaringan (*network*), penghubung yang dapat mengkoneksi sebuah lanskap, yang dapat diukur atau dianalisis berdasarkan luas, lokasi dan pola (lurus/berkelok-kelok). Bentuknya dapat berupa jalur hijau jalan maupun jalur hijau lainnya.
2. Pengertian ekspresi dalam disiplin ilmu Arsitektur Lanskap, terdapat 3 cakupan, yaitu pesan, media dan penerima akan disesuaikan. Pesan dikemas dari pembahasan tentang praktek dan pengetahuan arsitektur lanskap, yaitu desain lanskap. Media merupakan hasil karya desain arsitektur lanskap, yaitu berupa rancangan lanskap. Sedangkan penerima merupakan respon dari penerima terhadap karya desain arsitektur lanskap yang diukur dari kualitas desain dan kinerja dari lanskap yang telah dirancang serta *affordance* dari hasil karya desain tersebut.
  3. Sepuluh interpretasi lanskap adalah:
    - Lanskap sebagai Alam (*Landscape as Nature*)
    - Lanskap sebagai Habitat (*Landscape as Habitat*)
    - Lanskap sebagai Artefak (*Landscape as Artifact*)
    - Lanskap sebagai Sistem (*Landscape as System*)
    - Lanskap sebagai Masalah (*Landscape as Problem*)
    - Lanskap sebagai Kekayaan (*Landscape as Wealth*)
    - Lanskap sebagai Pandangan Hidup (*Landscape as Ideology*)
    - Lanskap sebagai Sejarah (*Landscape as History*)
    - Lanskap sebagai Tempat (*Landscape as Place*)
    - Lanskap sebagai Keindahan (*Landscape as Aesthetic*)
  4. Perbedaan tapak dengan interpretasi lanskap sebagai sejarah dan tapak dengan interpretasi lanskap sebagai ideologi, adalah sebagai berikut:

Kawasan/Tapak dengan Interpretasi sebagai Sejarah	Kawasan / Tapak dengan Interpretasi sebagai Ideologi
<p>Kawasan merupakan dokumentasi yang kompleks dari aktivitas kesejarahan, meliputi sejarah tentang berbagai aktivitas-aktivitas dari alam dan manusia dalam suatu lokasi tertentu.</p> <p>Gagasan rancangan lanskap pada kawasan ini akan mencerminkan</p>	<p>Kawasan memiliki nilai filosofi budaya yang tinggi dan biasanya sangat erat dengan penerapan simbol dari nilai, harapan, dan impian budaya, yang dijadikan panduan dalam mewujudkan rancangan.</p> <p>Gagasan rancangan lanskap pada kawasan dengan interpretasi ini akan</p>

<p>dokumentasi akumulasi kumpulan catatan yang bersifat kronologis berdasarkan waktu dan urutannya, sehingga memiliki berbagai makna dalam konteks kronologis waktu dan tahapan.</p> <p>Contoh, pola pemukiman, bentuk kota, gaya arsitektur, site detail, dan karakter disain lainnya yang berkontribusi terhadap kronologi.</p>	<p>menerapkan nilai-nilai budaya secara simbolik pada setiap gubahan ruangnya.</p> <p>Contoh: Nawa Sangga di Bali penggunaan sumbu Utara-Selatan pada Kraton Yogyakarta.</p>
---	--

5. Sebagai perancang, yang harus dilakukan pada tapak dengan interpretasi lanskap sebagai alam, adalah:
  - mengutamakan nilai-nilai rancangannya pada pelestarian alam (*conserving nature*), pemeliharaan lingkungan (*nurturing environment*),
  - menjaga lingkungan (*protecting environment*), serta
  - memperhatikan bahwa alam berperan lebih dominan dan manusia sebagai pendukung (*subordinate*).

Dengan demikian, kawasan/tapak yang memiliki interpretasi lanskap sebagai alam merupakan kawasan yang mengutamakan nilai-nilai pelestarian alam, pemeliharaan lingkungan dan menjaga lingkungan.
6. Sebagai perancang, yang harus dilakukan pada tapak dengan interpretasi lanskap sebagai habitat, adalah berupaya untuk memodifikasi alam yang tersedia bagi peningkatan kualitas hidup masyarakat setempat. Untuk itu, gubahan rancangan mengutamakan prinsip-prinsip berkelanjutan untuk menjaga keharmonisannya.



# BAB III

## NILAI-NILAI LANSKAP

### 3.1 Teori Estetika

Estetika memiliki pengertian yang beranekaragam. Ini tergantung dari titik tolak yang digunakan, estetika sebagai ilmu pengetahuan atau estetika sebagai filsafat tentang seni. Kata estetika berasal dari bahasa Yunani *aisthetikos* atau *aisthanomai*, artinya mengamati dengan indera. Pengertian estetika juga dapat dihubungkan dengan kata Yunani *aisthesis* yang artinya pengamatan atau persepsi (K. Kuypers, 1977). Estetika berarti sebagai ilmu pengetahuan pengamatan (E.B. Feldman, 1967), dapat juga berarti sebagai ilmu pengetahuan Inderawi (*The science of sensuous knowledge*) (The Liang Gie, 1976)

Estetika merupakan cabang filsafat yang memuat keindahan. Estetika merupakan ilmu yang membahas bagaimana keindahan dapat terbentuk, serta bagaimana untuk bisa merasakannya. Teori Estetika pada dasarnya dapat dibagi menjadi 3, yaitu :

1. Teori Estetik Formil, menyatakan bahwa keindahan luar bangunan menyangkut persoalan bentuk dan warna serta beranggapan bahwa keindahan merupakan hasil formil dari ukuran (dimensi), ketinggian, lebar dan warna. Rasa indah merupakan emosi langsung yang diakibatkan oleh bentuk tanpa memandang konsep lain. Oleh sebab itu, teori ini menuntut konsep ideal yang absolut dari bentuk-bentuk yang indah. Teori ini berhubungan dengan seni klasik dan pemikiran klasik serta mengarah pada mistik.
2. Teori Estetik Ekspresionis, menyebutkan bahwa keindahan tidak selalu terjelma dari bentuknya, namun dari maksud dan tujuan atau ekspresinya. Teori ini beranggapan bahwa keindahan karya seni terutama tergantung pada apa yang diekspresikannya. Dalam dunia arsitektur, dasar utama keindahan adalah ekspresi fungsi atau kegunaan suatu bangunan, yang dihasilkan oleh ekspresi yang paling sempurna antara kekuatan gaya tarik dan kekuatan bahan (material).
3. Teori Estetik Psikologis, menyatakan bahwa keindahan mempunyai tiga aspek:
  - a. Keindahan dalam arsitektur merupakan irama yang sederhana dan mudah, di mana pengamat merasa dirinya mengerjakan apa yang dilakukan bangunan dengan cara sederhana, mudah dan luwes.

- b. Keindahan merupakan akibat dari emosi yang hanya dapat diperlihatkan dengan prosedur Psikoanalistik, di mana kekuatan keindahan dari suatu karya seni didasarkan pada reaksi yang berbeda secara keseluruhan.
- c. Keindahan merupakan rasa kepuasan pengamat terhadap obyek yang dilihatnya.
- d. Ketiga teori ini merupakan manifestasi untuk menerangkan keindahan dari macam-macam sudut pandang, yaitu secara mistik, emosional atau ilmiah intelektual.

Dalam perkembangannya, kemudian muncul teori keindahan Obyektif dan Subyektif (Maryono, 1982). Teori Objektif berpendapat bahwa keindahan adalah sifat (kualitas) yang melekat pada objek. Teori Subjektif mengemukakan bahwa keindahan hanyalah tanggapan perasaan pengamat sehingga tergantung pada persepsi pengamat.

Sebagai unsur budaya, karya arsitektur mengandung nilai-nilai keindahan yang diakui keabsahannya secara objektif maupun subjektif. Dalam estetika, faktor keindahan merupakan fenomena yang memiliki nilai-nilai ekstrinsik dan intrinsik yaitu nilai-nilai yang erat kaitannya dengan bentuk luar serta makna atau pesan yang terkandung di dalamnya. Dimensi keindahan dalam arsitektur yang terdiri dari unsur-unsur titik, garis, bidang, massa, komposisi, warna, dan sebagainya, jika mendapat porsi yang memadai dalam proses perancangan dan diolah secara kreatif dan inovatif akan mampu mewujudkan nilai-nilai estetika dalam karya arsitektur. Persepsi masyarakat sebagai pengamat terhadap nilai estetika tidak selalu sama, tergantung pada kedalaman rasa, pengalaman intelektualitas serta latar belakang sosial budaya. Pada hakikatnya, karya arsitektur merupakan daya kreativitas, yaitu ekspresi berupa bentuk yang keindahannya dapat dianalisis secara wajar dan rasional. Menganalisis keindahan karya arsitektur yang dilakukan secara objektif, dapat berlaku secara universal. Estetika dalam arsitektur tidak terikat oleh ruang dan waktu, melainkan dapat menjelajah keseluruhan segi kehidupan masyarakat dan kebudayaan.

Estetika dalam arsitektur adalah sebuah bahasa visual, tidak sama dengan beberapa bahasa estetika yang tidak visual, seperti bahasa itu sendiri. Estetika dalam arsitektur memiliki banyak sangkut paut dengan berbagai hal yang visual, seperti permukaan, volume, massa, elemen garis, dan sebagainya. Dalam karya seni dan arsitektur, terdapat tiga unsur estetika yang paling mendasar, yaitu:

1. Unsur Keutuhan atau Kebersatuan (*unity*),
2. Unsur Penonjolan (*dominance*), serta
3. Unsur Keseimbangan (*balance*).

Selain itu, untuk menghasilkan suatu karya seni dan arsitektur yang estetik juga harus memperhatikan unsur Keutuhan (*unity*), yang terdiri dari (AAM Djelantik, 1999):

1. keutuhan dalam keanekaragaman (*unity in diversity*), simetri, irama (*ritme*), keselarasan (*harmony*),
2. keutuhan dalam tujuan (*unity of purpose*),
3. keutuhan dalam perpaduan.

### 3.2 Prosedur Penilaian Lanskap

Penilaian lanskap sangat diperlukan untuk mendukung keefektifan pengelolaan suatu lanskap. Penilaian lanskap harus menginformasikan pendekatan dan proses pengambilan keputusan yang berkaitan dengan bagaimana lanskap harus dikelola. Langkah ini akan berpengaruh proses pembuatan kebijakan atau proyek, yang selanjutnya dapat mengurangi biaya. Metodologi dan ruang lingkup penilaian lanskap biasanya ditentukan oleh tujuan yang diperlukan dan tekanan lanskap tertentu. Penilaian lanskap dapat dilakukan berdasarkan 3 (tiga) katagori (Brown, 2008), yaitu penilaian berbasis wilayah, berbasis proposal, dan berbasis kapasitas' atau berbasis masalah. Penilaian lanskap yang berbasis wilayah, biasanya yang banyak dilakukan karena memberikan banyak informasi dalam mendeskripsikan dan menggambarkan karakteristik lanskap, yang selanjutnya dapat dijadikan dasar bagi penilaian lanskap untuk mengidentifikasi wilayah dan nilai lanskap. Penilaian tersebut membantu menentukan di mana pengelolaan lanskap diperlukan dan pendekatan yang sesuai. Komponen dari proses penilaian lanskap berbasis kawasan, meliputi deskripsi/inventarisasi lanskap, penentuan karakter lanskap, dan evaluasi lanskap.

Deskripsi/inventarisasi lanskap, dilakukan proses kompilasi untuk mengidentifikasi komponen yang membentuk lanskap. Jika kawasan yang dibicarakan adalah berbentuk lahan, maka komponen yang diidentifikasi mencakup: bentuk lahan, tanah, geologi, pola drainase, tutupan vegetasi, penggunaan lahan, bangunan yang ada, infrastruktur, situs warisan, budaya, keterkaitan dengan badan air seperti danau, sungai, dan laut. Deskripsi yang jelas dan ringkas dapat memberikan informasi dasar yang objektif. Penjelasan yang dilakukan biasanya didasarkan pada pemahaman tentang geomorfologi, ekologi, dan pola budaya dan mungkin termasuk deskripsi atau inventarisasi tentang bagaimana lanskap itu terjadi.

Menurut *The Countryside Agency and Scottish Natural Heritage* (2012), karakter lanskap ditentukan berdasarkan kombinasi dari komponen lanskap, yaitu bentuk lahan, tutupan lahan, dan penggunaan lahan. Inilah yang menyebabkan karakter lanskap suatu area berbeda dengan

area yang lain. Penentuan karakter lanskap merupakan istilah yang digunakan untuk merangkum proses identifikasi, pemetaan, dan pendeskripsian suatu kawasan lanskap. Setiap kawasan dapat dibedakan berdasarkan kombinasi faktor biofisik dan budaya. Kombinasi hubungan manusia dengan keberadaan karakter alam dan budaya dalam suatu lanskap dikenal sebagai karakter lanskap. Penentuan karakter lanskap memberikan dasar yang kuat untuk memahami keanekaragaman dan perubahan lanskap yang terjadi. Pada dasarnya, karakter lanskap adalah hal yang membuat suatu kawasan menjadi unik (Swanwick, 2002). Secara sederhana dapat dikatakan bahwa penentuan karakter lanskap dapat membantu pemahaman tentang apa yang membuat suatu kawasan berbeda atau unik.

Penilaian terhadap karakter lanskap dapat diterapkan pada berbagai skala berbeda (Tudor, 2014). Mulai dari tingkat nasional hingga lokal. Idealnya, penilaian pada skala yang berbeda harus sesuai sebagai rangkaian hierarki kawasan lanskap sehingga penilaian di setiap tingkat menambahkan lebih banyak detail pada penilaian pada skala yang lebih luas. Saat ini tidak ada kriteria penilaian yang disepakati secara nasional (tidak ada standar penilaian secara nasional yang dianut oleh suatu negara). Untuk itu, kriteria yang digunakan untuk penentuan karakter lanskap perlu didefinisikan dengan baik pada awal penilaian dan diterapkan secara konsisten dalam konteks suatu wilayah, kabupaten atau tingkat lokal.

Area karakter lanskap harus dipetakan untuk mengkomunikasikan lokasi dan luas spasialnya secara umum. Faktor-faktor yang membedakan satu area karakter dengan area lainnya seringkali tidak berhenti dan dimulai pada batasan tertentu. Oleh sebab itu, batas tidak merupakan perubahan absolute antara area karakter yang berdekatan, melainkan harus diperlakukan sebagai zona transisi. Zona tersebut dapat disempurnakan lebih lanjut melalui konsultasi dengan masyarakat.

Penentuan karakter lanskap juga harus mencakup deskripsi kombinasi elemen yang memberikan kontribusi khusus pada karakter lanskap. Ini dapat membentuk serangkaian karakteristik utama yang menggambarkan kombinasi tertentu dari geologi, bentuk lahan, tanah, vegetasi, penggunaan lahan, dan pemukiman manusia yang menciptakan keunikan tertentu. Proses perubahan dan ancaman khusus terhadap karakter lanskap juga dapat diidentifikasi sebagai bagian dari proses penentuan karakter lanskap.

Evaluasi lanskap (pemberian penilaian pada suatu lanskap) harus dapat mengidentifikasi lanskap dan fitur alam yang penting serta mendefinisikan karakteristik utama dari lanskap. Penilaian yang diperlukan saat melakukan evaluasi lanskap didasarkan pada penerapan pemahaman yang jelas tentang karakterisasi lanskap. Temuan evaluasi lanskap memerlukan deskripsi

eksplisit dan pertimbangan nilai lanskap yang diakui. Tahap ini memerlukan keterlibatan *stakeholder*, meliputi masyarakat, pemangku kepentingan, dan kelompok kepentingan. Penilaian dilakukan berdasarkan nilai yang telah diidentifikasi sesuai dengan kriteria yang telah disepakati melalui praktik dan regulasi yang ada untuk membantu dalam menentukan ambang batas yang sesuai. Penilaian juga harus dilakukan oleh praktisi terlatih karena memiliki keahlian yang sesuai untuk melakukan penilaian profesional. Namun, upaya memvalidasi opini ahli dengan mengukurnya terhadap opini lokal serta menggunakan tinjauan sejawat ahli untuk mengomentari metodologi juga sangat diperlukan untuk menjaga keabsahan penilaian.

Pada awalnya, metode ini lebih sering digunakan untuk menilai elemen lanskap kota berupa taman kota, namun dengan melakukan justifikasi pada indikator dan pembobotan, maka metode asesmen dapat digunakan untuk melakukan berbagai tipologi lanskap dalam berbagai skala. Meski ilustrasi yang disampaikan pada tulisan ini bukan merupakan hasil penelitian penulis, namun dapat merepresentasikan implementasi penggunaan metode asesmen untuk mengetahui tingkat kerawanan wilayah pesisir sebagai lanskap sensitif

Metode lanskap asesmen, merupakan salah satu metode yang menggabungkan antara metode kualitatif dan kuantitatif. Tahap kualitatif digunakan untuk memetakan karakteristik wilayah, sedangkan tahap kuantitatif digunakan untuk menilai tingkat sensitivitas wilayah. Terdapat beberapa pendekatan yang biasa digunakan bagi penilaian pada suatu wilayah (Djunaedi et. al., (2010), yaitu: ekologis, fungsional/ ekonomi; sosio-politik, serta behavioral dan kultural. Secara sederhana, langkah-langkah yang harus dilakukan dalam suatu penilaian pada suatu wilayah, adalah sebagai berikut (Djunaedi dkk, 2010; Budiyantri, 2014):

1. Melakukan identifikasi berdasarkan karakteristik wilayah, dengan beberapa pendekatan yaitu:
  - a. Pendekatan ekologis, yaitu dengan membagi wilayah berdasarkan kesatuan dan karakteristik ekosistem.
  - b. Pendekatan fungsional ekonomi, yaitu dengan membagi wilayah berdasarkan kegiatan atau fungsi-fungsi ekonomi.
  - c. Pendekatan sosial politis, yaitu dengan membagi wilayah berdasarkan pada aspek teritorial kelompok atau satuan organisasi tertentu.
  - d. Pendekatan perilaku dan budaya (kultur), yaitu dengan membagi wilayah berdasarkan penghuni yang memanfaatkan ruang/area pada wilayah tersebut.
  - e. Menyusun indikator, merupakan alat ukur dengan seperangkat informasi yang dapat digunakan sebagai dasar untuk mengukur atau menilai perubahan yang terjadi.

2. Melakukan pembobotan untuk mengetahui tingkat kompetensi dari setiap pendekatan, terhadap tingkat sensitivitas wilayah, untuk mengetahui secara dini potensi dan kendala pada wilayah yang akan dikaji.
3. Penentuan nilai, meliputi penentuan skor, skor maksimum dan skor rata-rata.

## LATIHAN

### Soal

1. Uraikan tentang teori estetika?
2. Apa yang dimaksud dengan estetika dalam dunia arsitektur dan bagaimana suatu karya arsitektur bisa mengandung nilai estetis?
3. Apa yang dimaksud dengan *Landscape Assessment Method*?
4. Uraikan 3 kategori dalam penilaian lanskap! Penilaian lanskap apa yang paling banyak digunakan? Mengapa?
5. Uraikan langkah-langkah yang harus dilakukan dalam melakukan penilaian lanskap!

### Jawaban

1. Teori Estetika pada dasarnya dapat dibagi menjadi 3, yaitu:
  - Teori Estetik Formil, menyatakan bahwa keindahan luar bangunan menyangkut persoalan bentuk dan warna serta beranggapan bahwa keindahan merupakan hasil formil dari ukuran (dimensi), ketinggian, lebar, dan warna. Rasa indah merupakan emosi langsung yang diakibatkan oleh bentuk tanpa memandang konsep lain. Oleh sebab itu, teori ini menuntut konsep ideal yang absolut dari bentuk-bentuk yang indah.
  - Teori Estetik Ekspresionis, menyebutkan bahwa keindahan tidak selalu terjelma dari bentuknya, namun dari maksud dan tujuan atau ekspresinya. Teori ini beranggapan bahwa keindahan karya seni terutama tergantung pada apa yang diekspresikannya.
  - Teori Estetik Psikologis, menyatakan bahwa keindahan mempunyai tiga aspek:
    - ❖ Keindahan dalam arsitektur merupakan irama yang sederhana dan mudah, di mana pengamat merasa dirinya mengerjakan apa yang dilakukan bangunan dengan cara sederhana, mudah dan luwes.

- ❖ Keindahan merupakan akibat dari emosi yang hanya dapat diperlihatkan dengan prosedur Psikoanalitik, di mana kekuatan keindahan dari suatu karya seni didasarkan pada reaksi yang berbeda secara keseluruhan.
  - ❖ Keindahan merupakan rasa kepuasan pengamat terhadap obyek yang dilihatnya
2. Estetika dalam dunia Arsitektur adalah sebuah bahasa visual, yang memiliki banyak sangkut paut dengan berbagai hal yang visual, seperti permukaan, volume, massa, elemen garis, dan sebagainya. Dalam karya seni dan arsitektur, terdapat tiga unsur estetika paling mendasar yang harus diperhatikan adalah unsur Keutuhan atau kebersatuan (*unity*), unsur Penonjolan (*dominance*), dan unsur Keseimbangan (*balance*). Selain itu, untuk menghasilkan suatu karya seni dan arsitektur yang estetis juga harus memperhatikan unsur Keutuhan (*unity*, yang terdiri dari (AAM Djelantik, 1999):
    - keutuhan dalam keanekaragaman (*unity in diversity*), simetri, irama (*ritme*), keselarasan (*harmony*),
    - Keutuhan dalam tujuan (*unity of purpose*),
    - Keutuhan dalam perpaduan
  3. *Landscape assessment method* merupakan salah satu metode yang menggabungkan antara metode kualitatif dan kuantitatif. Tahap kualitatif digunakan untuk memetakan karakteristik wilayah, sedangkan tahap kuantitatif digunakan untuk menilai tingkat sensitivitas wilayah dengan menggunakan beberapa pendekatan, yaitu: ekologis, fungsional/ekonomi; sosio-politik, serta behavioral dan kultural.
  4. Tiga kategori dalam penilaian lanskap, yaitu yaitu penilaian berbasis wilayah, berbasis proposal, dan berbasis kapasitas atau berbasis masalah. Penilaian lanskap yang paling banyak dilakukan adalah penilaian lanskap berbasis wilayah, karena memberikan banyak informasi dalam mendeskripsikan dan menggambarkan karakteristik lanskap, yang selanjutnya dapat dijadikan dasar bagi penilaian lanskap untuk mengidentifikasi wilayah dan nilai lanskap. Penilaian tersebut membantu menentukan di mana pengelolaan lanskap diperlukan dan pendekatan yang sesuai. Komponen dari proses penilaian lanskap berbasis kawasan, meliputi deskripsi/inventarisasi lanskap, penentuan karakter lanskap, dan evaluasi lanskap.
  5. Langkah-langkah dalam penilaian lanskap, yaitu:

- Melakukan identifikasi berdasarkan karakteristik wilayah, dengan beberapa pendekatan yaitu:
  - ❖ Pendekatan ekologis, yaitu dengan membagi wilayah berdasarkan kesatuan dan karakteristik ekosistem.
  - ❖ Pendekatan fungsional ekonomi, yaitu dengan membagi wilayah berdasarkan kegiatan atau fungsi-fungsi ekonomi.
  - ❖ Pendekatan sosial politis, yaitu dengan membagi wilayah berdasarkan pada aspek teritorial kelompok atau satuan organisasi tertentu.
  - ❖ Pendekatan perilaku dan budaya (kultur), yaitu dengan membagi wilayah berdasarkan penghuni yang memanfaatkan ruang/area pada wilayah tersebut.
- Menyusun indikator, merupakan alat ukur dengan seperangkat informasi yang dapat digunakan sebagai dasar untuk mengukur atau menilai perubahan yang terjadi.
- Melakukan pembobotan untuk mengetahui tingkat kompetensi dari setiap pendekatan, terhadap tingkat sensitivitas wilayah, untuk mengetahui secara dini potensi dan kendala pada wilayah yang akan dikaji.
- Penentuan nilai, meliputi penentuan skor, skor maksimum, dan skor rata-rata.

# BAB IV

## VISUALISASI LANSKAP

### 4.1 Teori Visual Lanskap

Kualitas suatu lanskap selain ditentukan oleh kualitas fisik dan ekologi, juga ditentukan oleh kualitas visual. Menurut Gosling (1984), susunan objek fisik dan aktivitas manusia yang membentuk lingkungan dan hubungan dengan elemen-elemen di dalamnya merupakan karakter yang terbesar dalam membentuk suatu karakter area. Tanda-tanda visual merupakan ciri utama yang secara fisik dapat dilihat dan dapat memberikan atribut pada sumber visual dalam suatu sistem visual, sehingga sistem visual tersebut mempunyai kualitas tertentu. Selanjutnya, kualitas visual merupakan suatu atribut khusus yang ada pada suatu sistem visual yang biasanya ditentukan oleh nilai-nilai kultural dan properti fisik yang hakiki (Smardon, 1986). Kualitas visual dapat dilihat melalui petunjuk visual yang merupakan *images perception* yang dapat dirasakan oleh mata (*sign*) (Ching, 1995). Kualitas visual juga dapat dilihat melalui faktor desain visual yaitu: *figure-ground, continuity, sequence, repetition and rhythm, balance, shape, size, scale, proportion, pattern, texture, color, hierarchy, dominance, transparency, direction, similarity, motion, time and sensory quality* (Rubenstein, 1969).

Menurut Smardon (1986), karakter visual dibentuk oleh tatanan atau interaksi dan komposisi berbagai elemen-elemen, yaitu:

1. Bentuk (*form*), tercipta dari elemen-elemen yang berhubungan dan membentuk suatu kelompok.
2. Garis (*line*), merupakan sesuatu yang nyata atau imajiner yang mengarahkan mata untuk melihat perbedaan warna, bentuk, dan tekstur, ditentukan oleh daya tangkap mata dari perbandingan panjang dan lebarnya, naik dan turunnya, serta derajat kesinambungannya (Ching 1995).
3. Warna (*color*), merupakan corak, intensitas dipermukaan suatu bentuk yang paling mencolok dan dapat membedakan suatu bentuk terhadap lingkungannya warna, serta mempengaruhi bobot visual suatu bentuk.
4. Tekstur, merupakan karakter permukaan suatu bentuk, yang mempengaruhi perasaan seseorang pada waktu menyentuh dan pada waktu melihat kualitas pemantulan cahaya menimpa permukaan bentuk tersebut.

5. Skala & proporsi, merupakan ukuran nyata yang berhubungan antara komponen-komponen lansekap dan lingkungannya atau hubungan proporsi antara bangunan atau karya arsitektur satu dengan lainnya yang menciptakan suasana teratur diantara unsur-unsur visual. Terkait dengan skala dan proporsi, dikenal tiga katagori skala dalam suatu lingkungan, yaitu:
- Skala ruang intim, merupakan skala ruang yang kecil sehingga memberikan rasa perlindungan bagi manusia yang berada di dalamnya. Pada skala ruang kecil keintiman timbul karena gerak manusia yang sangat terbatas.
  - Skala ruang monumental, merupakan skala ruang yang besar dengan suatu obyek yang mempunyai nilai tertentu sehingga manusia akan merasakan keagungan dari ruang tersebut.
  - Skala ruang kota, merupakan skala ruang yang dikaitkan dengan kota serta lingkungan manusianya sehingga manusia merasa memiliki atau kerasan pada lingkungan tersebut.

Aspek visual cukup memegang peranan penting dalam proses perencanaan dan perancangan lansekap. Seorang perancang perlu memiliki kemampuan untuk mengendalikan dan mewujudkan visualisasi suatu tempat sesuai dengan tujuan awal perancangan. Dalam upaya mengelola aspek visual dalam proses perencanaan dan perancangan lanskap, perlu adanya pemahaman terhadap upaya yang terkait dengan perwujudan skala ruang. Untuk membentuk ruang dengan efek tertentu, menurut Yoshinobu Ashiara (1986) perlu dipertimbangkan perbandingan antara jarak dan struktur tertentu, misal bangunan (*distance* = D) dengan tinggi struktur (*high* = H). Kesan ruang yang terbentuk akibat perbandingan D dan H, adalah sebagai berikut:

1.  $D/H = 1$ : ruang terasa seimbang dalam perbandingan jarak dan tinggi bangunannya.
2.  $D/H < 1$ : ruang yang terbentuk akan terlalu sempit dan memberikan rasa tertekan, orang cenderung melihat bangunan sebagai komponen keseluruhan.
3.  $D/H > 1$ : ruang terasa agak besar.
4.  $D/H > 2$ : pengaruh ruang tidak akan terasa.

Selain itu, juga perlu dipertimbangkan batas sudut pandang manusia. Secara normal, manusia memiliki sudut pandang pada bidang vertikal adalah  $60^\circ$ , tetapi ada beberapa hal yang harus diperhatikan, yaitu:

1. Apabila orang melihat secara lurus ke depan atau menuju ke titik objek secara intensif maka sudut pandangnya berubah menjadi  $1^\circ$ .

2. Apabila orang melihat lurus ke depan maka bidang pandangan vertikal di atas bidang pandangan horizontal mempunyai sudut  $40^{\circ}$ .
3. Manusia dapat melihat keseluruhan objek, apabila sudut pandangnya  $27^{\circ}$  atau dalam perbandingan jarak bangunan/struktur dibagi tinggi bangunan/struktur sama dengan 2.

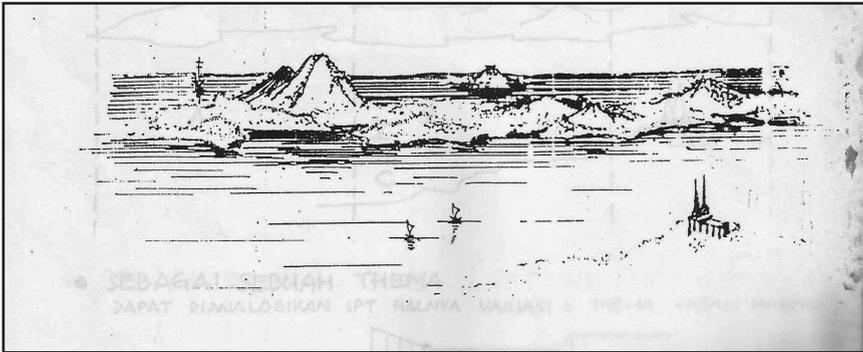
Kualitas visual juga merupakan persepsi seseorang terhadap rangsangan yang dilihatnya berdasarkan interaksi mata dan emosi serta intelegensia dan schemata yang dimilikinya, sehingga dapat menetapkan baik atau buruknya sesuatu. Faktor-faktor lainnya yang harus dipertimbangkan untuk mewujudkan kualitas visual, diantaranya adalah *view*, *vista*, *axis*, rencana simetris, rencana asimetris, dan pengolahan visual itu sendiri.

#### 4.1.1 *View*

*View* sama artinya dengan pemandangan atau panoram, yang merupakan suatu adegan, sebagai hasil pengamatan/tindakan dari suatu kedudukan yang menguntungkan. *View* juga merupakan pemandangan yang diamati dari suatu titik pandang tertentu (*vantage point*) atau dapat juga merupakan suatu sceme yang diamati (Simond, 1983). *View* sangat berpengaruh terhadap Perencanaan dan Perancangan. Oleh sebab itu, perlu pemahaman dalam pemanfaatan *view*, diantaranya:

1. *View* yang khas/luar biasa/tidak biasa, dapat menjadi alasan utama pemilihan sifat fungsi suatu area/ruang/tapak.
2. *View* jarang dapat sepenuhnya digunakan secara menguntungkan/berguna. Dari suatu panorama sering terdapat unsur-unsur: 1) *best view/good view*, 2) *neutral view/fair view*, 3) *bad view*.
3. Perlakuan yang sewajarnya terhadap *view* adalah satu pemahaman terpenting dalam perencanaan keindahan secara menyeluruh.
4. *View* harus dianalisis dan dikelola dengan cara pandang artistik yang tajam untuk dapat digunakan secara adil sebagai suatu potensi.
5. Seperti halnya daya tarik/nilai-nilai utama lansekap lainnya, *view* dapat diperlakukan dengan cara: 1) melestarikannya, 2) menetralsisir/menciptakan harmoni, 3) memodifikasi, 4) atau membuat aksentuasi.

Oleh sebab itu, perlu dipahami bahwa untuk menciptakan suatu karya lansekap yang baik dan indah, bukan saja ditentukan oleh upaya perancang untuk mempertimbangkan seluruh prinsip-prinsip desain pada rancangannya, namun keutuhan dan keindahan hasil rancangan juga ditentukan oleh *view*, sebagai salah satu aspek visual dari tempat tersebut.

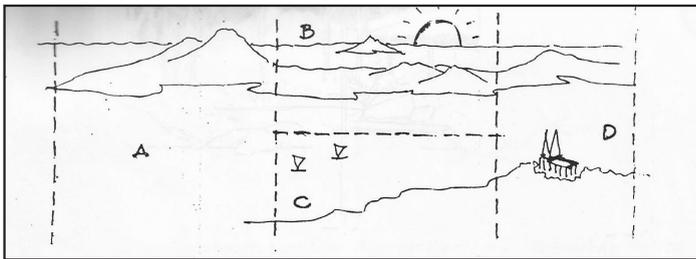


**Gambar 4.1** Contoh dari suatu *View*

**Sumber:** Simonds dan Starke, 2006

*View* juga dapat memberikan beberapa makna, yaitu:

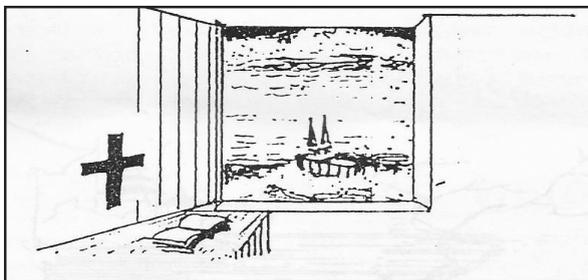
1. *View* dapat dimaknai sebagai sebuah lukisan yang harus dibingkai, sehingga dapat dikembangkan menjadi berbagai panorama dari banyak hal atau segi yang bertautan.



**Gambar 4.2** Pembingkaiian *View*

**Sumber:** Simonds dan Starke, 2006

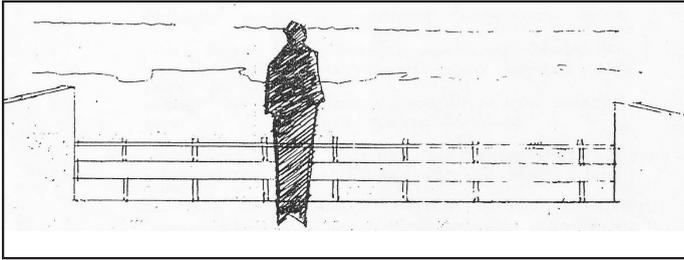
2. *View* dapat dimaknai sebagai sebuah tema, sehingga dapat dianalogikan seperti halnya variasi-variasi tema kreasi musikal.



**Gambar 4.3** *View* sebagai Sebuah Tema

**Sumber:** Simonds dan Starke, 2006

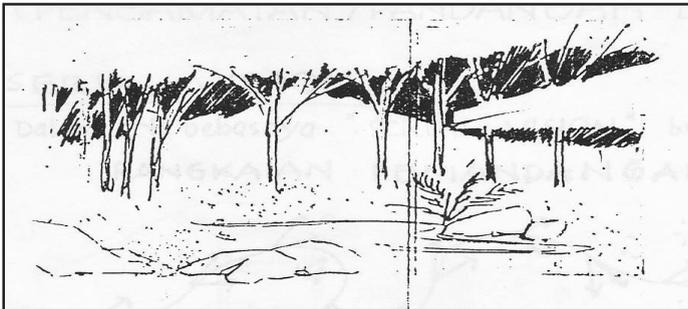
3. *View* dapat dimaknai sebagai batas ruang visual, dapat melampaui tapal batas otoritas tapak, memiliki daya tarik yang bersifat langsung, dan mampu memberikan perasaan bebas/lepas (tanpa batas otoritas).



**Gambar 4.4** *View* sebagai Batas Ruang Visual

**Sumber:** Simonds dan Starke, 2006

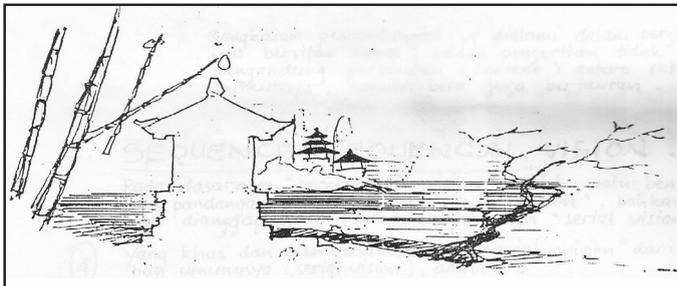
4. *View* dapat dimaknai sebagai latar belakang (*back drop*), yang dapat berperan sebagai bidang/dinding sebuah ruang/taman, atau sebagai lukisan dinding/ornamen sebuah ruangan.



**Gambar 4.5** *View* sebagai Latar Belakang

**Sumber:** Simonds dan Starke, 2006

5. *View* dapat dimaknai sebagai bingkai (*setting*) bagi arsitektur.



**Gambar 4.6** *View* sebagai Latar Belakang

**Sumber:** Simonds dan Starke, 2006

Beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam memanfaatkan *view* bagi kebutuhan perencanaan dan perancangan suatu tapak, pada prinsipnya. Pertama, bahwa *view* harus dapat dinikmati keberadaannya. Untuk itu, perlu dipertimbangkan bahwa pemanfaatan *view* harus sesuai dengan kebutuhan manusia, sesuai dengan areal yang tersedia, sesuai dengan fungsi ruang yang tersedia dan akan digunakan, dan ukuran dan kualitas pemandangan itu sendiri. Kedua, bahwa *view* memiliki karakteristiknya sendiri, yaitu merupakan suatu gambar yang dibingkai, tema, memiliki perubahan rasa secara dinamis, mempunyai batas ruang pandang, sebagai latar belakang, dan sebagai setting untuk arsitektur. Selain itu, dalam memanfaatkan *view* pada suatu rancangan lansekap, seorang perancang juga harus mempertimbangkan faktor kesesuaian dan perlakuan desain terhadap *view*. Terkait faktor kesesuaian, *view* adalah tema yang dapat memberikan nilai tambah terhadap ruangan atau menambah nilai/kualitas dari fungsi sebelumnya atau fungsi yang telah dibuat. Sedangkan, terkait dengan perlakuan desain terhadap *view*, harus diingat bahwa *view* yang bagus tidak selalu merupakan pemandangan penuh, bahkan *view* biasanya lebih baik jika dibingkai atau dilihat dari suatu *screen*.

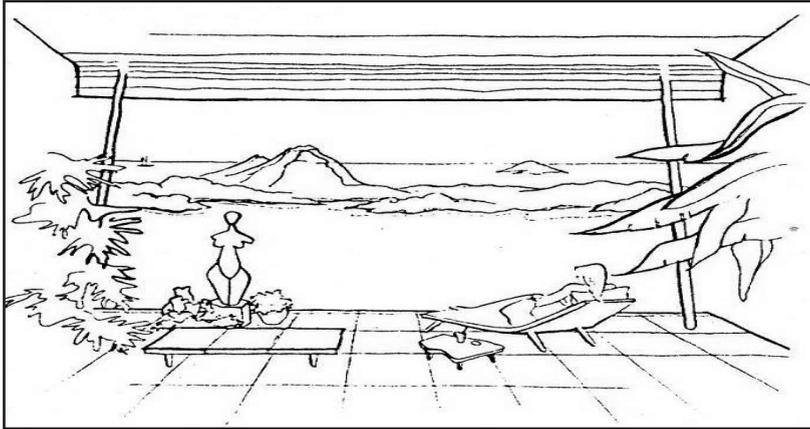
#### 4.1.2 Vista

*Vista* adalah suatu pandangan yang terbatas, biasanya mengarah ke suatu titik perhatian (*vocal point*) atau dapat berarti pembingkai bagian-bagian dari pemandangan. *Vista* merupakan pembatasan pandangan, yang menunjukkan arah batas akhir/ujung pandangan, atau bagian terpenting dan yang paling istimewa, serta mendominasi panorama. *Vista* dapat berupa:

1. *Vista* alami (*natural vista*), seperti lorong sempit yang terbuka, menebus hutan maple Jepang untuk memberi pandangan ke arah Fujiyama.
2. *Vista* buatan (*artificial vista*, *architectural vista*), seperti *Majestic Vista* (jendela kebesaran) dari Istana Versailles yang mengarah ke Air Mancur Neptune yang sangat megah.

*Vista* memiliki 3 (tiga) bidang pembingkai, di mana ketiganya selalu menjaga keserhanaan bentuk, tekstur dan warna. Pertama, bidang vertikal, bisa berupa bidang natural maupun arsitektural, bisa bebas seperti daun tidak dipangkas, bisa juga kaku seperti dinding beton. Kedua, bidang alas/lantai, bisa berupa bidang datar, miring, atau berjenjang, bisa berupa tanaman, air, ataupun lantai keras, seperti paving atau bentuk permukaan lainnya. Dan ketiga, bidang penutup/langit-langit, biasanya terbua, tapi bisa juga berupa bidang penahan cahaya berupa lengkung dedaunan dari suatu sengkuaup (*overhanging*), pohon-pohon ataupun beratap (*roofed*).

Dalam aspek visual, *view* dan *vista* saling berhubungan satu sama lain, namun masing-masing memiliki karakteristik yang berbeda. *View* merupakan suatu pemandangan yang diamati, sedangkan *vista* merupakan segmen yang dibingkai dari suatu *view*. Karakteristik *vista* yang dapat dipertimbangkan dalam desain, yaitu: suatu titik akhir perencanaan (*terminus*), bingkai alam (*enframement*), dan perwujudan yang progresif.



**Gambar 4.7** *Vista* sebagai segmen yang dibingkai dari suatu *view*

**Sumber:** Simonds dan Starke, 2006

### 4.1.3 Pemanfaatan *View*, *Vista* dalam Perencanaan/Perancangan Lanskap

#### 4.1.3.1 *Axis* (sumbu)

Secara esensial, *axis* berarti elemen bidang (denah) berupa garis yang menghubungkan 2 (dua) buah titik atau lebih. Dalam penggunaannya, *Axis* dapat berupa:

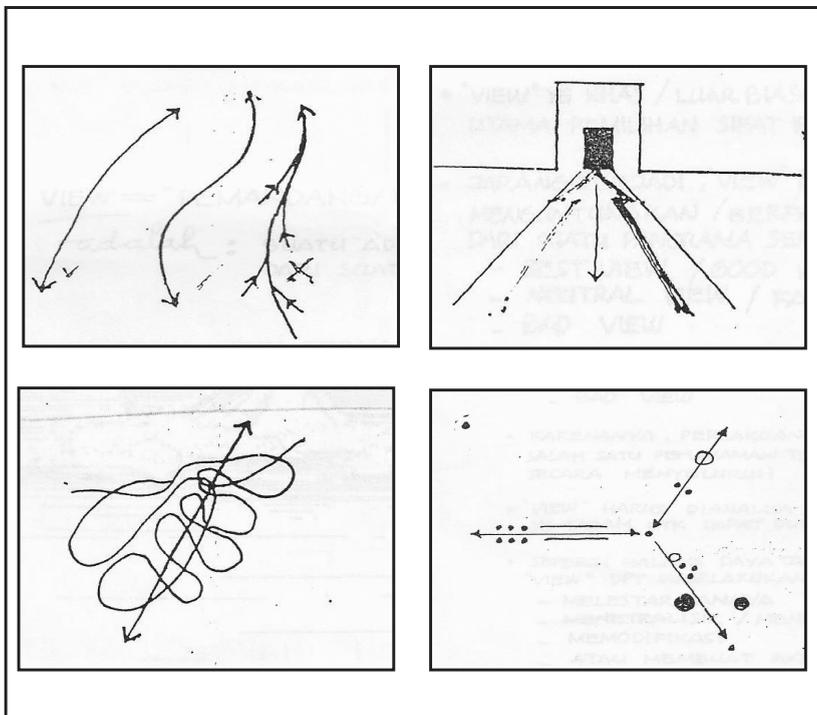
1. *Court; Mall dan Drill Fields* (Lapangan/Pelataran, ruang terbuka untuk berjalan kaki, dan lapangan latihan)
2. *Path/Drive, City Street dan Monumental Park Way* (jalan kecil, jalan raya di kota dan jalan taman monumen)

Kesemuanya harus berfungsi sebagai elemen penghubung.

*Axis* memberi kesan terpusat, radial, center. *Axis* adalah suatu garis yang menghubungkan dua titik atau lebih. Biasanya, dapat terbentuk secara tidak beraturan dan dapat dibengkokkan atau dibelokkan, dimana seringkali kekuatan *axis* menggambarkan kekuatan dari suatu *terminus*. Karakteristik dari *axis*, antara lain, *terminus* sebagai pembangkit pergerakan axial dan seringkali obyek pendamping sebagai elemen yang kuat. Suatu *axis* dapat

simetris walaupun biasanya tidak. *Axis* juga dapat berfungsi sebagai pemer-satu elemen-elemen yang berbeda. Namun, *Axis* juga bersifat mengarahkan, keteraturan, menguasai, dan terkadang membosankan. Beberapa peran antara lain (Simonds dkk, 2006).

1. *Axis* yang kuat, mengisyaratkan pengakhiran (*terminus*) yang kuat pula
2. *Axis* dapat berbentuk tegas, bebas atau berkelok, akan tetapi tidak pernah bercabang atay bersimpangan (*divergent*)
3. *Axis* mampu mengatasi ketidakteraturan pada suatu bentuk area yang bebas, menjadi keteraturan baru yang saling berkaitan
4. *Axis* atau beberapa axis dapat merupakan undur pemersatu (*unifyng element*)



**Gambar 4.8** Karakteristik *Axis*  
**Sumber:** Simonds dan Starke, 2006

#### 4.1.3.2 Rencana simetris

Rencana simetris merupakan suatu hasil perencanaan yang unsur-unsurnya seimbang terhadap titik pusat atau pada sisi-sisi dari suatu sumbu.



**Gambar 4.9** Rencana Simetris dari Gedung DPR Washington DC

**Sumber:** <https://www.pods.com/blog/2020/10/living-in-washington-dc/>

Dalam rencana simetris, terdapat unsur-unsur kedinamisan, ketegasan, dan kealamiahannya. Kedinamisan simetris dibentuk oleh unsur-unsurnya yang berhubungan erat, kualitas kestabilan yang dibentuk dari keseimbangan komposisi, kelengkapan objek, serta interval dan *ritme*. Ketegasan d simetris dibentuk oleh formalitas pola; *emphasis*; kesatuan pola, di mana pengaruh yang dibentuk oleh seluruh objek, bukan masing-masing objek; serta hubungan antar unsur dalam tapak dan antar tapak dengan lingkungan luar yang harmoni. Dan yang terakhir adalah kealamiahannya dari simetris yang dibentuk oleh rencana pola yang terstruktur, pembagian fitur tapak, pembagian fungsi tapak.

#### 4.1.3.3 Rencana asimetris

Rencana asimetris merupakan hasil dari perencanaan yang bebas dari kekakuan, mempunyai hubungan yang erat dan harmonis terhadap alam.



**Gambar 4.10** Penerapan A-Simetris pada Rencana Tata Bangunan dan Lingkungan (RTBL) Kawasan Ibukota Kabupaten Bandar Seri Bintang, Kabupaten Bintang, Provinsi Kepulauan Riau

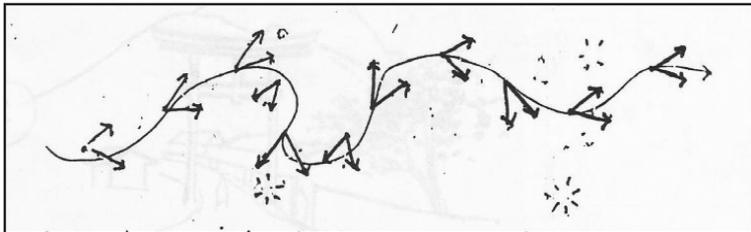
**Sumber:** Laporan Final PT KARSA HARYAMULIA – Kementerian Pekerjaan Umum, 2014

Perencanaan asimetris, merupakan perencanaan yang mempertimbangkan kedekatan hubungan dengan alam yang harmonis; yang menyajikan kualitas lanskap yang tampak alami; dengan sirkulasi lebih bebas dan pemandangan yang bervariasi. Rencana asimetris mengandung keseimbangan visual, yang terbentuk dari komposisi visual yang lengkap dan seimbang; serta merupakan hasil kerjasama dari keseimbangan bentuk, bobot, dan warna. Rencana asimetris juga menggambarkan pertumbuhan organik, di mana pola yang dibentuk mengikuti model pertumbuhan organik dan perencanaan organik, dijadikan dasar dari pengembangan rencana tapak, isi dan bentuk tapak. Penggunaan dari rencana asimetris, cocok untuk perencanaan wilayah yang berskala besar.

#### 4.1.4 Pengaturan (Modulasi) Pandangan melalui Pemanfaatan View dan Vista

Pengaturan pandangan dalam suatu perencanaan/perancangan biasanya berkaitan dengan pergerakan manusia, yang lazim disebut sebagai *Vision in Motion*. Dalam pergerakan tersebut, modulasi pandangan dapat memanfaatkan *view* dan *vista*. Pemanfaatan tersebut dalam modulasi pandangan ini dibedakan menjadi:

1. *Serial Vision*, berarti “RANGKAIAN PEMANDANGAN”, yaitu berbagai keadaan dan persepsi yang tertangkap indera penglihatan kita (visual) secara berurutan (*series/serial*) yang terangkai dalam suatu pergerakan (*motion*). Rangkaian pemandangan yang dialami dalam pergerakan tadi bersifat bebas, dalam pengertian tidak selalu mengandung pertautan (*context*) antara satu dengan berikutnya, namun bisa juga bertautan.



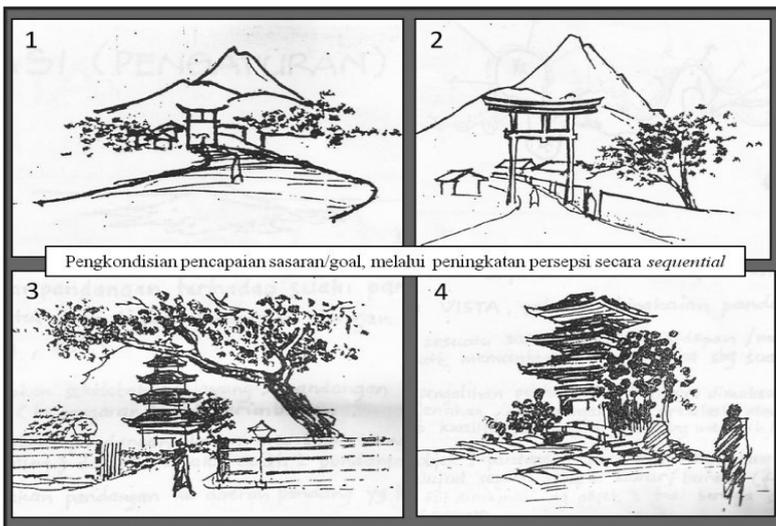
Gambar 4.11 *Serial Vision*

Sumber: Rabindra dan Silia, 2008

2. *Sequence/Sequential Vision*, yang pada dasarnya adalah suatu bentuk rangkaian pandangan seperti halnya “*serial vision*”, bahkan bisa juga dianggap sama (secara umum) dengan “*serial vision*”. Hal yang membedakannya dengan “*serial vision*”, adalah sebagai berikut (Simond, 2006):
  - a. Setiap urutan dari rangkaian pandangan selalu memiliki pertautan makna dari persepsi visualnya

- b. Setiap bagian dari rangkaian pandangan hampir selal memiliki pertautan makna, bila diamati secara terpisah/acak bagian perbagian.
- c. Makna hanya bisa ditangkap melalui persepsi pengalaman total seluruh rangkaian secara berurutan.
- d. Setiap urutan dari rangkaian pandangan memberi peningkatan persepsi dan perubahan/pergantian nilai suksepsi).
- e. Perubahan dan peningkatan persepsi ini bersifat “*hierarchies*” (berjenjang nilai), sehingga sifat “*sequential vision*” dapat disebut *progressive* (progresif).

Contoh dari *sequential vision* pada gambar 4.12.



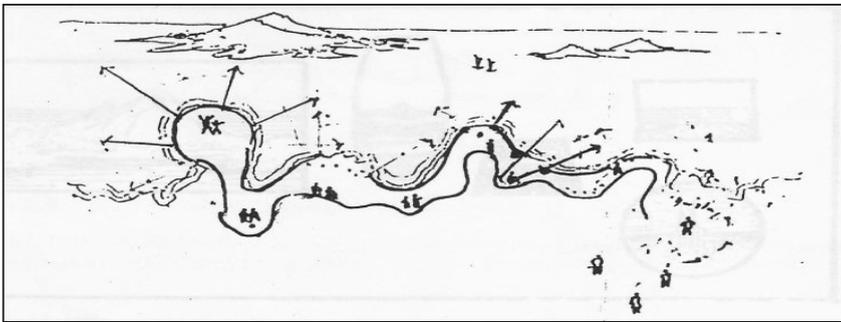
Gambar 4.12 Perwujudan Konsep ‘*Progressive Sequential*’

Sumber: Ashihara, 1986

Dalam pengaturan untuk menikmati pandangan terhadap suatu panorama dapat diatur dan diubah sesuai maksud/tujuan perencanaan/perancangan. Ini dapat dilakukan dengan cara, antara lain (Gambar 4.13):

- a. Menciptakan sekelebat (selayang) pandangan menembus ruang antara (kelonggaran) dari rerimbunan.
- b. Menciptakan pandangan dengan membuat rangka atau pembidangan (*enframing*) dalam bentuk celah-celah pandang.
- c. Menciptakan pandangan ke daerah yang lebih luas.
- d. Menciptakan pembalikan/pembelokan pandangan, diantaranya dengan cara membrikan daya tarik tersendiri (*interest reversed*).

- e. Menciptakan *vista*, yaitu pembingkaiian pandangan.
- f. Menciptakan sesuatu sasaran pandang di depan/menghalangi arah pandangan, untuk memanfaatkan panorama sebagai suatu *Back Drop*.
- g. Menciptakan pengalihan perhatian (biasanya dimaksudkan untu menghilangkan kejenuhan, atau mengalirkan sirkulasi, atau mengalihkan perhatian terhadap kualitas pandangan yang kurang menarik/*bad view*).
- h. Menciptakan objek-objek pandangan di depan/menghalangi arah pandangan sehingga terwujud seperti selaput kabur/buram (film), di mana pemandangan dapat dinikmati dengan objek-objek tadi berupa suatu *fore drop* atau *fore ground*.
- i. Menciptakan suatu cara menikmati pemandangan secara berkonsentrasi dalam suatu bentuk tempat pengamatan yang tersembunyi (*recess area*) yang menyerupai gua (ruang melengkung).
- j. Menciptakan suatu pandangan yang bebas lepas, dengan suatu pandangan memutar (ke segala arah).



**Gambar 4.13** Pengaturan (modulasi) Pandangan dalam Pemanfaatan Panorama

**Sumber:** Simonds dan Starke, 2006

#### 4.1.5. Pengelolaan visual

Dalam melakukan proses perencanaan dan perancangan yang berkaitan dengan pemanfaatan visual diperlukan teknik pengelolaan dan perbaikan terhadap pemandangan visual. Untuk itu, langkah-langkah penting yang harus dilakukan adalah, sebagai berikut:

1. Inventarisasi fitur lanskap yang unik dan menarik.
2. Penilaian dan pengurutan kualitas fitur lanskap.
3. Analisis dan evaluasi keuntungan dan kerugian relatif terhadap dampak visual dari kondisi eksisting .

4. Perumusan kebijakan berdasarkan asas perlindungan fitur lanskap yang unik dan menarik.

#### 4.2 Prosedur Penilaian Visual Lanskap

Keindahan suatu lanskap dapat dinikmati melalui indera penglihatan dengan mengamati pemandangannya. Dalam mengamati suatu lanskap dapat memberikan persepsi dan perasaan psikologis yang berbeda-beda serta menghadirkan nilai simbolik (Steinitz, 1990). Menurut Falero dan Alonzo (1995), salah satu pendekatan dalam perencanaan lanskap selain pendekatan melalui studi lanskap secara keseluruhan dan studi lingkungan, adalah perhatian terhadap aspek visual lanskap yang berkaitan dengan persepsi manusia. Fungsi visual dapat memberikan reaksi bagi yang mengamatinya dan memberikan arti mengenai bagaimana suatu lanskap. Fungsi ini dipengaruhi oleh banyaknya variasi visual yang ada dalam suatu lanskap.

Dalam pendekatan yang memperhatikan aspek visual, diperlukan pemberian penilaian terhadap kualitas keindahan/estetika visual yang diamati. Berdasarkan asumsi bahwa estetika berada inheren di dalam lanskap, maka penilaian dan evaluasi terhadap kualitas estetis dapat dilakukan dengan mendeskripsikan karakteristik lanskap. Zube, et. al (1982) mengidentifikasi empat paradigma yang berkembang dalam penilaian kualitas visual lanskap, yaitu paradigma *Expert*, *Psychophysical*, *Cognitive*, dan *Experiential*. Terdapat dua paradigma yang dominan digunakan, yaitu paradigma *expert* yang mendominasi pada bagian awal periode, dan paradigma *psychophysical* di bagian akhir periode.

Terdapat dua pendekatan dalam menilai estetika lanskap terkait penilaian kualitas lanskap, yaitu pendekatan *descriptive inventory* dan pendekatan *public preference model*. Pendekatan *descriptive inventory* disebut juga pendekatan *formal aesthetic model* (Daniel dan Vining, 1983). Pada pendekatan *descriptive inventory* pengamatan dan penilaian hanya dilakukan oleh para ahli yang berpengalaman, tanpa melibatkan penilaian persepsi publik. Menurut Arthur et al (1977) menyatakan bahwa, penilaian berdasarkan preferensi publik lebih praktis dan layak. Terkait dengan kedua pendekatan dalam penilaian kualitas estetis yang terkandung dalam visual lanskap, terdapat dua metode penilaian kualitas visual, yaitu penilaian deskriptif dan metode penilaian prefensi visual, yang lazim disebut metode *Scenic Beauty Estimation* (SBE).

Penilaian deskriptif bertujuan untuk mengungkapkan dan mendeskripsikan unsur-unsur atau dimensi kualitatif dari kualitas lanskap dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Melakukan pembuatan subsistem untuk proses inventarisasi dan analisis fisik dari kualitas visual lanskap, memberikan atribut-atribut fisik yang digunakan untuk menilai kualitas visual lanskap
2. Dengan asumsi estetika berada inheren di dalam lanskap, maka dengan mendeskripsikan karakteristik lanskap dapat berarti telah memberikan evaluasi terhadap kualitas estetis/visualnya Untuk dapat memberikan penilaian kualitas visual lanskap dari suatu tapak/lokasi sudi perlu dilakukan analisis dan penilaian terhadap:
  - a. Faktor Tingkat Naturalitas Komponen: perbandingan antara komponen natural dan komponen kultural yang secara visual terekam pada satu *scene* (sudut pandang) tertentu di area-area pada tapak
  - b. Komponen-komponen fisik yang membentuk dan mempengaruhi kualitas visual *lanskap* tapak, yaitu:
    - 1) Komponen Natural/Alam, meliputi bentuk muka lahan (*land-form*), badan air dan vegetasi/tata hijau
    - 2) Komponen Kultural/Buatan, meliputi bangunan, infrastruktur tapak, perabot ruang luar (*outdoor furniture*)
    - 3) *Artwork*, merupakan seluruh bentuk penilaian dan analisis dalam tahap penilaian deskriptif yang dapat mengungkapkan semua faktor dan komponen yang mempengaruhi kualitas visual lanskap tapak

Metode penilaian deskriptif kualitas visual lanskap pada suatu tapak dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

1. Penentuan unit-unit lanskap yang dianggap dapat mewakili karakter dari setiap zona. Penentuan ini dilakukan berdasarkan hasil inventarisasi data fisik setiap unit lanskap pada masing-masing zona lanskap pada suatu tapak
2. Kategorisasi dari setiap komponen fisik pada masing-masing unit lanskap untuk bisa mendapatkan karakter dan jenis dari setiap unit lanskap.
3. Kategorisasi karakter dari setiap unit lanskap dilakukan berdasarkan kategori dari masing-masing komponen di dalam unit tersebut. Untuk itu didapatkan tiga kategori utama dari kualitas visual lanskap pada suatu tapak, yaitu :
  - a. Unit lanskap dengan karakter dominan pada komponen natural
  - b. Unit lanskap dengan karakter dominan pada komponen natural dan komponen kultural
  - c. Unit lanskap dengan karakter dominan pada komponen kultural

Pemetaan paras kualitas visual lanskap tapak yang dilakukan berdasarkan kategorisasi karakter unit lanskap agar dapat dipetakan penyebaran unit lanskap yang mewakili karakter unit lanskap dan zona lanskap pada tapak. Penilaian dengan analisis preferensi visual dapat menggunakan metode *Scenic Beauty Estimation* (SBE) (Daniel dan Boster, 1976). Tahapan yang dilakukan untuk menentukan nilai SBE adalah :

1. Penentuan titik pengamatan dan pengambilan foto dengan memerhatikan karakteristik lanskap pada tapak sebagai unit analisis. Titik pengamatan ini merupakan daerah terbuka/tempat yang tinggi.
2. Seleksi foto dilakukan untuk memilih foto yang dianggap paling mewakili keanekaragaman pemandangan yang terdapat pada tapak untuk direpresentasikan kepada responden. Hasil seleksi ini dilakukan berdasarkan foto-foto yang diambil berdasarkan penentuan titik pengamatan.
3. Penilaian oleh responden, dilakukan dengan cara menampilkan foto terpilih selama 10 detik dan langsung dinilai oleh responden. Responden menilai setiap foto yang ditampilkan dengan memberikan nilai 1 sampai 10, dimana nilai 1 menunjukkan nilai yang paling tidak disukai dan nilai 10 merupakan nilai yang paling disukai. Responden dapat ditentukan berdasarkan kebutuhan.
4. Perhitungan nilai SBE, diawali dengan tabulasi data, perhitungan frekuensi setiap skor ( $f$ ), perhitungan frekuensi kumulatif ( $cf$ ) dan *cumulative probabilities* ( $cp$ ). Selanjutnya ditentukan nilai  $z$  untuk setiap nilai  $cp$ . Khusus untuk nilai  $cp = 1.00$  atau  $cp = (z = \pm \infty)$  digunakan rumus perhitungan  $cp = 1 - 1/(2n)$  atau  $cp = 1/(2n)$  (Daniel dan Boster, 1976). Rata-rata nilai  $z$  yang diperoleh untuk setiap fotonya kemudian dimasukkan dalam rumus SBE, yaitu:

$$SBE_x = (Z_x - Z_o) \times 100$$

dimana,  $SBE_x$  = nilai penduga nilai keindahan pemandangan lanskap ke- $x$

$Z_x$  = nilai rata-rata  $z$  untuk lanskap ke- $x$

$Z_o$  = nilai rata-rata suatu lanskap tertentu sebagai standar

## LATIHAN

### Soal

1. Apa yang dapat membentuk karakter visual? Uraikan!
2. Uraikan makna dari sebuah *view*!

3. Uraikan pemanfaatan *view* dan *vista* dalam *vision in motion*!
4. Uraikan upaya pemanfaatan suatu panorama!
5. Uraikan tahapan dalam penilaian visual dengan menggunakan metode *Scenic Beauty Estimation* (SBE)

### **Jawaban**

1. Karakter visual dapat dibentuk oleh tatanan atau interaksi dan komposisi berbagai elemen-elemen, yaitu:
  - Bentuk (*form*), tercipta dari elemen-elemen yang berhubungan dan membentuk suatu kelompok
  - Garis (*line*), merupakan sesuatu yang nyata atau imajiner yang mengarahkan mata untuk melihat perbedaan warna, bentuk, dan tekstur, ditentukan oleh daya tangkap mata dari perbandingan panjang dan lebarnya, naik dan turunnya, serta derajat kesinambungannya (Ching 1995)
  - Warna (*color*), merupakan corak, intensitas dipermukaan suatu bentuk yang paling mencolok dan dapat membedakan suatu bentuk terhadap lingkungannya warna, serta mempengaruhi bobot visual suatu bentuk
  - Tekstur, merupakan karakter permukaan suatu bentuk, yang mempengaruhi perasaan seseorang pada waktu menyentuh dan pada waktu melihat kualitas pemantulan cahaya menimpa permukaan bentuk tersebut.
  - Skala & proporsi, merupakan ukuran nyata yang berhubungan antara komponen-komponen lanskap dan lingkungannya atau hubungan proporsi antara bangunan atau karya arsitektur satu dengan lainnya yang menciptakan suasana teratur diantara unsur-unsur visual. Terkait dengan skala dan proporsi, dikenal tiga kategori skala dalam suatu lingkungan, yaitu:
    - ❖ Skala ruang intim, merupakan skala ruang yang kecil sehingga memberikan rasa perlindungan bagi manusia yang berada di dalamnya. Pada skala ruang kecil keintiman timbul karena gerak manusia yang sangat terbatas.
    - ❖ Skala ruang monumental, merupakan skala ruang yang besar dengan suatu obyek yang mempunyai nilai tertentu sehingga manusia akan merasakan keagungan dari ruang tersebut.
    - ❖ Skala ruang kota, merupakan skala ruang yang dikaitkan dengan kota serta lingkungan manusianya sehingga manusia merasa memiliki atau kerasan pada lingkungan tersebut.

2. *View* adalah pemandangan atau panorama, yang merupakan suatu adegan, sebagai hasil pengamatan/tindakan dari suatu kedudukan yang menguntungkan. *View* juga merupakan pemandangan yang diamati dari suatu titik pandang tertentu (*vantage point*) atau dapat juga merupakan suatu *sceme* yang diamati. *View* sangat berpengaruh terhadap Perencanaan dan Perancangan. Oleh sebab itu, perlu pemahaman dalam pemanfaatan *view*, diantaranya:
  - *View* yang khas/luar biasa/tidak biasa, dapat menjadi alasan utama pemilihan sifat fungsi suatu area/ruang/tapak.
  - *View* jarang dapat sepenuhnya digunakan secara menguntungkan/berguna. Dari suatu panorama sering terdapat unsur-unsur: 1) *best view/good view*, 2) *neutral view/fair view*, 3) *bad view*.
  - Perlakuan yang sewajarnya terhadap *view* adalah satu pemahaman terpenting dalam perencanaan keindahan secara menyeluruh.
  - *View* harus dianalisis dan dikelola dengan cara pandang artistik yang tajam untuk dapat digunakan secara adil sebagai suatu potensi.
3. Seperti halnya daya tarik/nilai-nilai utama lansekap lainnya, *view* dapat diperlakukan dengan cara: 1) melestarikannya, 2) menetralkan/ menciptakan harmoni, 3) memodifikasi, 4) atau membuat aksentuasi.

Pemanfaatan *view* dan *vista* dalam *vision in motion*, yaitu:

- *Serial Vision*, berarti “RANGKAIAN PEMANDANGAN”, yaitu berbagai keadaan dan persepsi yang tertangkap indera penglihatan kita (visual) secara berurutan (*series/serial*) yang terangkai dalam suatu pergerakan (*motion*). Rangkaian pemandangan yang dialami dalam pergerakan tadi bersifat bebas, dalam pengertian tidak selalu mengandung pertautan (*context*) antara satu dengan berikutnya, namun bisa juga bertautan.
- *Sequence / Sequential Vision*, yang pada dasarnya adalah suatu bentuk rangkaian pandangan seperti halnya “*serial vision*”, bahkan bisa juga dianggap sama (secara umum) dengan “*serial vision*”. Hal yang membedakannya dengan “*serial vision*”, adalah:
  - ❖ Setiap urutan dari rangkaian pandangan selalu memiliki pertautan makna dari persepsi visualnya.
  - ❖ Setiap bagian dari rangkaian pandangan hampir selalu memiliki pertautan makna, bila diamati secara terpisah/acak bagian perbagian.
  - ❖ Makna hanya bisa ditangkap melalui persepsi pengalaman total seluruh rangkaian secara berurutan.

- ❖ Setiap urutan dari rangkaian pandangan memberi peningkatan persepsi dan perubahan/pergantian nilai suksesti).
  - ❖ Perubahan dan peningkatan persepsi ini bersifat “*hierarchies*” (berjenjang nilai), sehingga sifat “*sequential vision*” dapat disebut *progressive* (progresif).
4. Upaya pemanfaatan suatu panorama dapat dilakukan dengan cara:
- Menciptakan sekelebat (selayang) pandangan menembus ruang antara (kelonggaran) dari rerimbunan.
  - Menciptakan pandangan dengan membuat rangka atau pembidangan (*enframing*) dalam bentuk celah-celah pandangan.
  - Menciptakan pandangan ke daerah yang lebih luas.
  - Menciptakan pembalikan/pembelokan pandangan, diantaranya dengan cara membiarkan daya tarik tersendiri (*interest reversed*).
  - Menciptakan *vista*, yaitu pemingkaian pandangan.
  - Menciptakan sesuatu sasaran pandang di depan/menghalangi arah pandangan, untuk memafaatkan panorama sebagai suatu *Back Drop*.
  - Menciptakan pengalihan perhatian (biasanya dimaksudkan untuk menghilangkan kejenuhan, atau mengalirkan sirkulasi, atau mengalihkan perhatian terhadap kualitas pandangan yang kurang menarik/*bad view*).
  - Menciptakan objek-objek pandangan di depan/menhalangi arah pandangan sehingga terwujud seperti selaput kabur/buram (film), di mana pemandangan dapat dinikmati dengan objek-objek tadi berupa suatu *fore drop* atau *fore ground*.
  - Menciptakan suatu cara menikmati pemandangan secara berkonsentrasi dalam suatu bentuk tempat pengamatan yang tersembunyi (*recess area*) yang menyerupai gua (ruang melengkung).
  - Menciptakan suatu pandangan yang bebas lepas, dengan suatu pandangan memutar (ke segala arah).
5. Tahapan dalam penilaian visual dengan menggunakan metode *Scenic Beauty Estimation* (SBE), adalah sebagai berikut:
- Penentuan titik pengamatan dan pengambilan foto dengan memperhatikan karakteristik lanskap pada tapak sebagai unit analisis. Titik pengamatan ini merupakan daerah terbuka/tempat yang tinggi.
  - Seleksi foto dilakukan untuk memilih foto yang dianggap paling mewakili keanekaragaman pemandangan yang terdapat pada tapak

untuk direpresentasikan kepada responden. Hasil seleksi ini dilakukan berdasarkan foto-foto yang diambil berdasarkan penentuan titik pengamatan.

- Penilaian oleh responden, dilakukan dengan cara menampilkan foto terpilih selama 10 detik dan langsung dinilai oleh responden. Responden menilai setiap foto yang ditampilkan dengan memberikan nilai 1 sampai 10, dimana nilai 1 menunjukkan nilai yang paling tidak disukai dan nilai 10 merupakan nilai yang paling disukai. Responden dapat ditentukan berdasarkan kebutuhan.
- Perhitungan nilai SBE, diawali dengan tabulasi data, perhitungan frekuensi setiap skor ( $f$ ), perhitungan frekuensi kumulatif ( $cf$ ) dan *cumulative probabilities* ( $cp$ ).

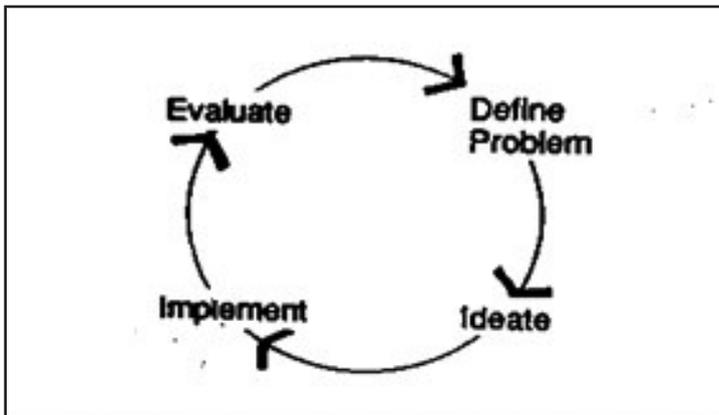


# BAB V

## PERANCANGAN LANSKAP

### 5.1. Proses Perancangan

Perancangan adalah suatu proses kreatif, mengubah keadaan semula menjadi keadaan yang baru. Proses kreatif yang dimaksud adalah rangkaian dari suatu kegiatan yang bersifat multidimensi, mulai dari tahap merumuskan masalah, pengumpulan data dan informasi, sampai tahap akhir berupa pembuatan gambar kerja dan tata laksana proyek. Pada dasarnya perancangan adalah sebuah proses perwujudan dari seperangkat tujuan yang telah ditetapkan dalam proses perencanaan, dan perancangan harus sensitif terhadap berbagai gejala keruangan yang muncul dalam kawasan studi (Purnomo, 2009) Proses perancangan bersifat siklus yang secara garis besar terdiri dari mendefinisikan masalah, membangun gagasan, mengimplementasikan dan melakukan evaluasi, seperti terlihat pada gambar 5.1 (Motloch, 1991).



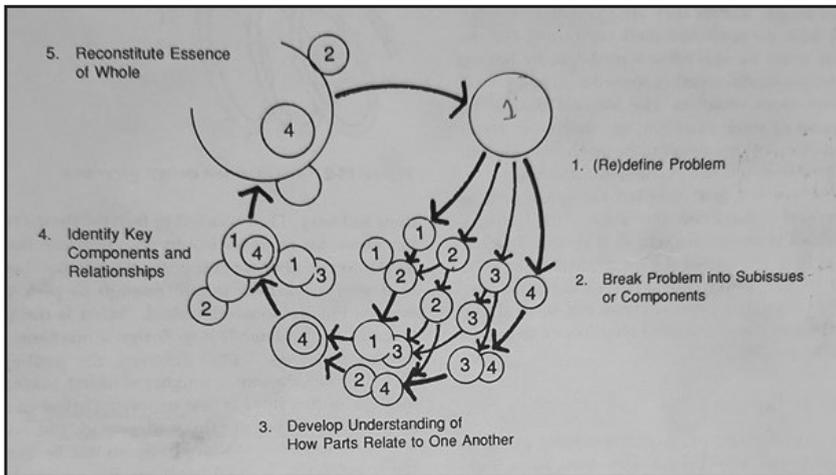
Gambar 5.1. Proses perancangan

Sumber : Motloch,1991

#### 1. Mendefinisikan masalah

Permasalahan akan lebih mudah dipahami apabila perancang memahami dan memetakan persoalan yang menaungi permasalahan yang dihadapi. Berbeda dengan membangun gagasan yang didominasi oleh pemikiran intuitif, mendefinisikan masalah bersifat analitis, yaitu menguraikan permasalahan menjadi berbagai isu dan menelaah bagian-bagian tersebut serta menghubungkan antar bagian untuk memperoleh pengertian dan pemahaman yang tepat dari permasalahan itu sendiri.

Mendefinisikan masalah dimulai dengan pemahaman terhadap permasalahan itu sendiri, munculnya permasalahan ditandai dengan adanya gap/ jurang antara kenyataan dan harapan, atau antara teori dan kenyataan. Untuk memudahkan, maka permasalahan harus diidentifikasi, didefinisikan dan diberi pengertian. Proses identifikasi masalah dapat disederhanakan dengan memecah masalah menjadi beberapa sub isu atau komponen seperti yang terlihat pada gambar 5.2.



**Gambar 5.2.** Proses mendefinisikan masalah

**Sumber:** Motloch, 1991

Mahasiswa seringkali kesulitan dalam mendefinisikan masalah, karena tidak dapat membedakan antara persoalan, permasalahan dan masalah. Persoalan adalah berbagai hal yang dipikirkan, sedangkan permasalahan adalah gap (jurang pemisah) antara harapan atau teori dan kenyataan, sedangkan masalah adalah sesuatu yang harus diselesaikan (dipecahkan) (Kusuma, 2019; KBBI). Pada tabel 5.1. di bawah ini diberikan contoh antara persoalan, permasalahan dan masalah.

**Tabel 5.1. Contoh Persoalan, Permasalahan dan Masalah**

Persoalan	Permasalahan	Masalah
Kenyamanan	Taman terasa panas	Tidak ada pohon peneduh
	Kedinginan saat berada di dalam rumah	Interior menggunakan material tidak memberikan kehangatan

Keindahan	Rumah tidak laku, meski harga di bawah pasaran	Daerah rawan banjir
	Taman tidak banyak di kunjungi	Taman tidak menarik
Mood	Tidak merasa santai ketika di taman	Taman dekat dengan lintasan kereta api
	Bekerja di kantor tidak produktif	Suasana yang tidak menyenangkan
<b>Sumber:</b> dimodifikasi oleh penulis dari Kusuma 2019		

Mendefinisikan masalah adalah proses analitis yaitu memecahkan persoalan berdasarkan dugaan atau hipotesis dan menghubungkan antar bagian untuk mendapatkan pengertian dan pemahaman permasalahan secara keseluruhan.

## 2. Membangun gagasan

Apabila permasalahan bersifat rasional, logis, deduktif dan pragmatis, maka gagasan bersifat intuitif dan imajinatif (angan-angan). Kreativitas sangat diperlukan dalam membangun gagasan dan gagasan sangat diperlukan untuk membangun tema. Gagasan dapat muncul dari interpretasi lanskap atau permasalahan dari obyek studi itu sendiri.

## 3. Implementasi

Tahap ini merupakan realisasi atau pelaksanaan dari ide atau gagasan-gagasan yang berisikan hal-hal yang bersifat fisik maupun non fisik (sosial, budaya). Dalam hal ini maka pelaksanaan atau implementasi adalah bagian dari proses mengubah ruang menjadi tempat (*place making*).

## 4. Evaluasi

Tahap ini merupakan tahapan penilaian untuk mengukur dampak dan efektivitas dari suatu rancangan, sehingga dapat diketahui apakah disain yang dibuat sudah memecahkan permasalahan dan sudah sesuai dengan gagasan serta dilaksanakan sesuai program, spesifikasi dan persyaratan yang telah ditetapkan. Apabila dari hasil penilaian ditemui adanya penyimpangan maka akan segera dilakukan perbaikan dengan pengajuan berbagai alternatif, sehingga tercapai kesepakatan dan kesesuaian dengan gagasan awal.

### 5.1.2. Proses Perancangan Lanskap

Lanskap sebagai suatu hamparan, perwujudannya merupakan hasil interaksi antar elemen-elemen alam, elemen alam dan manusia serta antar manusia dengan manusia, sehingga rancangan lanskap bukan hanya sebuah proses tetapi teknik dan filosofi dari proses perancangan itu sendiri yang mengintegrasikan sistem teknik, sistem ekologis dan sistem sosial budaya. Lanskap yang dirancang merupakan sebuah totalitas yang berkembang secara dinamis dalam merespon pengaruh-pengaruh berbeda baik dalam skala lokal maupun regional. Keberhasilan suatu perancangan sangat ditentukan oleh proses perancangan di mana seorang perancang di tuntut untuk kreatif dan inovatif, sehingga hasil rancangannya akan memiliki daya tarik, responsif dan demokratis, serta berkelanjutan (Carr 1992).

Perancangan lanskap merupakan proses mengatur, merencanakan dan mengubah lanskap menjadi sebuah *places* (*place making*). Perancangan lanskap adalah suatu ekspresi dari dimensi waktu (masa kini dan masa depan), dinamika proses alam dan sosial serta keindahan. Perancangan lanskap merupakan upaya untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi, serta menanggapi berbagai kebutuhan dan/atau keinginan dari suatu kondisi untuk mencapai tujuan. Sebagai sebuah kerangka kerja, proses perancangan lanskap secara sistimatis membantu arsitek lanskap untuk fokus pada semua faktor yang dapat mempengaruhi hasil rancangannya baik secara internal (dalam tapak) maupun eksternal (di luar tapak), baik yang nyata (*tangible*) maupun yang tidak nyata (*intangibile*).

Proses perancangan lanskap juga disebut sebagai proses merancang tapak (*site design process*), yang secara sistimatis terdiri dari beberapa tahapan, yaitu ( Motloch 1991; Molnar, 2015):

1. Pernyataan masalah (*problem statements*),
2. Kajian pustaka,
3. Pengumpulan data,
4. Analisis tapak,
5. Skematik disain,
6. Rancangan tapak, serta
7. Laporan.

#### 5.1.2.1 Pernyataan masalah (*problem statements*)

Pernyataan masalah adalah gambaran tentang isu yang ingin diselesaikan atau diperbaiki melalui perancangan. Rumusan masalah merupakan

hasil dari penelaahan yang lebih mendalam dari isu yang muncul dilapangan baik yang nyata (terlihat) maupun tidak nyata. Pernyataan masalah haruslah tersambung dengan latar belakang dan tujuan perancangan, memiliki benang merah. Apabila masalah tersebut pernah dibahas oleh perancang sebelumnya, apakah memadai atau tidak, sehingga masalah masih tetap dapat dimunculkan.

Beberapa aspek yang perlu dipertimbangkan dalam menyusun pernyataan masalah adalah terkait dengan fungsi, bentuk, ekonomi dan waktu (Pena, 1977). Contoh pernyataan masalah adalah sebagai berikut: Sarana dan prasarana pada taman-tama kota sudah cukup memadai untuk warga melakukan kegiatan sosial di ruang luar, namun adanya peraturan pemerintah tentang pembatasan sosial berskala besar, maka terjadi *penurunan fungsi* taman. Di satu sisi pemerintah juga menganjurkan untuk banyak melakukan kegiatan di ruang luar, dibandingkan di dalam ruang, karena di ruang luar akan mendapatkan udara segar dan sinar matahari dan tetap menjalankan protokol kesehatan. Dari contoh tersebut terlihat bahwa fungsi dan *disain* (penataan taman), serta aturan penggunaan taman merupakan masalah yang harus dipecahkan.

#### **5.1.2.2. Kajian pustaka**

Kajian pustaka dilakukan setelah permasalahan teridentifikasi. Kajian pustaka dilakukan untuk memetakan perkembangan pengetahuan terkini (*state of the art*) dan mempertajam pernyataan masalah, perumusan masalah dan tujuan perancangan (Kusuma, 2019). Kajian pustaka dapat dilakukan dengan berbagai cara dengan mudah dan cepat, antara lain merujuk pada artikel jurnal yang sesuai dengan topik yang diminati, juga kajian buku. Hasil kajian pustaka di cermati dan diekstrasi menjadi sebuah kerangka teori yang akan digunakan dalam memecahkan masalah, mencapai tujuan dan menyusun konsep perancangan.

#### **5.1.2.3. Pengumpulan data**

Berbagai metode dapat dilakukan dalam upaya pengumpulan data, namun metode yang biasa dilakukan adalah survei dan pengamatan. Survei adalah kegiatan mengumpulkan data dan/atau informasi baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap proyek atau obyek studi. Berbagai teknik dapat dilakukan dalam kegiatan survey ini, yaitu wawancara dan kuesioner pemetaan. Selain survei juga ada ada teknik pengamatan baik langsung maupun tak langsung.

Tahapan dalam melakukan survei adalah sebagai berikut:

1. Menyusun daftar inventarisasi data.  
Inventarisasi data dan informasi berisi berbagai hal yang akan dikumpulkan berkaitan dengan proyek studi baik yang berkaitan dengan tapak maupun di luar tapak, nyata maupun tidak nyata, alami ataupun buatan.
2. Menyusun jadwal dan perlengkapan survei, serta administrasi yang berkaitan dengan perijinan dan lain-lain.

#### 5.1.2.4. Analisis

Dalam analisis tidak hanya di bahas kondisi saat ini saja, tetapi perancang harus dapat memprediksi di masa depan. Terdapat 2 (dua) kegiatan yang dilakukan dalam analisis, yaitu menyusun program kebutuhan (*programming*) dan analisis tapak, berupa kegiatan mengolah atau mengubah data dan informasi yang masih mentah serta sulit dipahami, menjadi mudah dipahami dan dikomunikasikan.

##### 1. Pemrograman (*programming*)

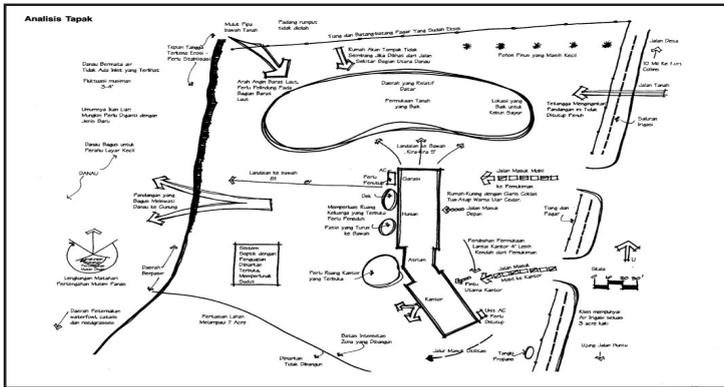
Pemrograman merupakan suatu proses untuk menggali dan menetapkan kebutuhan-kebutuhan pengguna, serta kebutuhan tapak itu sendiri. Pertimbangan fungsi, berkenaan dengan kebutuhan ruang untuk memenuhi kebutuhan dan tuntutan pengguna. Sebuah program dimulai dengan membuat daftar komponen-komponen atau elemen-elemen dari kebutuhan pengguna baik secara kualitatif maupun kuantitatif, yang terkait dengan fasilitas, jumlah fasilitas, ukuran dari berbagai fasilitas, karakteristik, dan gambaran tata letak dari fasilitas tersebut dari sebuah *setting* perilaku (Motloch 1991). Pemrograman dilakukan untuk menjawab kebutuhan pengguna, dengan tahapan sebagai berikut : a. Menetapkan kebutuhan ruang; b. Menetapkan besaran ruang; c. Menetapkan pola hubungan ruang; d. Menetapkan zoning/pengelompokkan fungsi ruang; e. Menetapkan kualitas ruang. Pada tabel di bawah ini disampaikan contoh tabel yang bisa digunakan untuk menyusun pemrograman untuk kebutuhan ruang.

**Tabel 5.2. Contoh program kebutuhan ruang**

Pembagian Ruang	Kebutuhan Ruang	Aktivitas	Pelaku	Dimensi Ruang	Perletakan	Fungsi
Zona Publik	Area serbaguna	Tempat untuk berbagai kegiatan baik formal maupun non formal	Pengunjung, pengelola, pasyarakat sekitar	20 %	Pada bagian depan tapak	Untuk berbagai keperluan
	Area Informasi dan evakuasi	Tempat untuk berbagi informasi bagi pengunjung	Pengunjung, pengelola	30 %		Arena penerima dan evakuasi
	Area Pengelola	Tempat bagi pengelola	Pengelola	20%		Untuk kegiatan pengelolaan
	Area Museum sederhana (outdoor)	Tempat memamerkan dan mengkoleksi berbagai keunikan / potensi flora dan fauna	Pengelola	10%		Sebagai area pameran
	Area Panggung terbuka	Tempat pertunjukan kesenian lokal di ruang luar	Pengelola, pengunjung, pengisi acara	20%		Sebagai area budaya

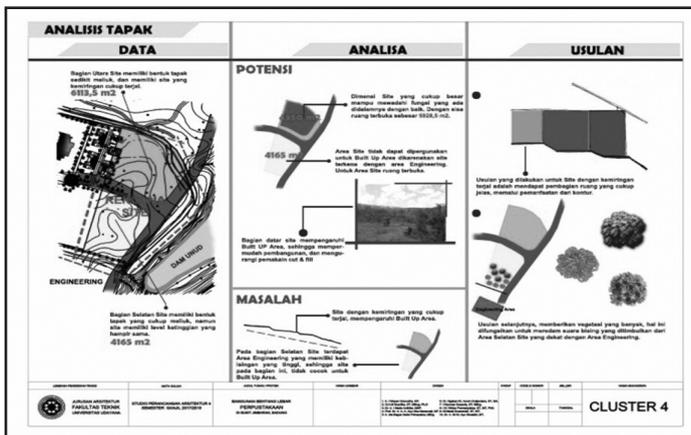
## 2. Analisis tapak

Tapak merupakan suatu kumpulan jaringan yang sangat aktif, yang terus saling jalin menjalin dan membentuk hubungan yang rumit dengan kondisi di sekitarnya, sehingga setiap tapak selalu ada penggunaan yang tepat dan untuk setiap kebutuhan selalu ada tapak yang tepat (Simond, 1961). Analisis tapak merupakan suatu kegiatan riset pra rancangan yang fokus pada kondisi di dalam tapak (*in site factors*) dan di luar tapak (*out site factors*) serta kaitan (tautan) antara keduanya baik fisik maupun non fisik. Perancang harus mahir membaca bagaimana karakter-karakter setiap aspek saling mempengaruhi satu sama lain dengan tujuan untuk mengidentifikasi semua faktor yang mempengaruhi tapak, sehingga dapat diketahui potensi, kendala atau masalah dan peluang (gambar 5.3 dan gambar 5.4).



Gambar 5.3. Analisis Tapak

Sumber: Reid 2001



Gambar 5.4. Proses Analisis tapak

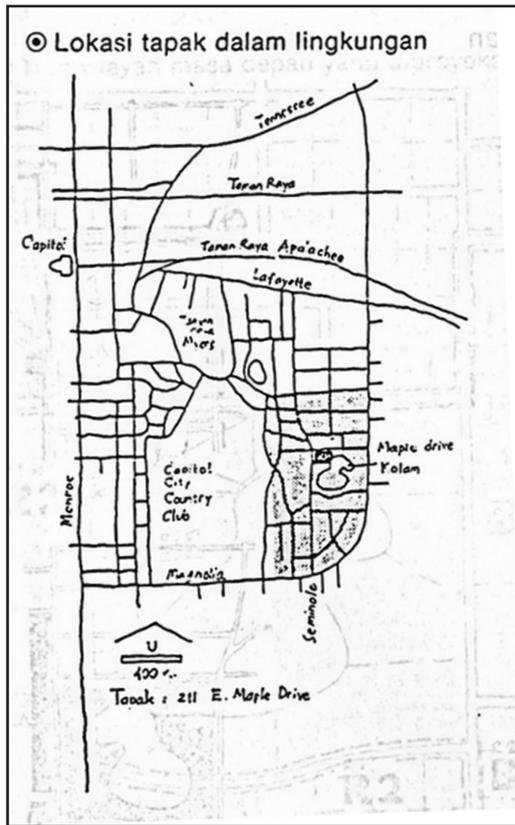
Sumber: <https://www.google.com/search?q=analisis+tanah+tapak&tbm=i>

Beberapa analisis yang biasa dilakukan sebagai berikut:

## 1. Fisik

### a. Analisis Letak

Analisis letak digunakan untuk untuk mengetahui posisi dan letak tapak serta keterkaitan atau hubungan antara tapak dengan kawasan sekitarnya, baik dalam skala lokal maupun regional. Dalam analisis tapak, persoalan yang dianalisis antara lain lokasi, letak, tata wilayah (*land use*), lalu lintas, pencapaian, kedudukan (peran dan fungsi) tapak terhadap sekitarnya (gambar 5.5).



Gambar 5.5. Analisis letak tapak terhadap lingkungan sekitar

Sumber: <https://www.google.com/search?q=analisis+tanah+tapak&tbm=i>

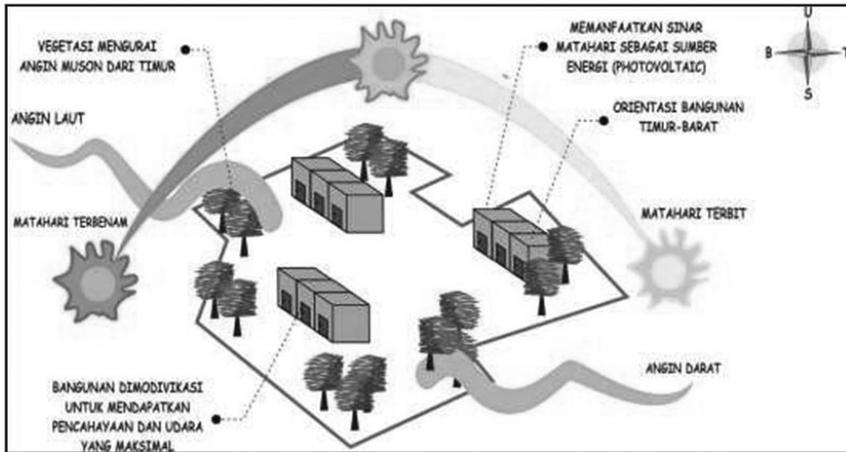
### b. Analisis Topografi

Analisis topografi digunakan untuk mengetahui bentuk permukaan (konfigurasi) kawasan, pola pergerakan air ataupun ketinggian dari suatu kawasan, sehingga dapat digunakan sebagai dasar untuk menentukan perhitungan *cut and fill* sesuai dengan kebutuhan tapak (gambar 5.6).



e. Analisis iklim dan lintasan matahari

Analisis ini digunakan untuk mengetahui kondisi termal tapak, untuk menentukan perletakan berbagai fasilitas yang akan dirancang sehingga dapat mewujudkan zona-zona kenyamanan dan keamanan bagi pengunjung maupun lingkungan sekitar (gambar 5.8).



Gambar 5.8. Analisis lintasan matahari dan angin

Sumber: <https://www.google.com/search?source=univ&tbm=isch&q=analisis+lintasan+matahari&sa=X&ved>

f. Analisis tanah

Analisis tanah digunakan untuk mengetahui tingkat kesuburan, drainase serta komposisi tanah, sehingga dapat ditentukan jenis vegetasi dan konstruksi untuk penggunaan elemen-elemen perkerasan. Analisis kondisi tanah biasanya diperoleh dari hasil laboratorium, dengan mengambil sampel tanah dari lokasi, atau dapat pula diambil dari hasil penelitian sebelumnya (data sekunder)

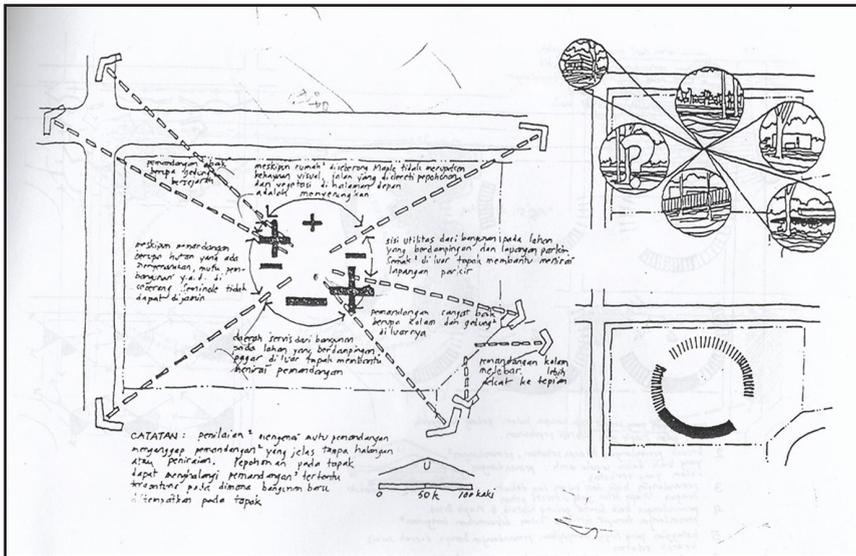
## 2. Non Fisik

a. Analisis ruang

Analisis ini berguna untuk mengetahui hubungan antar ruang serta area yang paling sesuai dengan kebutuhan. Analisis ruang dilakukan berdasarkan analisis fisik seperti topografi, kebisingan, iklim dan visual serta aksesibilitas,

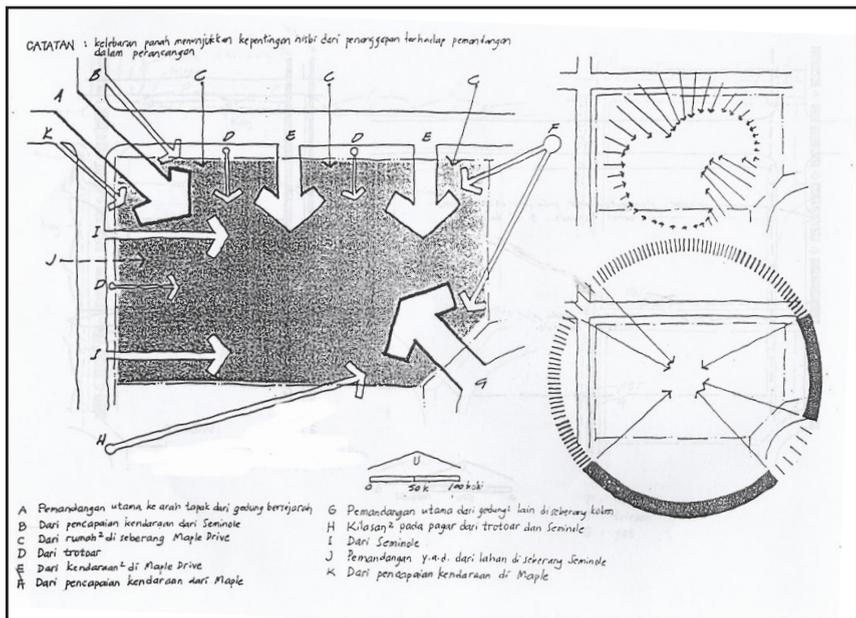
b. Analisis visual atau pemandangan (*view*)

Analisis ini digunakan untuk mengetahui dan menilai aspek visual (*view*) pada tapak baik secara internal (dari dalam keluar tapak) maupun eksternal (dari luar ke dalam tapak) seperti terlihat pada gambar 5.9 dan 5.10.



Gambar 5.9 Analisis pemandangan dari dalam ke luar tapak

Sumber: T. White (1985)

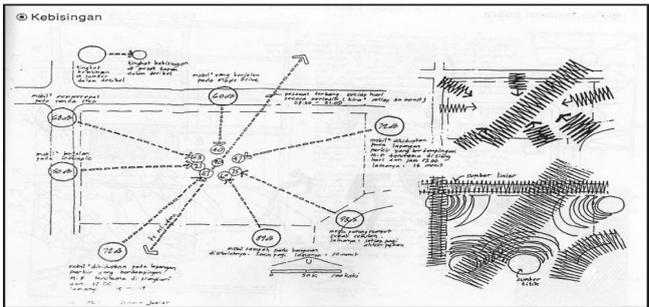


Gambar 5.10 Analisis pemandangan dari luar ke dalam tapak

Sumber: T. White (1985)

c. Analisis kebisingan, polutan dan sensorik

Analisis ini digunakan untuk mengetahui dan menilai seberapa besar intensitas gangguan baik karena suara, polutan dan bau (gambar 5.11).

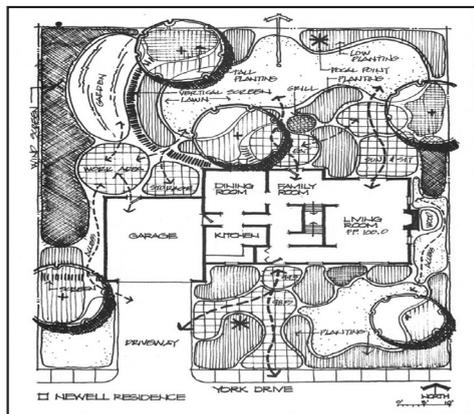


Gambar 5.11 Analisis kebisingan

Sumber: T. White (1985)

### 5.1.2.5. Disain skematik

Pada intinya, desain skematik adalah proses akhir dari analisis, yang ditampilkan di atas tapak dalam bentuk denah 2 dimensi. Desain skematik menggambarkan tata letak dari area dan fasilitas yang akan dirancang dalam bentuk diagram, baik dilakukan secara manual maupun digital. Desain skematik dibuat untuk memperlihatkan gambaran atau implementasi dari pemecahan masalah dan tujuan perancangan. Dalam desain skematik semua yang ditampilkan masih dalam bentuk pra konsep dalam beberapa alternatif dengan penekanan pada aspek bentuk ruang dan sirkulasi yang disajikan dalam beberapa alternatif (Motloch 1991). Pada gambar 5.12 di bawah ini contoh dari desain skematik.



Gambar 5.12. Disain skematik

Sumber: alwright.wordpress.com

### 5.1.2.6. Konsep perancangan

Perancangan merupakan proses untuk menciptakan atau membuat obyek baru. Perancangan dapat berarti juga sebagai hasil akhir dari proses kreatif yang sudah melalui beberapa tahap, baik itu berwujud sebuah gambar maupun obyek nyata. Konsep perancangan merupakan proses intuitif yang lahir sebagai jawaban atas deskripsi, fungsi, dan tujuan serta pemecahan masalah dari sebuah rancangan lanskap (Motloch '1991). Dari konsep perancangan ini akan mewujudkan sebuah rancangan yang merupakan gabungan antara prinsip dan elemen disain atau rancangan (gambar 5.13).

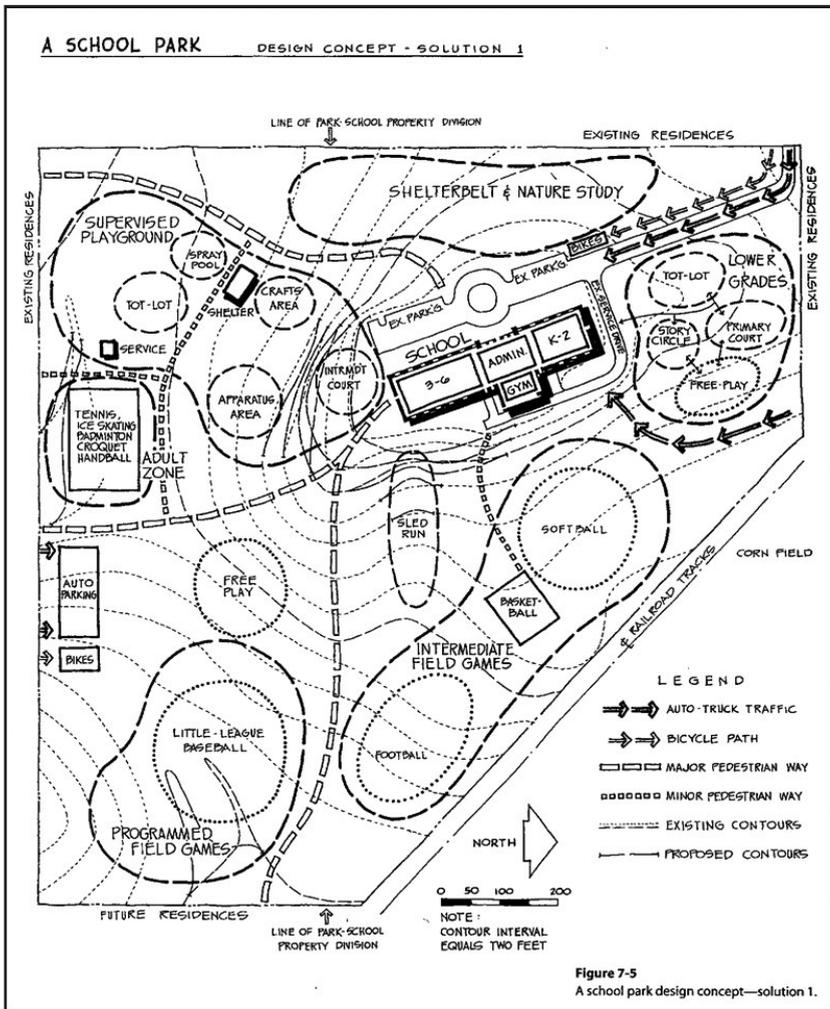


Figure 7-5  
A school park design concept—solution 1.

Gambar 5.13 Konsep Perancangan

Sumber: T. White (1985)

### 5.1.2.7. Perancangan Tapak (Site plan)

Perancangan tapak merupakan hasil dari konsep yang terpilih, dan merupakan wujud dari pengaturan ruang dan masa baik alami maupun buatan dari suatu lingkungan, sehingga menghasilkan lingkungan yang fungsional dan estetis (Rutledge, 1985; Molnar 2015). Beberapa produk dari perancangan lanskap dapat berupa 2 dimensi, maupun 3 dimensi, antara lain rencana induk lanskap (*landscape master plan*) yang berisi : rancangan penanaman (*planting design*), rancangan perkerasan (*hardscape design*), rencana utilitas, rencana aksesibilitas (gambar 5.14).

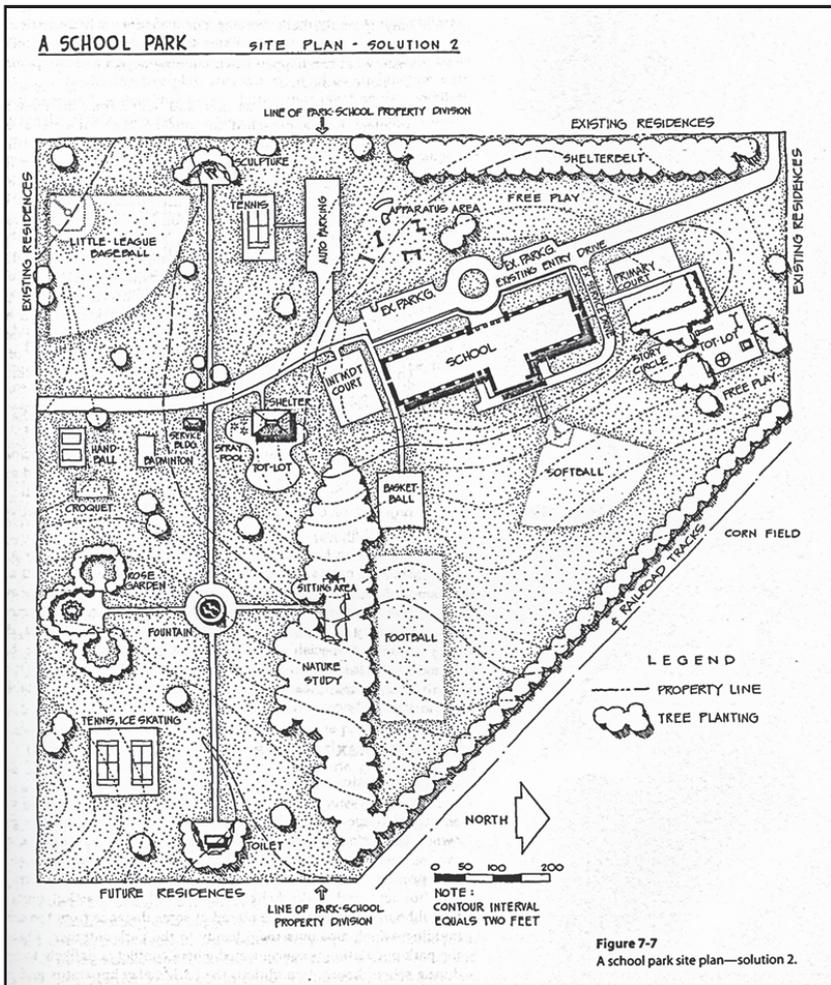
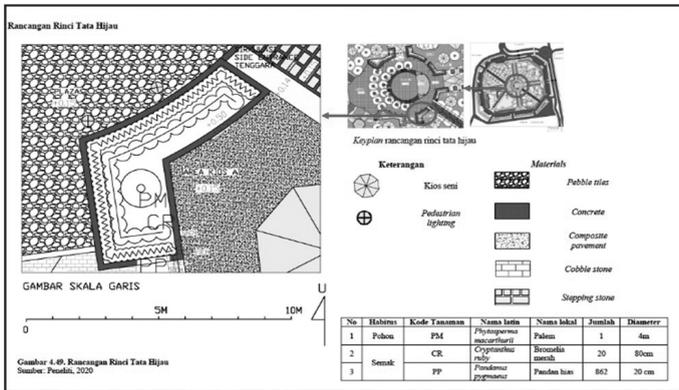


Figure 7-7  
A school park site plan—solution 2.

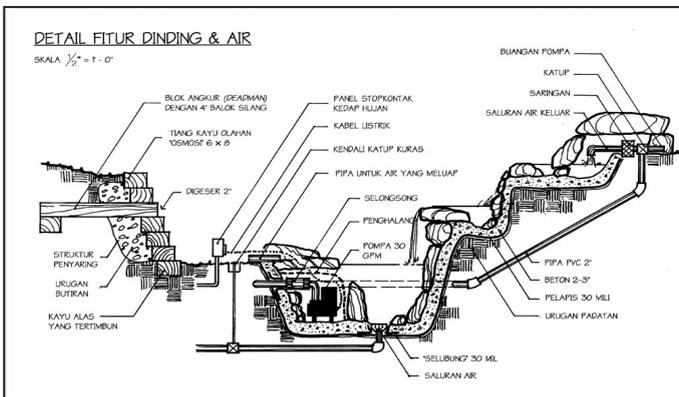
Gambar 5.14 Perancangan tapak  
Sumber: T. White (1985)

### 5.1.2.8. Pengembangan rancangan (*design development*)

Pengembangan rancangan dilakukan untuk lebih memperjelas rancangan secara teknis, karena semua hasil perancangan diterjemahkan kedalam bentuk gambar kerja yang sifatnya teknis, seperti potongan dan tampak dalam skala yang lebih kecil (1:10 atau 1:20). Pada pengembangan rancangan terlihat jelas jawaban dari tujuan dan penyelesaian pemecahan permasalahan yang diangkat, sehingga mengekspresikan ide, konsep. Pengembangan rancangan diperlakukan pada area-area khusus yang memiliki keunikan dalam konteks keseluruhan dari tapak suatu lingkungan (Motloch' 1991) . Selain teknis kadangkala pada tahap pengembangan perancangan diperlukan penjelasan yang sifatnya non teknis, misal tentang regulasi dan pengelolaan, dan semua itu tidak terlepas dari konsep dasar yang telah ditetapkan proses sebelumnya (gambar 5.15 dan 5.16).

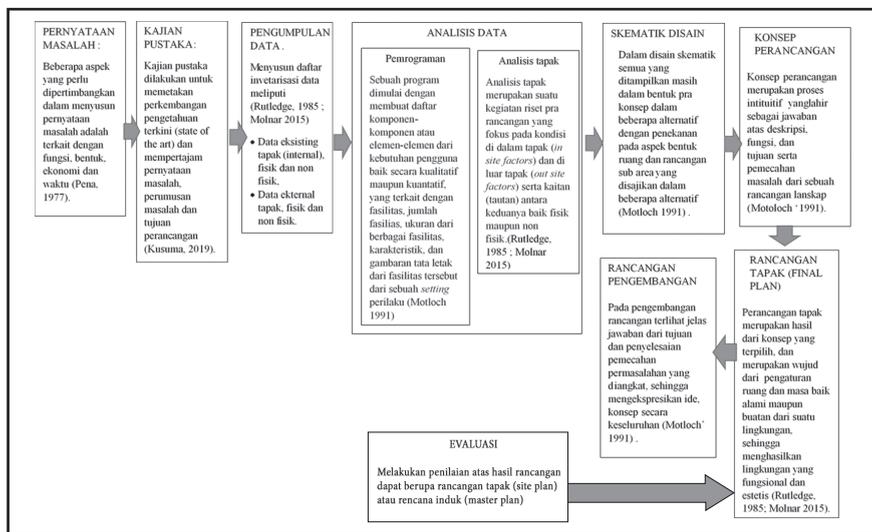


**Gambar 5.15** Rancangan rinci merupakan salah satu bentuk dari pengembangan desain  
**Sumber:** Mirekel 2019



**Gambar 5.16.** Potongan merupakan salah satu bentuk dari pengembangan desain  
**Sumber:** Reid 2001

Seorang perancang harus menetapkan fungsi tertentu dari tapak/kawasan/lingkungan yang akan di rancang. Kegagalan suatu rancangan bukan karena rancangannya yang salah tetapi karena rancangan tersebut tidak sesuai dengan tapak dan lingkuga sekitarnya. Sebuah pusat perbelanjaan tidak dilengkapi dengan area parkir yang memadai, sehingga ketika terjadi lonjakan pengunjung, akan menggunakan badan jalan sebagai area parkirnya.. Sebuah sekolah yang berhadapan dengan jalan raya dan masih banyak fungsi-fungsi bangunan yang tidak sesuai dengan kondisi sekitarnya atau tidak dilengkapi dengan fasilitas yang memadai. Untuk memperjelas proses perancangan, di bawah ini disampaikan diagram proses perancangan yang merupakan gabungan dari Rutledge ‘1965; Motloch ‘1991; Molnar, 2015; dan Kusuma ‘2019.



Gambar 5.17. Diagramatik proses

Perancang harus menggali dan mendalami karakter-karakter lanskap (*feel of the land*), baik yang alami maupun buatan, sesuai untuk memenuhi kebutuhan proyek. Tapak/kawasan/lingkungan yang ideal adalah yang tidak terlalu banyak memerlukan perubahan (modifikasi). Perancang harus membuat daftar berbagai karakter lanskap yang akan dirancang. Ada 2 faktor yang harus diketahui, dikenal, dipahami, dialami, dipelajari, terkait dengan karakter tapak yaitu faktor fisik dan faktor non fisik.

## 5.2. Faktor-Faktor Fisik Dalam Perancangan Lanskap

Faktor fisik dalam perancangan lanskap secara garis besar dapat dikelompokkan dalam 2 (dua) klalsifikasi, yaitu faktor alami dan faktor buatan.

## 1. Faktor alami.

Faktor alami merupakan faktor yang terjadi sebagai akibat adanya interaksi antara unsur-unsur alamiah dan terjadi sebagai akibat adanya 3 (tiga) kekuatan ekologis, meliputi proses geologis, proses hidrologis, proses biologis, dan proses pembentukan tanah (Motloch'1991). Proses yang berlangsung selama ratusan tahun telah membentuk wajah lanskap secara fisik. Bagi seorang naturalis alam membuka dirinya yang tidak diketahui hulu dan hilirnya. Bagi seorang ahli pertambangan alam adalah sumber-sumber mineral yang kaya dan perlu diolah. Bagi seorang hidroelektrik, alam merupakan cadangan yang tidak terbatas. Bagi arsitek lanskap, alam adalah abadi, hidup dan mengagumkan yang harus dimanfaatkan dengan hati-hati sebagai landasan dalam menghasilkan karyanya. Secara mendasar faktor alam hasil bentuk proses tersebut akan diwujudkan dalam berbagai bentuk, antara lain:

- a. Bentuk muka tanah (topografi),
- b. Aliran air permukaan,
- c. Aneka jenis tanah,
- d. Jenis-jenis batuan,
- e. Aneka ragam hayati (flora dan fauna, serta plasma mutfah),
- f. Danau, laut, sungai
- g. Gunung, berbukitan
- h. Hutan dan faktor alamiah lainnya.

Tidak semua unsur-unsur alami tersebut dapat diubah, sehingga perancang harus dapat menerima dan menyesuaikan dan apabila ada perubahan maka harus diusahakan perubahannya seminimal mungkin. Unsur-unsur alam yang tidak dapat diubah dari bentuk utamanya seperti gunung, lembah, sungai, pantai, danau, topografi yang dominan. Lanskap alami memiliki keragaman nilai keindahan, di mana keindahannya terbentuk dari adanya suatu hubungan harmonis antar unsur-unsurnya, sehingga menghasilkan berbagai keindahan, ketenangan, kekerasan, keagungan, kemutlakan, kemegahan, kekuatan, keringanan dan kehalusan. (Simond, 1983).

## 2. Faktor buatan

Selain faktor alam, faktor buatan manusia juga merupakan unsur penting yang perlu dipertimbangkan. Unsur buatan manusia meski di dalam lanskap tidak terlalu dramatis (mempesona) dibandingkan unsur-unsur alam, dalam perancangan tetap memiliki efek, bahkan unsur buatan manusia lebih utama dibandingkan unsur alam. Sebagai contoh jaringan pipa gas yang melalui tapak akan dapat menimbulkan problem yang mungkin tidak dapat

di atasi, sehingga hal ini harus dipikirkan bagaimana hal-hal yang menjadi masalah dapat menjadi potensi, namun dalam batas-batas yang tidak membahayakan pengunjung. Faktor-faktor buatan meliputi (White, 1985; Molnar 2015):

- a. Lokasi dan letak tapak, akan berpengaruh terhadap perhubungan dengan pencapaian (aksesibilitas), batas-batas tapak, moda-moda transportasi.
- b. Tata guna lahan dan pemanfaatan lahan, rencana tata ruang wilayah.
- c. Pola-pola pergerakan kendaraan bermotor, pejalan kaki, pola parkir.
- d. Keistimewaan buatan, misal monumen, *art work*, bangunan.
- e. Utilitas terkait dengan pola penerangan, sistem drainase, sistem irigasi, sistem pembuangan sampah, sistem elektrikal, sistem air bersih dan kotor.

Perancang harus membuat daftar unsur-unsur buatan manusia apa saja yang dapat dipertahankan, diubah, dihancurkan, atau dijadikan aksentuasi. Unsur-unsur buatan manusia, dapat dikelompokkan menjadi unsur yang ada di dalam tapak dan unsur-unsur yang ada di luar tapak. Setiap unsur atau elemen yang ada di dalam dan di luar tapak dapat mempengaruhi kesuksesan ataupun kegagalan dari suatu perancangan. Faktor buatan yang akan dipertimbangkan pada setiap tapak akan berbeda antara satu tapak dengan tapak yang lainnya.

Perancangan lanskap merupakan proses menciptakan lanskap yang menggugah, menarik, menyenangkan, mewujudkan kenangan, ide dan emosi serta berkelanjutan. Para perancang harus dapat mengambil faktor-faktor positif dari faktor alami maupun buatan serta mengeleminir faktor negatif. Dalam mengembangkan setiap kawasan lanskap terdapat empat hal yang dapat dilakukan oleh para perancang lanskap yaitu (Simond,1983):

1. Melindungi bentuk alam

Pada kegiatan ini semua bentuk asli dari alam tidak diubah dan semua perubahan dihindari, sehingga semua pemandangan alam akan terlihat dan dapat dinikmati sepenuhnya. Alam dalam keadaan tidak terganggu, alam menyatu dengan elemen-elemen buatan manusia.

2. Menghancurkan bentuk lama

Sifat penting dari lanskap alami atau buatan dihancurkan atau dihilangkan, sehingga sifat-sifat dari lanskap yang asli tidak perlu dipertimbangkan sebagai suatu faktor rancangan. Penghancuran ini dilakukan dengan pertimbangan bahwa faktor-faktor lanskap alami atau buatan memang dianggap mengganggu.

### 3. Mengubah bentuk alam

Sifat lanskap yang penting dapat diubah atau diganti dengan cara dimodifikasi.

### 4. Aksentuasi bentuk alam

Sifat-sifat lanskap yang penting yang penting diaksentuasikan, dengan maksud untuk memperkuat, misal bukit yang kecil dimunculkan (di ekspos) seperti gunung. Drainase yang kecil diperlebar sehingga seperti sungai.

Para perancang harus mempertimbangkan betul langkah yang akan diambil, jangan sampai pengolahan yang dilakukan merugikan bahkan menghilangkan atau mengurangi nilai ekologis dari satu kawasan. Pengolahan seperti itu mungkin merugikan, sehingga harus diperhitungkan kerugian nilai ekologisnya. Lanskap yang dirancang harus merupakan sebuah totalitas (menjadi satu kesatuan) dari suatu lingkungan, memberikan pengaruh-pengaruh yang positif, menciptakan keteraturan dan memberikan bentuk dan arti pada sebuah kawasan atau lingkungan. Karakter dari lanskap, bentuk, material, skala, tekstur, dan jiwanya merupakan respon terhadap suatu perubahan. Suatu rancangan lanskap akan berhasil apabila perancang mengerti, memahami akan sifat-sifat lanskap alami dan buatan, sehingga setiap bidang lahan akan diolah sesuai karakteristiknya dan sesuai batas kemampuan dan serta sesuai dengan penggunaannya (*land capability dan land suitability*) (Mars, 1998).

## 5.3 Faktor Non Fisik Dalam Perancangan Lanskap

Tanggung jawab perancang lanskap bukan hanya pada hal-hal yang bersifat fisik, tetapi juga pada hal-hal yang bersifat non fisik, seperti pengguna, iklim, berbagai peraturan, adat istiadat, kebiasaan, pemandangan yang baik dan lain-lainnya. Faktor non fisik digolongkan sebagai data lunak (*soft data*). White (1985) menggolongkan data non fisik, sebagai berikut:

### 1. Manusia dan kebudayaan

Informasi ini berkaitan dengan kegiatan-kegiatan manusia dan pola-pola karakteristik manusia. Aspek demografi, pola-pola etnik, pola pekerjaan, pola perilaku, termasuk festival atau parade atau pekan raya lain, pola-pola kejahatan, vandalisme (perusakan) merupakan informasi yang berharga bagi perancang bagi penyusunan konseptualisasi. Sikap-sikap masyarakat terhadap tapak yang akan dibangun.

## 2. Iklim

Pada informasi iklim, akan disajikan seluruh kondisi iklim yang berhubungan dengan curah hujan, kelembaban, variasi suhu dapanjang bulan atau setahun. Termasuk juga arah angin, lintasan matahari, bahkan bencana alam yang potensial seperti tsunami dan gempa bumi.

## 3. Peraturan

Berkaitan pada keterangan kepemilikan lahan, luas tapak yang boleh dibangun, batas ketinggian bangunan, rasio antara ruang terbangun dan ruang terbuka, koefisien dasar hijau, perlindungan terhadap artifak yang memiliki nilai sejarah.

## 4. Pancaindera

Semua informasi yang terkait dengan pancaindera antara lain pemandangan positif dan negatif, pemandangan yang bersifat permanen dan berubah-ubah baik pada tapak maupun yang ada di luar tapak. Selain pemandangan juga terkait dengan sensorik seperti bau, kebisingan, dan polutan.

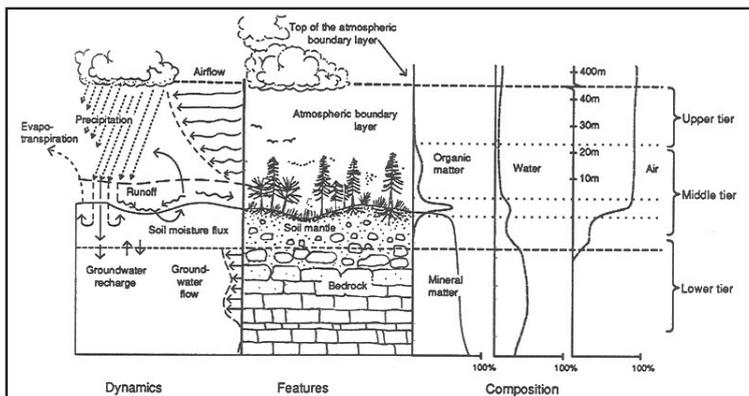


# BAB VI

## STUDI KASUS INTERPRETASI DAN MENILAI LANSKAP

### 6.1. Interpretasi lanskap dalam berbagai skala

Proses ekologis, proses sosial dan teknologi telah menghadirkan wajah lanskap yang selalu berubah dan beragam, sehingga suatu lanskap memiliki banyak arti dan interpretasi. Lanskap dilihat sebagai fenomena kebumiharian hasil interaksi antara peristiwa yang bersumber dari dalam bumi, dan dari luar bumi (lingkungan fisik), karena kehidupan di bumi ini tidak dapat menghindari dari adanya pengaruh campur tangan manusia. Mars (1998) menyatakan bahwa lanskap terdiri dari 3 (tiga) tingkatan yaitu tingkatan atas (*upper tier*) meliputi atmosfer dan elemen-elemennya, tingkat menengah (*middle tier*) semua yang terlihat pada permukaan bumi (*land*), tingkat bawah (*lower tier*) yaitu semua yang terkandung pada lapisan di bawah *middle tier* (gambar 6.1).



Gambar 6.1. Ilustrasi secara skematik dari dinamika fitur dan komposisi lanskap

Sumber: Marsh, 1998

Dari penjelasan tersebut maka lanskap dapat diinterpretasikan dari berbagai skala. yaitu:

#### 1. Lanskap dalam skala makro

##### a. Skala makro

Dalam skala makro lanskap dapat ditetapkan mulai dari puncak gunung hingga batas cakrawala di mana perairan laut sebagai batas, atau daratan

dengan batas garis pantai. Lanskap yang demikian ini adalah lanskap dalam perspektif geomorfologi, yaitu ilmu yang mempelajari tentang bentuk permukaan bumi dan perubahan-perubahan yang terjadi pada bumi itu sendiri.

b. Studi kasus :

### **MANAJEMEN LANSKAP HUTAN BERBASIS DAS**

Maryani, R., Suka, A.P., Alvyia, I., dan Soedarjanto, S., (Ed.). 2014.

Sintesis Penelitian Integratif Manajemen Lanskap Hutan Berbasis DAS. Pusat Penelitian dan Pengembangan Perubahan Iklim dan Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan Kehutanan, Bogor, Indonesia. Kementerian Lingkungan Hidup Dan Kehutanan Badan Penelitian Dan Pengembangan Kehutanan Pusat Penelitian Dan Pengembangan Perubahan Iklim Dan Kebijakan.

Studi manajemen lanskap hutan berbasis DAS dilakukan pada wilayah 11 (sebelas) wilayah daerah aliran sungai (DAS) yang umumnya berada di bawah luas hutan minimal yang dipersyaratkan oleh pasal 18 UU Kehutanan, yaitu seluas minimal 30%. Pendekatan DAS dengan maksud untuk mempertimbangkan pengaruh hutan terhadap tata air dalam menyediakan jumlah yang seimbang pada kondisi curah hujan tinggi serta di musim kemarau. Wilayah studi tersebut adalah sebagai berikut:

A. Kategori DAS yang dipulihkan, meliputi :

1. Asahan (Sumatera Utara) 24,25% 733 jiwa/km<sup>2</sup>
2. Baturusa (Bangka Belitung) 2,13% 182 jiwa/km<sup>2</sup>
3. Tulang Bawang (Lampung) 2,79% 43 s/d 902 jiwa/km<sup>2</sup>
4. Ciliwung ( Jawa Barat) 9,5% 597 s/d 5.185 jiwa/km<sup>2</sup>

B. Kategori DAS yang dipertahankan, meliputi:

1. Cidanau ( Jawa Barat) 26,04% 1.220 jiwa/km<sup>2</sup>
2. Citanduy ( Jawa Barat) 20,73% 923 s/d 1.577 jiwa/km<sup>2</sup>
3. Ciseel ( Jawa Barat) 14% 680 s/d 1.329 jiwa/km<sup>2</sup>
4. Kemit ( Jawa Tengah) 51,76% 1.232 jiwa/km<sup>2</sup>
5. Serayu Hulu ( Jawa Tengah) 84,14% jiwa/km<sup>2</sup>
6. Tukad Ayung (Bali) 16,35% 526 jiwa/km<sup>2</sup>
7. Sumbawa (NTB) 50% 62 jiwa/km<sup>2</sup>

Daerah Aliran Sungai (DAS) adalah suatu kawasan yang dibatasi oleh topografi sehingga hujan yang jatuh dalam DAS tersebut akan ditampung, disimpan dan dialirkan ke sungai utama yang bermuara ke danau atau lautan. Studi manajemen lanskap hutan berbasis daerah aliran sungai bertujuan

untuk menyediakan dukungan sistem pengambilan keputusan yang diperlukan dalam mempertahankan hutan, memperluas peran hutan serta meningkatkan ketahanan hutan terhadap perubahan iklim. Lingkup studi manajemen lanskap untuk menyelesaikan tiga issue utama yang menjadi tantangan bagi Departemen Kehutanan, yaitu meliputi tata ruang, *trade-off* kegiatan pembangunan yang mengejar pertumbuhan ekonomi, serta pelestarian sumberdaya hutan. Tata ruang berkaitan dengan keberadaan hutan yang semakin terdesak akibat pesatnya pembangunan daerah dan pemekaran wilayah administrasi.

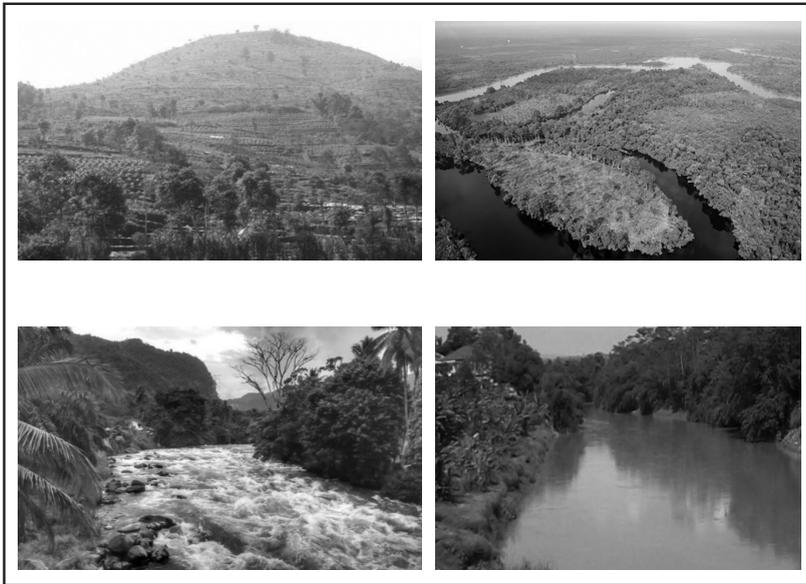
Kegiatan tersebut menuntut adanya pelepasan lahan hutan untuk memenuhi kebutuhan pembangunan yang berorientasi sektoral. Untuk itu maka diperlukan tata guna hutan untuk meninjau kembali dan diselaraskan dengan adanya tuntutan pembangunan daerah serta kebutuhan yang semakin berkembang. *Trade-off* berkaitan dengan berbagai kebutuhan masyarakat sekitar hutan guna memperoleh pangan, sandang dan papan. Pelestarian sumber daya hutan berkaitan dengan kebutuhan perlindungan ataupun konservasi yang sifatnya jangka panjang. Manajemen lanskap hutan diharapkan menjawab permasalahan ini melalui pengaturan kembali fungsi hutan serta distribusinya agar keberadaan hutan dapat dirasakan manfaatnya secara optimal.

Dalam studi ini lanskap didefinisikan sebagai *gabungan konfigurasi antara topografi, penutupan vegetasi dan penggunaan lahan, serta pola pemukiman*. Dari definisi tersebut, maka lanskap diberi makna sebagai suatu teritorial atau bagian dari suatu wilayah yang dicirikan oleh homogenitas beberapa karakter, dapat dibedakan tipe-tipenya berdasarkan hubungan antar elemen baik secara struktural maupun secara fungsional. Studi Manajemen Lanskap Hutan ini berbasis daerah aliran sungai atau DAS untuk kepentingan analisisnya mengingat karakter geografis dan topografis di Indonesia dalam hubungannya dengan sebaran hutan. Keberadaan hutan dalam satuan wilayah DAS memiliki karakteristik unik dalam menjaga *keseimbangan ekologis, ekonomi dan sosial budaya hubungan wilayah hulu dengan hilir*.

Studi di atas menunjukkan bahwa lanskap secara makro dimaknai sebagai sebuah sistem kehidupan dan sistem alam (*landscape as system*), di mana di dalamnya terkandung berbagai keterkaitan sub-sistem yang mengekspresikan harmonisasi dari sistem tunggal. Pernyataan tersebut tersebut ditunjukkan pada definisi lanskap sebagai gabungan konfigurasi antara topografi, penutupan vegetasi dan penggunaan lahan, serta pola pemukiman. Pernyataan lain yang juga menguatkan adalah bahwa manajemen lanskap hutan ini berbasis pada daerah aliran sungai untuk kepentingan keberadaan hutan dalam satuan wilayah DAS yang memiliki karakteristik unik dalam

menjaga keseimbangan ekologis, ekonomi dan sosial budaya hubungan wilayah hulu dengan hilir. Lanskap sebagai sistem menunjukkan bahwa lanskap bersiat kontinum dan saling tergantung satu sama lain. Apabila satu sistem mengalami gangguan atau kerusakan, maka sistem yang lain tidak akan berjalan.

Seorang perencana atau perancang lanskap yang memaknai lanskapnya sebagai sistem harus bekerja ekstra hati-hati, karena hampir 80% dari lanskapnya tidak boleh diubah tatanannya, mengubah tatanan berarti mengubah alam. Alam harus diperlakukan sebagai *soft ware* yang harus dijaga dan dikelola dengan hari-hati, konservasi dan adalah konsep yang diusulkan bagai lanskap sebagai sistem. Gambar 6.2, menunjukkan ilustrasi lanskap sebagai sistem.



Gambar 6.2

Sumber:

## 2. Lanskap Meso

### a. Skala meso

Lanskap sebagai wajah dan karakter lahan atau tapak merupakan bagian dari muka bumi, yang dalam skala meso dapat ditetapkan sebagai bentang alam di kota atau di pedesaan, beserta seluruh kegiatan kehidupannya, baik bersifat alami, non alami atau keduanya. Lanskap perkotaan dan lanskap pedesaan merupakan perwujudan dari totalitas lingkungan kehidupan manusia beserta makhluk lainnya. Lanskap perkotaan merupakan perwujudan

dari suatu bentang alam yang memiliki karakter di dominasi oleh lingkungan binaan, sehingga pembangunan perkotaan cenderung untuk memenuhi kebutuhan warga. Karakter lanskap perkotaan cenderung memiliki tingkat heterogenitas yang relatif tinggi, di mana elemen lanskap yang membentuk karakteritit lanskapnya di dominasi oleh buatan manusia. Dalam kondisi demikian, keberadaan alam menjadi elemen pengisi dan menduduki 20-30% dari luas wilayah. Berbeda dengan wilayah pedesaan di mana manusia hidup berdampingan dengan alam, dan alam dianggap sebagai sumber kehidupan bagi warga, sehingga karakteristik lanskap pedesaan merupakan perpaduan antara elemen lanskap alami, seperti sungai, lembah, gunung, hutan alam, maupun unit lanskap hasil interaksi antara manusia dan alam, seperti lahan-lahan pertanian. Karakteristik lanskap pedesaan didominasi oleh elemen lanskap alami (gambar 6.3 dan gambar 6.4).



**Gambar 6.3** Karakteristik lanskap perkotaan didominasi oleh lingkungan binaan.

**Sumber:** <https://www.google.com/search?q=foto+udara+kawasan+area+jalan+tegar+beriman+kab+.bogor>



**Gambar 6.4** Karakteristik lanskap pedesaan didominasi oleh lingkungan alami

**Sumber:** <https://www.google.com/search?q=foto+udara+kawasan+area+jalan+tegar+beriman+kab+.bogor>

b. Studi kasus 1

**IDENTIFIKASI PERUBAHAN PENGGUNAAN LAHAN SEBAGAI DASAR PERENCANAAN LANSKAP PADA KAWASAN JALAN TEGAR BERIMAN DI KABUPATEN BOGOR.**

Skripsi Sarjana Strata 1 (satu), Endryan Dwijaya 081001600004, Program Studi Arsitektur Lanskap Fakultas Arsitektur Lanskap dan Teknologi Lingkungan, Universitas Trisakti. 2021

Berdasarkan Peraturan Daerah Nomor 11 Tahun 2016 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah, tata ruang Kabupaten Bogor terdiri dari kawasan lindung dan kawasan budidaya. Lokasi studi berada pada kawasan jalan Tegar Beriman, seluas sekitar 1577,8 Ha, dengan peruntukan berupa kawasan permukiman, kawasan perkantoran pemerintahan Kabupaten Bogor, kawasan komersil, dan kawasan pertanian. Pada tahun 2006 kawasan jalan Tegar Beriman memiliki 6 jenis tata guna lahan berupa Daerah Aliran Sungai seluas 24,6 ha (1,6%), Sawah seluas 15 ha (1%), Setu/Waduk seluas 19,1 ha (1,2%), dan Tegalan/Ladang dengan luas 786,5 ha (49,8%) dan Perkantoran seluas 44,3 ha (2,8%), Permukiman seluas 688,3 ha (43,6%).

Pada tahun 2020 Kawasan Jalan Tegar Beriman berkembang menjadi memiliki 7 jenis tata guna lahan yaitu, kawasan komersil seluas 15,5 ha (1%) dan terjadi pengurangan luasan pada Daerah Aliran Sungai menjadi 20,6 ha (1,3%), kawasan Setu/Waduk menjadi 19 ha (1,2%), dan kawasan Tegalan/Ladang menjadi 308,7 ha (19,6%), serta kawasan persawahan menjadi Sawah 8,4 Ha (0,5%). Sementara pada kawasan binaan mengalami kenaikan yaitu, Perkantoran menjadi 55,9 ha (3,5%), Permukiman menjadi 1149,6 ha (72,9%). Data tersebut menunjukkan bahwa dalam 14 tahun terakhir telah terjadi perubahan atau peralihan fungsi lindung ke fungsi budidaya, seperti yang terlihat pada tabel 6.1.

**Tabel. 6.1. Perubahan peruntukan kawasan jalan Tegar Beriman Kabupaten Bogor dalam periode 2006 -2020**

No	Tahun	Kawasan lindung				Kawasan budi daya		
		Das	Sawah	Setu/ waduk	Tegalan/ ladang	Perkan- toran	Permu- kiman	Komer- sil
		Ha	Ha	Ha	Ha	Ha	Ha	
1	2006	24,6	15,0	19,1	786,5	44,3	688,9	
2	2020	20,6	8,4	19,1	308,7	55,9	1149,6	15,5
Pengurangan/ penambahan		4	6,6	-	477,8	11,6	459,7	15,5

**Pengurangan luasan kawasan lindung sebesar 488,4 Ha, terdiri dari :**

Daerah Aliran Sungai seluas 4 ha,

Sawah seluas 6,6 ha,

Tegalan/ladang seluas 477,8 ha

**Penambahan luasan kawasan budidaya sebesar 486,8 Ha, terdiri dari :**

Perkantoran seluas 11,6 ha,

Permukiman seluas 459,7 ha,

Komersial seluas 15,5 ha (peruntukan baru).

Dari Gambaran di atas maka lanskap pada kawasan Jalan Tegar beriman diberi makna sebagai kekayaan (*Landscape as Wealth*), di mana lanskap dipersepsikan sebagai barang komoditas yang mempunyai nilainya dipengaruhi oleh nilai pasar, sementara berbagai nilai lanskap sebagai aset alam merupakan hal kedua, gambaran konsisi kawasan jalan tegar beriman terlihat pada foto di bawah ini.



**Gambar 6.5.** Lanskap di nilai sebagai barang komoditas, sehingga nilai alamiah menjadi pertimbangan kedua.

**Sumber:** PUPR, 2020; <https://www.google.com/search?q=foto+udara+kawasan+area+jalan+tegar+beriman+kab+.bogor>

c. Studi kasus 2

**STUDI LANSKAP BUDAYA KAMPUNG CIPTAGELAR, KABUPATEN SUKABUMI DAN UPAYA PELESTARIANNYA.**

Skripsi Sarjana Stara 1 Almaviva Nurjanah Program Studi Arsitektur Lanskap Fakultas Pertanian Institut Pertanian Bogor 2006.

<https://docplayer.info/54350252-Studi-lanskap-budaya-kampung-ciptagelar-kabupaten-sukabumi-dan-upaya-pelestariannya-almaviva-nurjanah-a.html>

Lokasi studi berada di Kampung Ciptagelar, Desa Sirnaresmi, Kecamatan Cisolak, Kabupaten Sukabumi, Propinsi Jawa Barat. Dari hasil studi diketahui bahwa Kampung Ciptagelar merupakan salah satu kampung tradisional Jawa Barat yang menganut sistem Kasepuhan dimana dalam bermukim, mereka selalu berpindah dari satu tempat ke tempat lain tergantung dari 'wangsit'. Konsep tata ruang Kampung Ciptagelar dapat dibagi menjadi tata ruang makro, tata ruang meso dan tata ruang mikro. Masing-masing tata ruang mempunyai pola dan stratifikasi secara horizontal maupun vertikal. Secara horizontal dibagi menjadi ruang hutan, ruang pertanian dan ruang pemukiman.

Secara vertikal, ruang makro terdiri ruang hutan (hutan kolot/awisan, hutan titi pandan hutan sampalan, makam, talun) di bagian atas, ruang produksi/pertanian di sekeliling pemukiman dan ruang pemukiman di bagian tengah. Tata ruang meso merupakan tata ruang pemukimannya yang dibagi menjadi beberapa ruang, yaitu sesepuh girang di bagian teratas, ruang fasilitas adat yang juga di bagian teratas dan ruang incu di bagian bawah. Tata ruang mikro adalah tata ruang secara vertikal maupun horizontal pada skala rumah. Tata ruang mikro secara horizontal dibagi menjadi ruang ruang keluarga di bagian depan, padaringan, dapur dan engon di bagian belakang. Sedangkan tata ruang mikro secara vertikal dibagi ruang lumbung di bagian atas, ruang manusia di bagian tengah dan ruang ternak di bagian bawah.

Pengelolaan lanskap oleh masyarakat adat Kampung Ciptagelar dilakukan sesuai petunjuk adat (melalui sesepuh girang) dan batasan-batasannya juga dipersepsikan melalui larangan-larangan yang ada. Selain itu, sesepuh girang juga memiliki orang-orang yang dipercaya untuk melakukan tugas-tugas yang bersifat adat yang dinamakan lembaga adat. Tata lanskap Kampung Ciptagelar merupakan pola atau tata ruang yang di dalamnya terdapat elemen-elemen lanskap pembentuknya, ragam jenis, tata letak, bentuk/desain, fungsi dan makna elemen-elemen tersebut yang dipengaruhi oleh faktor kepercayaan, sosial budaya dan alam.

Dari gambaran studi di atas menunjukkan bahwa lanskap pada Kampung Cipta Gelar dimaknai sebagai ideologi atau pandangan hidup. Lanskap dipandang sebagai simbol yang memiliki makna, aspirasi, harapan, dan mimpi. Lanskap sebagai bagian dari nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan, apabila kita harus merubah lanskap, pertama-tama kita harus merubah nilai-nilai filosofi budaya yang telah menciptakan lanskap tersebut.



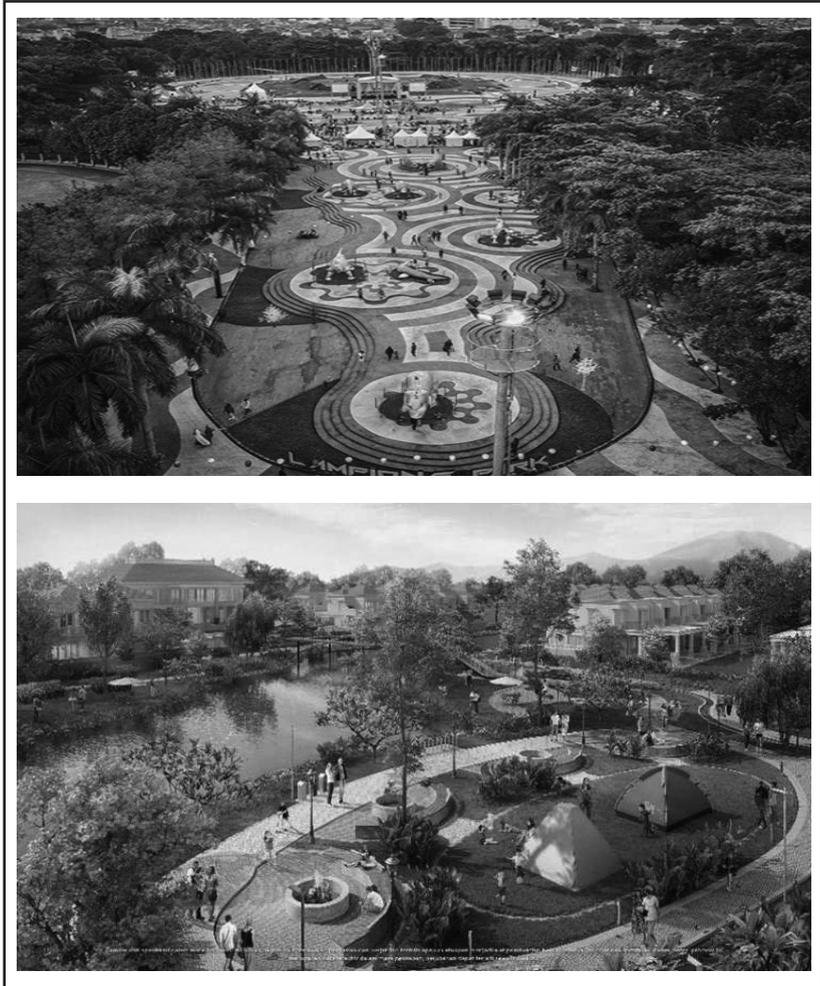
**Gambar 6.6** Lanskap sebagai pandangan hidup, pengelolaan lanskap sesuai petunjuk adat dan dipengaruhi oleh faktor kepercayaan serta alam

**Sumber:** <https://www.google.com/search?q=foto+uddara+kampung+cipta+gelar&tbm>

### 3. Lanskap mikro

#### a. Skala mikro

Dalam skala mikro lanskap terbentuk oleh bentukan lahan, tanaman, bangunan, struktur tapak (pagar, pergola, bangku, ramp, dan lain-lain), perkerasan dan air, sehingga lanskap dapat ditetapkan dalam batas suatu kawasan atau tapak (Booth, 1988) seperti pada gambar 6.7.



**Gambar 6.7** Lanskap mikro ditetapkan dalam batas tapak atau kawasan

**Sumber:** <https://www.google.com/search?q=lanskap+hunian&tbm>

b. Contoh Kasus

**PENILAIAN ASPEK ESTETIKA PADA ELEMEN HARDSCAPE PASAR SENI ANCOL JAKARTA UTARA UNTUK PENGEMBANGAN PERANCANGAN LANSKAP.**

Skripsi Sarjana Strata 1 (satu), Mirekel Vania Adhitya 081001500006, Program Studi Arsitektur Lanskap Fakultas Arsitektur Lanskap dan Teknologi Lingkungan, Universitas Trisakti. 2021

Pasar Seni Ancol merupakan pusat kesenian dan kerajinan yang menjadi inspirasi serta wawasan bagi penikmat, kolektor seni dan pengusaha.

Pusat kesenian Pasar Seni Taman Impian Jaya Ancol didirikan di atas tanah seluas 5,25 ha. Pasar Seni Ancol memiliki 210 kios yang digunakan oleh para seniman lukis dan pengrajin sebagai bengkel kerajinan keramik, seni pahat dan seni patung, serta terdapat pula pendidikan kesenian *Art Academy* (PT Pembangunan Jaya Ancol, 2018, <https://www.ancol.com/id/destination/pasar-seni>, 5 Oktober 2019).

Dalam studi ini lanskap Pasar Seni Ancol diterjemahkan sebagai lanskap sebagai estetika. Makna ini menekankan pada kualitas *artistic* dari fitur lanskap, sehingga semua aspek yang membentuk lanskapnya di fokuskan pada atraksi visual yang disajikan melalui prinsip dan elemen disain pada kawasan tersebut. Permasalahan yang muncul pada kawasan Pasar Seni Ancol adalah terjadinya penurunan aspek visual, sehingga Pasar Seni Ancol kehilangan daya tarik, yang berakibat penurunan jumlah pengunjung.



**Gambar 6.8** Kawasan Pasar Seni Ancol dimaknai lanskap sebagai estetis

**Sumber:** <https://www.google.com/search?q=pasar+seni+ancol&tbn>

Interpretasi lanskap berdasarkan skala bergantung pada bidang yang akan mengkajinya, pada bidang perkotaan lanskap akan dilihat dalam skala makro, sementara arsitektur melihat lanskap dalam skala meso dan mikro, sedangkan arsitektur lanskap melihat lanskap dari sudut pandang komponen-komponen yang membentuknya yaitu komponen alam (ekologis)

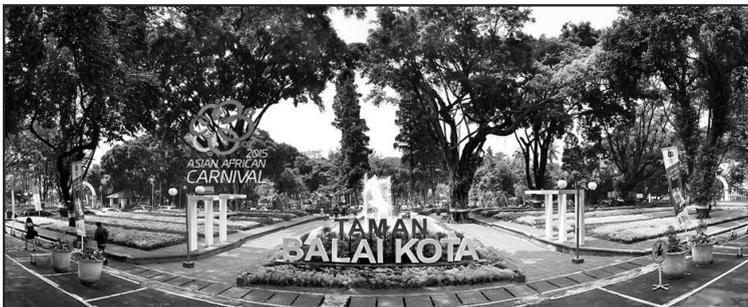
dan komponen budaya. Pandangan para arsitek lanskap tentang lanskap telah melahirkan berbagai interpretasi lanskap dari yang bersifat tangible sampai dengan yang intangible. Interpretasi suatu lanskap akan menggambarkan ekspresi dari tapak, kawasan bahkan lingkungan yang akan di rancang secara keseluruhan. Semua data, informasi dan referensi harus merujuk pada interpretasi lanskap yang sudah di wujudkan, sehingga karya lanskap yang dihasilkan merupakan representasi dari sebuah proses rancangan yang utuh.

## 6.2. Menilai lanskap dalam berbagai skala

Lanskap akan memperlihatkan dirinya pada manusia tergantung dari makna dan nilai yang diberikan oleh manusia itu sendiri, dan bergantung di mana lanskap itu berada. Pada dasarnya terdapat 4 (empat) jenis karakter lanskap berdasarkan letaknya, yaitu (Simond, 1961; Carr, 1992):

1. Lanskap di dalam kota
  - a. Harga tanah yang mahal, untuk itu bentuk rencana hendaknya dalam bentuk kelompok (*cluster*),
  - b. Ruang yang terbatas, bentuk rancangan diarahkan untuk memberi kesan luas dengan penggunaan ruang yang multi fungsi serta permainan ruang. Manfaatkan setiap sudut dari tapak tersebut, sehingga tapak seperti sebuah panggung drama yang setiap sudutnya menghadirkan aktrasi yang berbeda.
  - c. Lingkungan kota yang memberi kesan serba menekan.

Bentuk rancangan harus terbuka, sehingga terjalin hubungan antara ruang di dalam dan di luar. Jangan membuat bentuk-bentuk yang kaku (geometris) tapi buat dengan bentuk organik. Saat ini banyak taman-taman kota yang diberi pagar baik dengan pagar masif ataupun pagar tanaman, sehingga secara visual tertutup dan tidak transparan. Contoh taman terbuka seperti pada gambar 6.9.



**Gambar 6.9.** Taman yang tanpa pagar akan menjalin hubungan visual antara bagian dalam dan bagian luar taman.

**Sumber:** <https://www.google.com/search?q=imej+taman+kota+tanpa+pagar>

- d. Tempat dengan skala terbatas.  
Skala merupakan pertimbangan yang penting dalam perancangan. Obyek-obyek yang terlihat menarik ditempatkan pada tempat terbuka, namun menjadi tidak terlihat apabila ditempatkan dalam skala kota .
- e. Sebuah kota cenderung kurang memiliki iklim mikro, karena didominasi dengan perkerasan. Untuk mewujudkan iklim mikro, wilayah perkotaan perlu dieliminasi dengan berbagai pepohonan yang memiliki tajuk dengan diameter lebih dari 5 meter.
- f. Elemen alami harus dipertahankan semaksimal mungkin dan bukan menjadi elemen pengisi tetapi menjadi elemen khusus yang harus diperlakukan khusus pula,
- g. Ruang-ruang peralihan antara lalu lintas yang ramai dengan kawasan taman biasanya tidak terlalu lebar, untuk itu perlu diantisipasi dengan jalur pejalan kaki yang lebar dan perletakkan berbagai elemen untuk melindungi para pejalan kaki, pengendara sepeda maupun pengguna taman.

Pada gambar 6.10 dan 6.11 menunjukkan lanskap dalam skala kota



**Gambar 6.10.** Rumah kaca dalam skala taman terlihat menarik, tetapi ketika dalam skala kota nampak tidak memiliki daya tarik

**Sumber:** <https://www.google.com/search?q=imej%20pohon%20dalam%20lanskap%20kota%20terbatasota+terbatas>

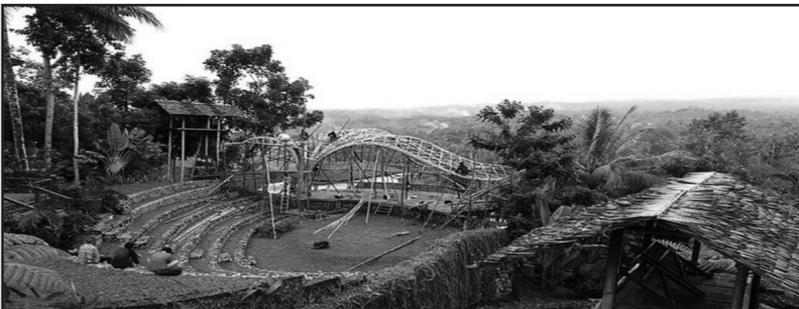


**Gambar 6.11** Perlunya perlindungan bagi pejalan kaki, pengendara sepeda terhadap keramaian lalu lintas

**Sumber:** <https://www.google.com/search?q=imej+iperlindungan+pejalan+kaki+dan+pengguna+taman>

## 2. Tapak di wilayah pedesaan.

Daerah pedesaan memiliki area yang lebih luas dibandingkan dengan perkotaan, serta memiliki kebebasan pemandangan yang terbuka ke ladang, hutan dan langit. Perancangan dapat lebih leluasa atau bebas dalam berkreasi, dengan memadukan elemen lanskap alami dan buatan menjadi satu kesatuan yang menarik dan keinginan bersatu dengan alam. Menjaga bentuk-bentuk lanskap yang utama, mewujudkan bentuk bangunan yang sesuai dengan bentuk lanskapnya. Penggunaan site disesuaikan dengan bentuk topografi, sehingga garis-garis topografi menentukan tata letak elemen-elemen arsitektur, seperti yang terlihat pada gambar 6.12.



**Gambar 6.12.** Tapak di pedesaan lebih luas perancang dapat berkreasi menyatukan elemen alam dan buatan menjadi satu kesatuan yang menarik

**Sumber:** <https://www.google.com/search?q=imej+taman+di+pedesaan>

Lanskap menjadi sangat dominan. Semua elemen diletakan dengan mengacu pada bentukan dan elemen –elemen alami. Bentuk permukaan lahan menjadi elemen visual yang sangat kuat. Lanskap pedesaan adalah lanskap yang sangat halus dan sensitif, sehingga harus direncanakan dengan sangat hati-hati agar tidak terjadi kerusakan secara ekologis (gambar 6.13).

Gunakan materi lokal, untuk lebih memperkuat dan merefleksikan kualitas keaslian lanskap alami.



**Gambar 6.13.** Lanskap pedesaan

**Sumber:** <https://www.google.com/search?q=imej+lanskap+pedesaan&tbm>

Sebuah lanskap dapat terlihat dalam berbagai dimensi, yaitu ( Simonds, 2006)

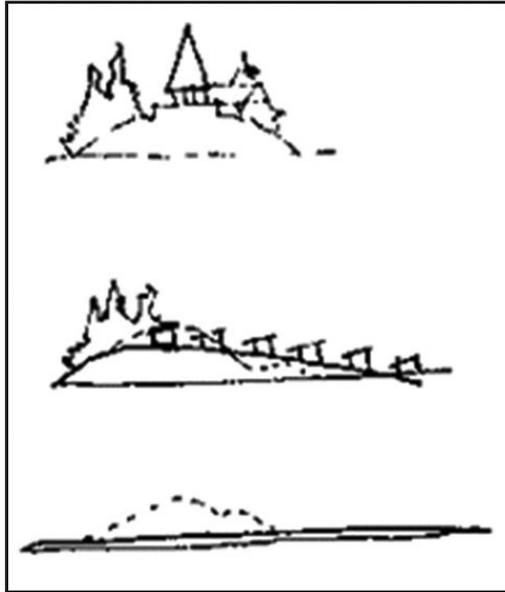
1. Lanskap datar .

- Merupakan tapak yang tidak mempunyai *focal points*, memberikan kesan monoton, atau tidak mempunyai daya tarik, sehingga perlu dibuat menarik dan dramatisir, apabila ada elemen yang diletakan di atasnya maka akan menguasai lanskap tersebut.
- Lanskap yang datar memiliki kualitas yang netral, karena tidak ada kompetisi antar massanya, namun tidak memiliki privasi, dan tidak memiliki dimensi. Untuk mewujudkan dimensi pada lanskap datar dapat mengolah permukaan lahannya (gambar 6.14).
- Lanskap yang datar sesuai untuk konsep yang lateral (bercabang-cabang),

2. Lanskap miring

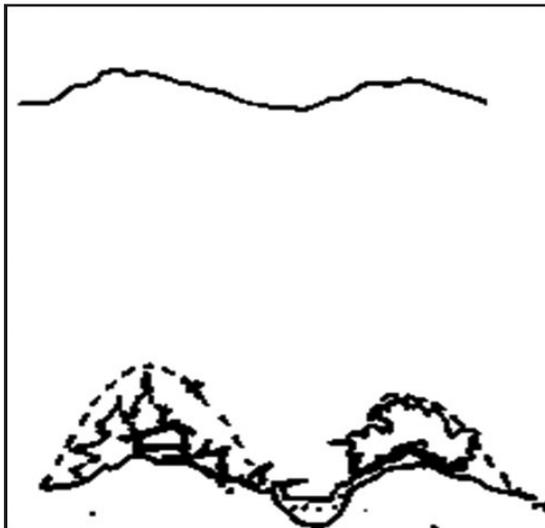
- Lanskap dengan permukaan berkontur mempunyai kualitas yang dinamis, selain itu memberi kesan adanya pertemuan antara tanah dan langit (gambar 6.15)
- Permukaan berkontur akan memberikan pemandangan yang dinamis dan menarik, serta berorientasi keluar.

- Permukaan berkontur memungkinkan adanya permainan air, namun juga kesulitan dalam mengolah utilitas.



**Gambar 6.14.** Lanskap yang datar tidak memiliki dimensi, dapat dimodifikasi dengan mengolah permukaan lahan

Sumber: Simonds, 1983



**Gambar 6.15.** Lanskap berkontur lebih dinamis dan berkualitas

Sumber: Simonds, 1983

# BAB VII

## MERANCANG LANSKAP

### 7.1. Mengubah Konsep Menjadi Rancangan Tapak

Salah satu tugas tersulit bagi seorang perancang adalah menterjemahkan konsep ke dalam organisasi ruang yang spesifik dan terperinci, mengubah tekstual menjadi bentuk, sampai akhirnya menjadi rencana final. Transformasi dari konsep menjadi bentuk adalah salah satu metode paling efektif untuk mengungkapkan identitas ruang, menunjukkan estetika, fungsi, dan terkadang makna khusus bagi pengguna ke dalam sebuah rancangan tapak. Reid (2007) membagi 4 (empat) langkah dalam mengubah dari konsep ke rancangan tapak, yaitu: (1) tahap rencana konsep (*concept plan*); (2) tahap diagram komposisi tema (*theme composition diagram*); (3) tahap diagram evolusi bentuk (*form evolution diagram*); (4) tahap rencana akhir (*final plan*).

#### 7.1.1. Rencana Konsep

Tahap awal yang dilakukan sebelum menyusun rencana konsep adalah melakukan interpretasi disain atau rancangan, yang berisi ringkasan dari permasalahan disain, hasil analisis tapak, hasil wawancara pengguna dan tema perancangan. Interpretasi disain diperlukan untuk dapat mengungkapkan kebutuhan pengguna dan tapak, yang akan diterapkan pada rencana konsep. Konsep merupakan gagasan yang memadukan berbagai unsur ke dalam satu kesatuan. Penampilan konsep disajikan dalam berbagai variasi, dapat berupa sketsa, simbol, denah tanpa skala, diagram, bahkan berupa teks atau narasi. Dalam tulisan ini rencana konsep akan disebut sebagai konsep yang berisi gagasan umum untuk memadukan berbagai unsur ke dalam satu kesatuan, harus dapat menjelaskan maksud dan sesuai dengan tujuan perancangan yang ingin dicapai. Konsep memiliki keragaman bentuk, dan sebagai bagian dari proses disain, konsep dapat bersifat filosofis dan fungsional.

##### 7.1.1.1. Konsep Filosofis

Secara konseptual, konsep filosofis, mengekspresikan citra, karakter-karakter penting dan unik dari tapak, tujuan, dan esensi yang mendasari proyek. Konsep filosofis ini mendeskripsikan karakteristik atau pola-pola khusus dan konsisten dari elemen-elemen lanskap yang mengandung nilai-nilai dan makna khusus yang bersifat tak teraga (*intangible*) dari suatu tapak atau lingkungan. Perancang harus menggali nilai-nilai keunikan,

keistimewaan dan kekuatan dari tapak yang akan di rancang dengan memadukan kebutuhan dan keinginan pengguna. Konsep filosofis menggambarkan warna lokalitas dan berbagai keunikan serta semangat (*genius loci*) dari sebuah tapak atau lingkungan, sehingga dapat mewujudkan *sense of place*.

Air mancur Laurence Halprin di Embarcadero Plaza di San Francisco, California (Gambar 7.1), merupakan sebuah *cluster* yang berbentuk persegi panjang dan penuh dengan bentuk-bentuk patahan. Konsep dari patahan-patahan tersebut terinspirasi dari gempa bumi yang pernah terjadi di San Fransico dan berfungsi sebagai pengingat bahwa kota San Fransisco terletak pada garis patahan aktif. Dalam perkembangannya cluster terebut menjadi *sense of place* dan penyemangat bahwa kota San Francisco harus berhati-hati dalam membangun sebagai antisipasi geografis yang terletak di garis patahan aktif.

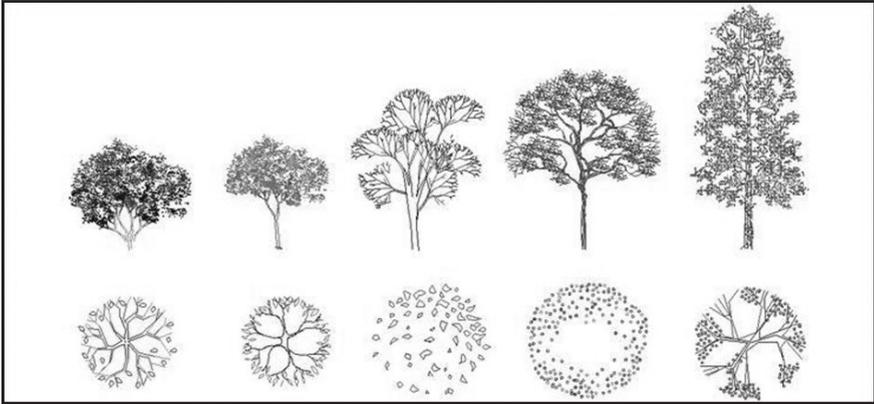


**Gambar 7.1.** Bentuk patahan pada Air Mancur Laurence Halprin San Fransisco, sebagai *sense of place* untuk mengingatkan letak kotanya.

**Sumber:** <https://www.google.com/search?q=Air+mancur+Lawrence+Halprin+di+Embarcadero+Plaza+San+Francisco,+California&safe=>

Konsep filosofis dapat dibangun melalui berbagai cara (Reid, 1993):

1. Simbol, atau lambang merupakan sebuah gambar atau bentuk yang disederhanakan untuk mewakili suatu obyek, sehingga merupakan analogi. Sebagai contoh untuk menggambarkan pepohonan tampak atas, dapat menggunakan simbol yang sudah menjadi konsensi dari para arsitek lanskap (gambar 7.2).



**Gambar 7.2.** Bagian bawah adalah penggambaran simbol dari beberapa pohon di atasnya

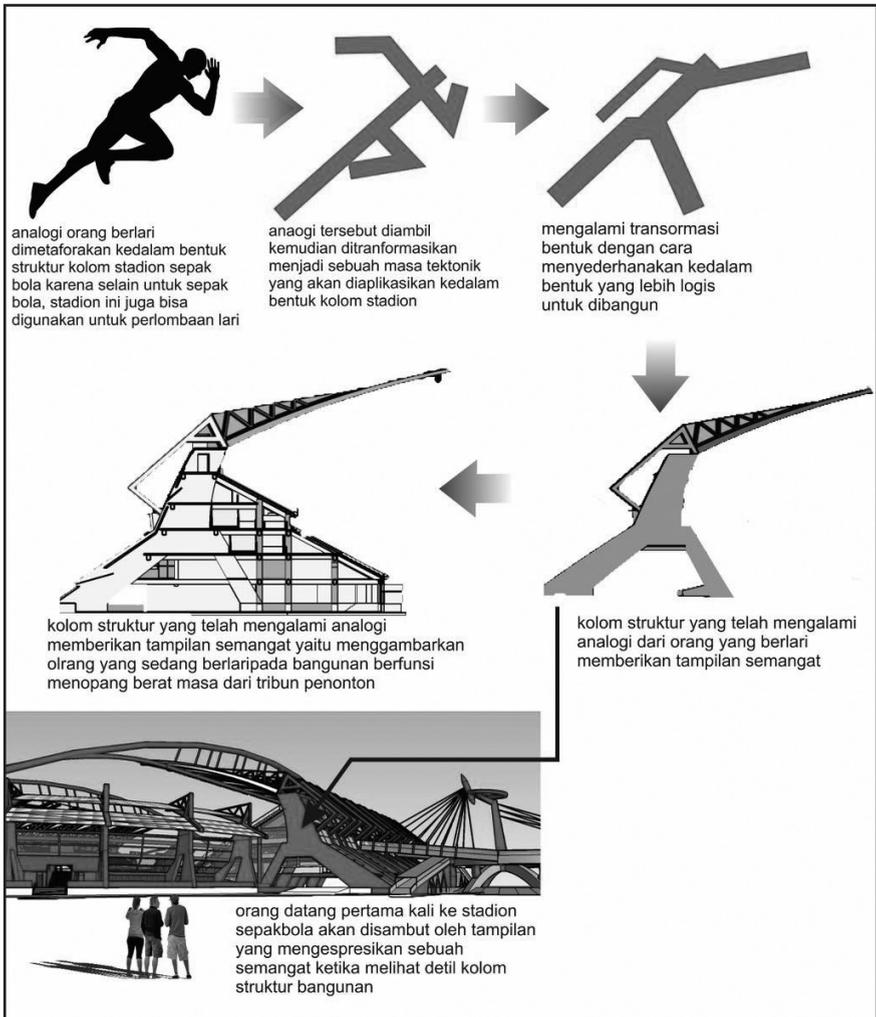
**Sumber:** <https://www.google.com/search?q=landscape%20design%20symbols%20pdf>

2. Metafora. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai pemakaian kata atau kelompok kata bukan dengan arti yang sebenarnya, melainkan sebagai lukisan yang berdasarkan persamaan atau perbandingan, misalnya tulang punggung dalam kalimat pemuda adalah tulang punggung negara (<https://kbbi.web.id/metafora>). Contoh penerapan metafora dalam disain lanskap, penggunaan batu koral putih berperan sebagai metafora air di sungai (gambar 7.3).



**Gambar 7.3** Penggunaan batu koralputih sebagai metafora aliran sungai.

**Sumber:** <https://www.google.com/search?q=contoh+batu+koral+sebagai+air+sungai&tbm>



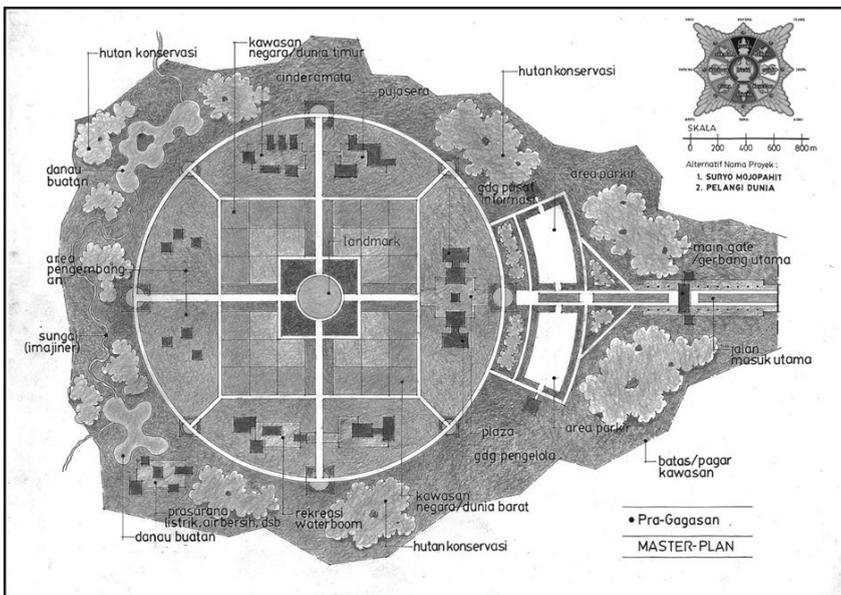
**Gambar 7.4** Penerapan metafora pada arsitektur

**Sumber:** <https://www.google.com/search?q=+contoh+metafora+dalam+disain&tbm>

3. Alegori. Dalam kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), alegori diberi arti cerita yang dipakai sebagai lambang (ibarat atau kias) perikehidupan manusia yang sebenarnya untuk mendidik (terutama moral) atau menerangkan sesuatu (gagasan, cita-cita, atau nilai kehidupan, seperti kebijakan, kesetiaan, dan kejujuran) (<https://kbbi.web.id/alegori>).

Contoh Kehidupan manusia layaknya sebuah sungai yang dialiri air. Sebelum mencapai muara dan bertemu air laut, air tersebut harus melewati ragam tempat. Ia bisa menyusuri tebing-tebing, bahkan terkadang jurang. Air sungai tak pernah melawan arus, ia mengalir apa adanya hingga ia pada akhirnya tiba pada muara dimana ia akan lebur menjadi air laut. Makna dari alegori tersebut adalah hidup tidaklah mudah, kita bisa saja bertemu dengan hal yang tidak menyenangkan, tetapi seperti air sungai tak harus melawan, membiarkan nasib membawa kita. Hal yang ingin disampaikan dengan menggunakan kiasan “air sungai tak pernah melawan arus yang membawanya kemana saja,” adalah hidup akan ada muaranya yaitu ada akhirnya (KBBI, 2021).

Alegori, juga dapat merupakan perangkat dramatis atau visual baik berupa benda budaya atau gagasan budaya. Misalnya, taman perdamaian yang menggambarkan bahwa konflik adalah sesuatu yang mengganggu, dalam tersebut adanya urutan yang menceritakan kisah moral tentang perlunya hidup secara damai (gambar 7.5 dan gambar 7.6).



**Gambar 7.5** Master plan Taman Perdamaian Dunia Soeryo Mojopahit Jawa Timur, menggambarkan alegori dari kebesaran Kerajaan Majapahit yang ingin menyatukan Nusantara

**Sumber:** <https://www.google.com/search?q=+contoh+metafora+dalam+disain&tbm>



**Gambar 7.6** Taman Perdamaian Dunia Soeryo Mojopahit Jawa Timur

**Sumber:** <https://www.google.com/search?q=+contoh+metafora+dalam+disain&tbm>

Pada konsep filosofi, para perancang dituntut harus dapat mengetahui, memahami dan menguasai serta menjabarkan spirit atau kekuatan yang dimiliki tapak dan memadukannya dengan kebutuhan dan keinginan pengguna, kemudian menterjemahkannya dalam bentuk rancangan, sehingga dapat meningkatkan kualitas tapak dan lingkungan sekitarnya.

#### **7.1.1.2. Konsep fungsional**

Konsep fungsional mengekspresikan citra dari tapak, mengungkap dan mengeksplorasi karakter-karakter penting dan unik dari tapak, tujuan, dan esensi yang mendasari proyek, yang terbangun oleh unsur-unsur sebagai berikut (Zeisel,2016) :

##### **1. Karakteristik.**

Karakteristik terbangun karena adanya pola-pola khusus dan konsisten dari sebuah area atau kawasan, yang merepresentasikan sifat-sifat lanskap melalui komposisi antara sistem alam dan manusia, sehingga antara lanskap yang satu berbeda dengan lanskap lainnya. Hal-hal yang terekam dalam karakteristik, antara lain:

- a. Istilah atau terminologi, merupakan istilah atau penamaan yang merepresentasikan ide atau gagasan-gagasan. Contoh: “taman” adalah istilah atau penamaan yang secara karakteristik menggambarkan konsep dari ruang terbuka hijau untuk menggambarkan salah satu bentuknya.

- b. Memiliki aturan, yaitu menentukan hirarki antara konsep yang utama dan tidak, mengelompokkan konsep yang memiliki tujuan yang sama. Contoh vegetasi adalah konsep utama, sedangkan konsep pencahayaan, drainase dapat digabungkan atau dimasukkan dalam kelompok konsep utilitas.
  - c. Memiliki hubungan. Suatu konsep berhubungan dengan konsep-konsep lainnya dan mempunyai rentangan yang membatasi konsep tersebut.
2. Pendekatan

Pendekatan diimplementasi dalam bentuk topik dan tema, yang disampaikan diawal pada latar belakang dan pada tahap interpretasi disain. Dalam hal ini topik dan tema di maknai sebagai berikut:

- a. Topik dapat diambil dari berbagai isu umum yang dijadikan sumber pemikiran dalam memperjelas dan menyelesaikan permasalahan perancangan, sehingga topik dapat diartikan sebagai pendekatan dalam perancangan. Penetapan topik juga sebagai upaya untuk membatasi ruang lingkup perancangannya.
- b. Tema merupakan uraian-uraian dari topik dengan tujuan untuk memperjelas maksud dan tujuan dari topik serta interpretasi dari lanskap yang menjadi obyek rancangannya.

Contoh implementasi topik dan tema sebagai berikut:

- Topik “Taman Jepang”, taman Jepang adalah taman yang dibangun dengan gaya tradisional Jepang. Prinsip dasar taman Jepang adalah miniaturisasi dari lanskap atau pemandangan alam empat musim di Jepang. Elemen dasar seperti batu-batu dan kolam dipakai untuk melambangkan lanskap alam berukuran besar.
- Tema “Miniaturisasi” yang diambil dari prinsip dasar taman Jepang. Miniaturisasi melambangkan lanskap empat musim di Jepang, dimana elemen-elemen dasar berupa batu, air dan pepohonan sebagai simbolisasi dari lanskap makro.

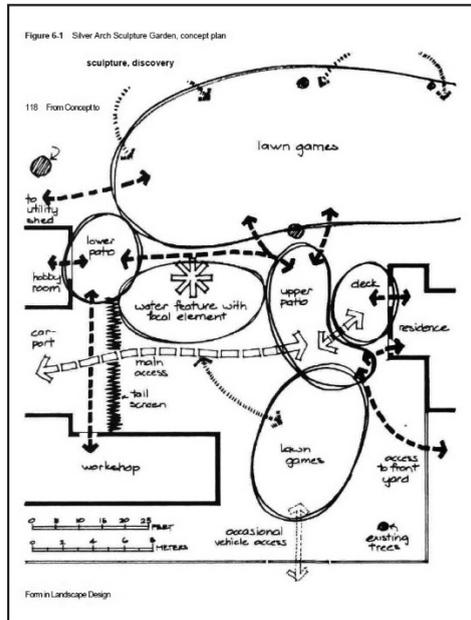
Topik dan tema harus diterapkan konsisten oleh perancang sejak awal hingga akhir pekerjaannya. Topik dan tema harus diterapkan diseluruh proses kegiatan rancangannya, termasuk pada proses interpretasi lanskap dan tercermin dalam karyanya bahkan sampai pada penerapan pemilihan materialnya.



**Gambar 7.7** Batu, air dan pepohonan digunakan untuk menggambarkan minitur dari sebuah lanskap makro

**Sumber:** wikipedia

Gambar konsep kadang sulit diterjemahkan, unik dan mengekspresi antara ide perancang dan kebutuhan pengguna (klien), sehingga gambar konsep harus diterjemahkan menjadi bentuk-bentuk yang menggambarkan ruang, hubungan dan fungsi. Gagasan konsep filosofis dan fungsional akan digabungkan dan diekspresikan dalam beragam bentuk-bentuk diagram fungsi yang masing-masing diagram membawa pesan tertentu, memberikan gambaran hubungan fungsi antara area penggunaan yang berbeda, sistem sirkulasi. Pada tahap ini yang penting adalah simbol-simbol yang bersifat abstrak harus dapat dimengerti dengan mudah dan dapat menterjemahkan hubungan fungsional antar area penggunaan yang berbeda, sistem sirkulasi yang efektif dan menjawab permasalahan tapak seperti adanya cekungan, kemiringan, dan hal-hal penting lainnya yang perlu dieksplorasi. Secara grafis konsep fungsional dapat disesuaikan dengan skala apa pun. Konsep fungsional juga harus dapat menggambarkan dan mendeskripsikan dan memperkirakan kondisi dan dampak yang akan terjadi (hipotesis) apabila konsep tersebut diterapkan. Contoh konsep fungsional terlihat pada gambar 7.8.



Gambar 7.8. Penggambaran rencana konsep  
 Sumber: Reid 1993

### 7.1.2. Diagram Komposisi Tema

Diagram komposisi tema, merupakan sebuah proses penyempurnaan konsep, yang secara terorganisir mengubah konsep ke bentuk, memuat perpaduan antara pesan secara spasial dan tema dalam bentuk visual, sehingga menjadi bentuk-bentuk yang mudah dibaca dan dipahami. Di dalam diagram komposisi tema, akan menggambarkan ruang-ruang secara realistis dan terorganisir, menggambarkan bahan, warna dan tekstur yang dipilih. Diagram komposisi tema menjabarkan dan menunjukkan tema yang digunakan untuk menyusun desain yang diusulkan. Dalam diagram komposisi tema ini akan memadukan pesan-pesan spasial dari rencana konsep dan pola tema yang harus divisualisasikan secara tumpang tindih. Untuk menerjemahkan rencana konsep menjadi bentuk, perancang harus mempelajari dan mengetahui tentang unsur, prinsip dan elemen disain, sehingga konsep dapat dengan mudah dibaca dan diterjemahkan.

#### 7.1.2.1. Unsur, Prinsip dan Elemen Disain

Unsur, prinsip dan elemen disain merupakan faktor kekuatan dalam membangun dan mengubah rencana konsep dalam bentuk, sehingga menggambarkan karakter sebuah lanskap, dan akan membedakan antara satu

disain dengan disain yang lain. Menurut Walker (1991), bahwa unsur, prinsip dan elemen disain akan membangun kekuatan dari disainnya (*spirit of design*). Di bawah ini akan dijelaskan apa saja yang termasuk unsur, prinsip dan elemen disain, yang meliputi :

## 1. Unsur disain/perancangan

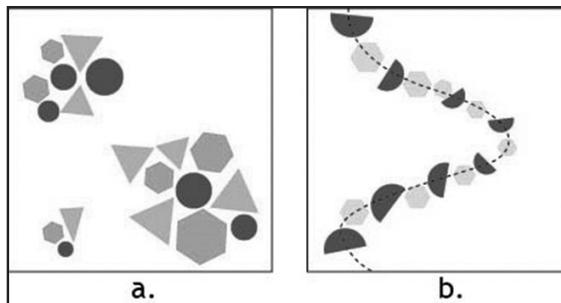
meliputi:

- a. Ruang. Ruang merupakan bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan manusia, baik secara psikologi emosional maupun secara dimensional. Pada dasarnya ruang terjadi karena adanya hubungan antara sebuah obyek dan manusia yang melihatnya (Ashihara, 1986). Ashihara menegaskan bahwa ruang luar adalah ruang tanpa atap yang terbentuk oleh batas vertikal/bidang tegak (massa bangunan atau vegetasi) dan batas horizontal bawah (bentang alam) atau pelingkup lainnya.
- b. Karakter. Karakter adalah pola-pola khusus dan konsisten dari elemen-elemen di dalam lanskap yang membuat lanskap yang satu berbeda dengan lanskap yang lain (Firmansyah'2008)
- c. Ukuran, mendefinisikan besar kecilnya suatu obyek.

## 2. Prinsip disain (prinsip perancangan)

Prinsip disain terdiri atas (Walker, 1991):

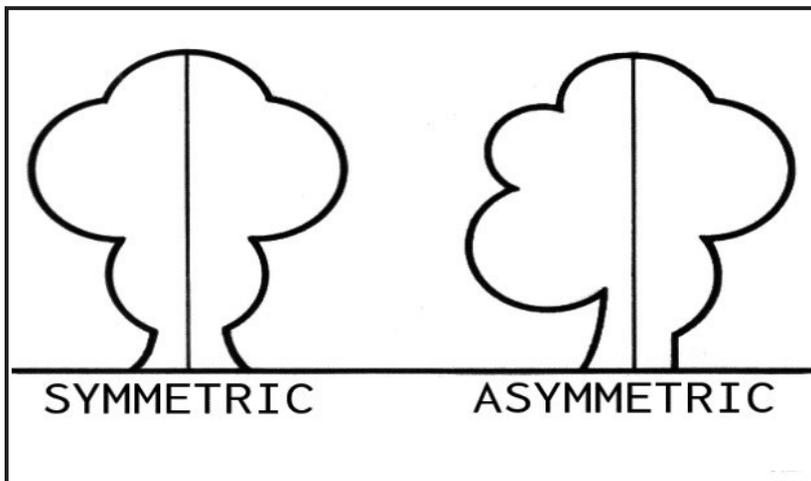
- a. Skala, adalah perbandingan ukuran besarnya gambar dan sebagainya dengan keadaan yang sebenarnya, misalnya peta 1:10.000 (maksudnya 1 cm pada peta itu dalam keadaan yang sebenarnya 10.000 cm)
- b. Kesatuan (*unity*) adalah hal yang membangun perasaan seperti tercipta keterpaduan pada tiap unsur, hal ini bergantung pada bagaimana suatu hal mendukung hal yang lain secara selaras sehingga membentuk keutuhan dan kesatuan yang tidak terpisah (gambar 7.9).



**Gambar 7.9** Kesatuan membentuk keselarasan dan keutuhan yang tidak terpisahkan

**Sumber:** [https://www.google.com/search?q=contoh+gambar+kesatuan+\(unity\)+dalam+disain](https://www.google.com/search?q=contoh+gambar+kesatuan+(unity)+dalam+disain)

- c. Keseimbangan (*balance*) merupakan relasi yang menciptakan susunan yang menarik antara bagian-bagian, dan terdiri dari 2 (dua) jenis, yaitu:
- 1) Keseimbangan formal atau simetris yaitu memiliki kesamaan antara bagian kiri dengan kanan dan mempunyai kesan daya tarik yang sama. Keseimbangan formal menciptakan perasaan yang rapi, agung, abadi, dan tenang.
  - 2) Keseimbangan informal atau asimetris merupakan keseimbangan yang tercipta dari susunan objek yang tidak serupa namun memiliki jumlah perhatian yang sama. Objek tersebut dapat diletakkan pada jarak yang berbeda dari titik pusat, sehingga keseimbangan jenis ini memiliki karakter yang lebih lembut dan halus serta menciptakan variasi yang beragam dalam susunannya (gambar 7.10).



**Gambar 7.10** Keseimbangan simetri dan asimetri

**Sumber:** <https://www.google.com/search?q=contoh+gambar+keseimbangan++dalam+disain>

- d. Irama (*rhythm*) menciptakan perasaan bergerak, sehingga membawa pandangan mata untuk berpindah dari suatu titik menuju ke titik yang lain. Tidak semua pergerakan akan menimbulkan irama. Irama dapat diciptakan melalui (gambar 7.11).
- 1) Bentuk yang berulang secara teratur
  - 2) Peralihan atau perubahan ukuran
  - 3) Pengulangan seperti pancaran atau radiasi



**Gambar 7. 11** Irama yang diwujudkan melalui perubahan atau peralihan ketinggian

**Sumber:** <https://www.google.com/search?q=contoh+irama+idalam+disain&tbm>

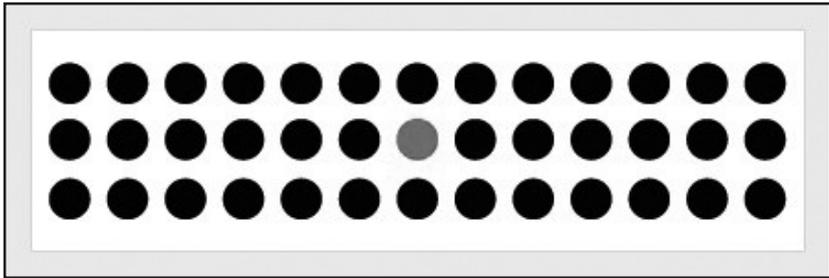
- e. Keselarasan (*harmony*) merupakan prinsip pada desain yang menghasilkan rasa (*sense*) adanya kesatuan dengan pemilihan dan susunan objek dengan keselarasan dan kesan kesesuaian dengan bagian satu dengan lainnya dalam suatu rangkaian benda, atau antara benda yang dipadukan. Keselarasan dalam suatu bentuk, dapat diciptakan melalui kesesuaian dari unsur yang membentuknya (gambar 7.12)



**Gambar 7.12** Harmoni dalam bentuk dan warna mewujudkan keserasian

**Sumber:** <https://www.google.com/search?q=contoh+harmony+idalam+disain&tbmhttps://>

- f. Dominan (*domination*) berasal dari kata *dominance* yang berarti unggul, sehingga sifat unggul dan istimewa ini akan menjadikan unsur sebagai pusat perhatian atau *focal point* yang juga memiliki tujuan untuk memecah keberaturan serta menghilangkan kebosanan. Keberadaan bentuk dominan biasanya ditengarahi dengan empasis (gambar 7.13).



**Gambar 7.13** Dominan meski dalam jumlah kecil namun karena lebih menyolok, sehingga terlihat lebih unggul

**Sumber:** [www.google.com/search?q=contoh+dominan%2Femphasis+dalam+disain&tbm](http://www.google.com/search?q=contoh+dominan%2Femphasis+dalam+disain&tbm)

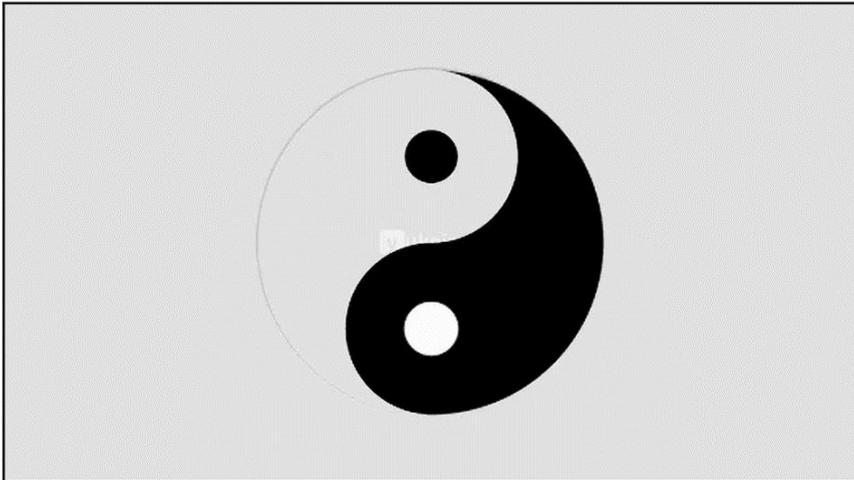
- g. Aksen (*emphasis*) adalah pusat perhatian yang menarik mata menuju sesuatu yang penting dalam rancangan. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penempatan aksen dalam rancangan yaitu (gambar 7.14)
- 1) Hal yang akan menjadi aksen
  - 2) Jumlah aksen yang dibutuhkan
  - 3) Cara menciptakan aksen
  - 4) Pemilihan lokasi penempatan aksen



**Gambar 7.14** Warna-warna terang menjadi aksentuasi diantara warna kehijauan pepohonan

**Sumber:** <https://www.google.com/search?q=contoh+aksentuasi++dalam+disain+lanskap&tbm>

- h. Proporsi, merupakan perbandingan antara salah satu bagian dengan bagian yang lain untuk dipadukan, dan agar mendapatkan suatu susunan yang menarik, perlu diketahui cara untuk menciptakan jarak yang tepat antar objek agar tercipta perpaduan yang proporsional. Kesebandingan dapat dijangkau dengan menunjukkan hubungan antara satu elemen dengan elemen yang lain, antara bidang/ ruang dengan bidang/ruangnya. Dalam perancangan lanskap semua elemen akan berperan untuk menentukan proporsi baik elemen alami maupun buatan (gambar 7.15)



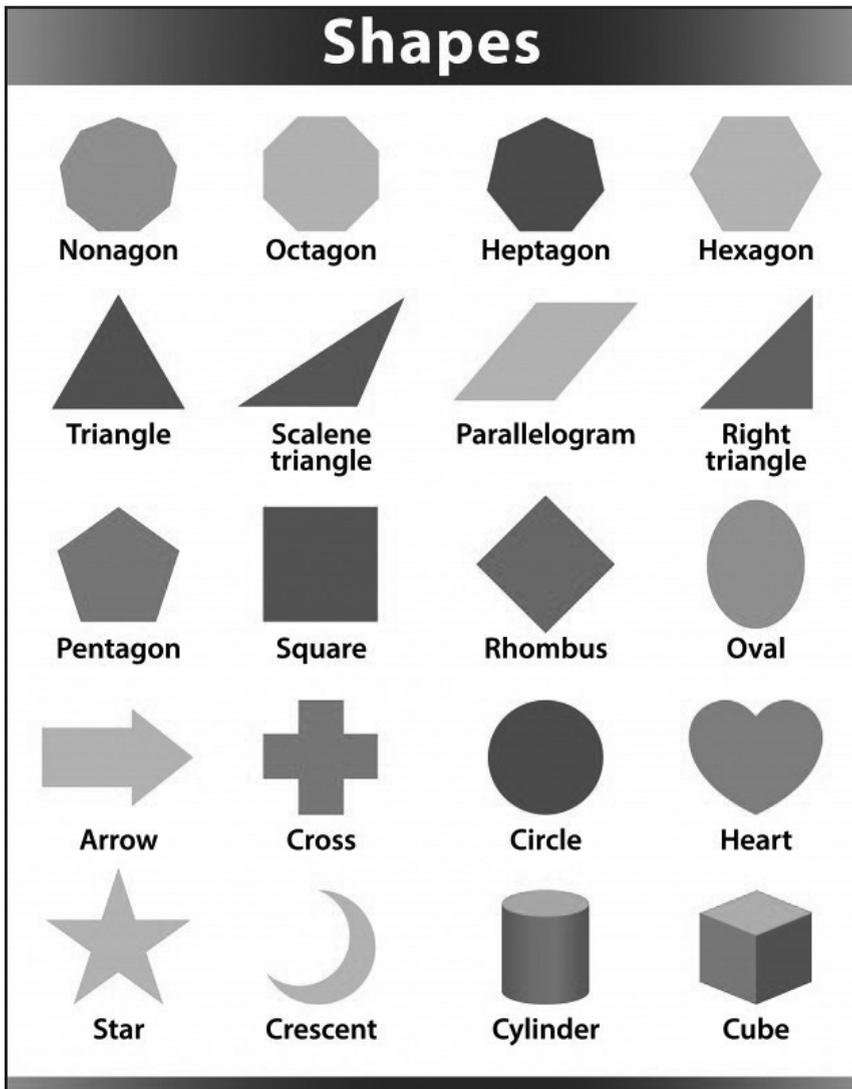
**Gambar 7.15.** Yin dan Yan dalam filosofi China merupakan contoh proporsi yang sempurna

**Sumber:** <https://www.yuksinau.id/prinsip-seni-rupa-dan-gambaranya/>

### 3. Elemen disain (elemen perancangan)

Elemen perancangan merupakan yang mendasari dari sebuah rancangan. Elemen perancangan, seperti pada gambar 7.16:

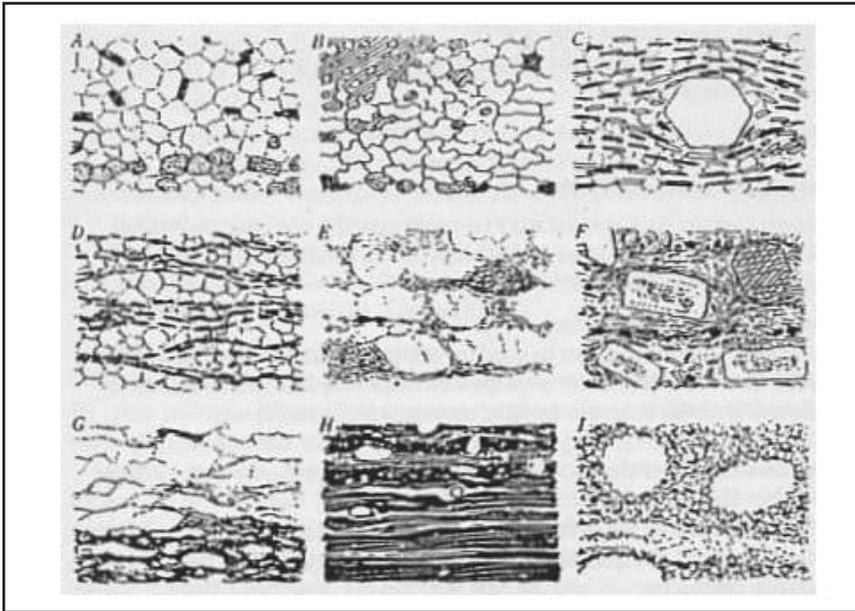
- a. Titik merupakan elemen dasar dalam desain yang jika titik dikumpulkan dapat membentuk garis dan dapat menjadi pusat perhatian (*focal point*), elemen pembeda, dan klimaks dalam desain lanskap.
- b. Garis merupakan penghubung dua buah titik atau lebih, dan dapat berupa garis lurus, berbelok-belok, lengkung, paralel, terbalik atau tipis, dan ekspresif.
- c. Bentuk merupakan sesuatu yang memiliki lebar dan tinggi, serta digunakan untuk mengenali objek, menarik perhatian, dan menambah daya tarik.



**Gambar 7.16** Bentuk geometris maupun organik sebagai dasar dalam merancang

**Sumber:** <https://www.google.com/search?q=contoh+bentuk+sebagai+elemen++>

- d. Tekstur merupakan tampilan atau rasa dari sebuah permukaan. Tekstur dapat menambah dimensi dan menegaskan kedalam sebuah rasa atau emosi tertentu (gambar 7.17).



**Gambar 7.17** Tekstur batuan menggambar kasar dan halusnya suatu permukaan

**Sumber:** <https://www.google.com/search?q=contoh+tekstur+sebagai+elemen++>

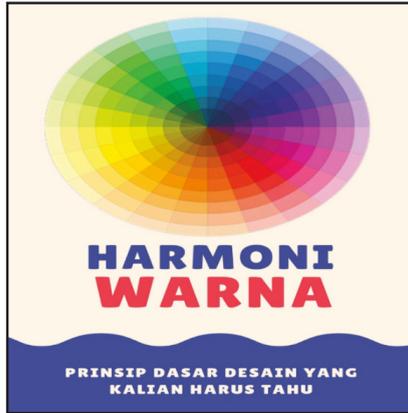
- e. Cahaya merupakan terang atau gelap sebuah area, dapat memisahkan layout untuk memberi suasana tertentu juga membuat ilusi kedalaman (gambar 7.18)



**Gambar 7. 18** Cahaya dapat memberi berbagai suasana dan efek sesuai disain

**Sumber:** <https://www.google.com/search?q=urban+lighting&tbm>

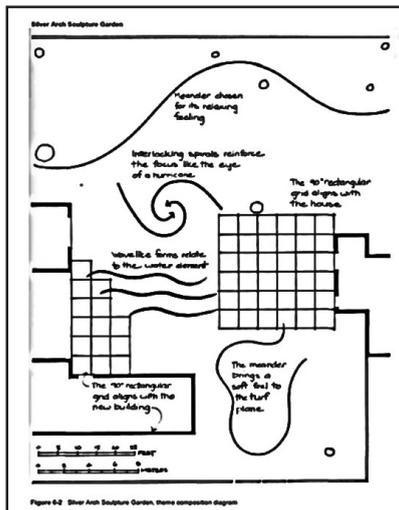
- f. Warna dapat berperan untuk memberikan suasana tertentu, menarik perhatian, dan menegaskan sesuatu. Warna dapat menciptakan harmoni ataupun kontras dan emphasis, tergantung dari konsep rancangan yang dipilih (gambar 7.19)



**Gambar 7.19** Warna-warna yang berperan dalam menghidupkan rancangan dengan memadukan warna alami dan buatan

**Sumber:** <https://www.google.com/search?q=contoh+warnar+sebagai+elemen++>

Pada gambar 7.20, terlihat diagram komposisi tema yang memadukan unsur, prinsip dan elemen disain serta tema dari rencana konsep, sehingga dapat menggambarkan desain atau rancangan dari sebuah tapak.



**Gambar 7.20** Diagram komposisi tema

**Sumber:** Reid (1993)

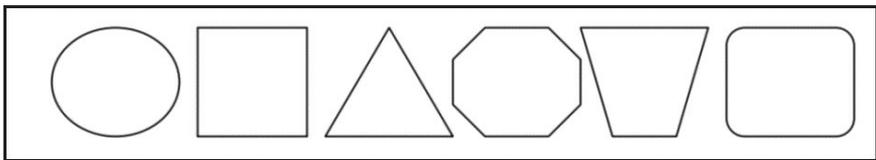
Diagram komposisi tema (gambar 7.20) menggambarkan sebuah rancangan yang mengusung tema geometris dan organik (meander dan spiral) sehingga semua mengacu pada bentuk-bentuk lingkaran. Diagram komposisi tema dapat dikembangkan atau disempurnakan menjadi diagram evolusi bentuk, sehingga rencana konsep akan lebih terbaca dan mudah dimengerti serta sudah lebih menggambarkan rancangan dari sebuah tapak secara nyata.

### 7.1.3. Diagram Evolusi Bentuk

Untuk beberapa proyek, diagram evolusi bentuk diperlukan untuk mengembangkan atau menyempurnakan diagram komposisi tema, menuju rencana final. Dalam diagram evolusi bentuk hal-hal yang masih bersifat abstrak, diubah menjadi bentuk-bentuk tertentu yang lebih mempunyai makna. Secara mendasar terdapat 3 (tiga) bentuk dasar dari ruang yaitu lingkaran, bujur sangkar dan segitiga (Ching, 1996). Ketiga bentuk dasar tersebut merupakan rangkaian dari titik dan garis, yang dapat terbentuk dalam berbagai dimensi baik dalam 2 atau 3 dimensi. Di bawah ini penjelasan tentang bentuk-bentuk yang sering digunakan sebagai simbol untuk menterjemahkan konsep .

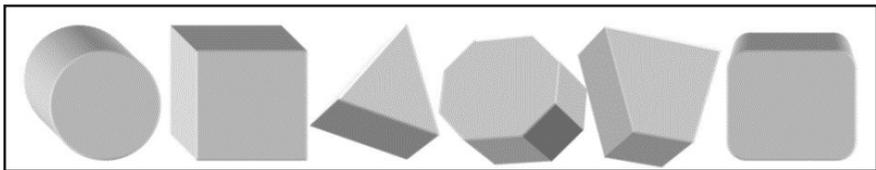
#### 1. Bentuk

Bentuk adalah rangkaian dari titik dan garis. Bentuk dapat berupa bentuk dua dimensi atau bentuk tiga dimensi. Bentuk dua dimensi dibuat dalam bidang datar dengan batas garis seperti terlihat pada gambar 7.21. Sedangkan bentuk tiga dimensi dibatasi oleh ruang yang mengelilinginya seperti pada gambar 7.22 (Booth, 1991).



**Gambar 7.21.** Bentuk dua dimensi

**Sumber:** [https://www.academia.edu/22998947/KO6\\_PRINSIP\\_DESAIN\\_TEORI\\_DESAIN\\_LANSKAP\\_ARL\\_212](https://www.academia.edu/22998947/KO6_PRINSIP_DESAIN_TEORI_DESAIN_LANSKAP_ARL_212)



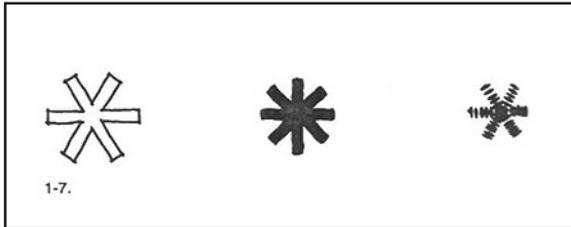
**Gambar 7.22.** Bentuk tiga dimensi

**Sumber:** [https://www.academia.edu/22998947/KO6\\_PRINSIP\\_DESAIN\\_TEORI\\_DESAIN\\_LANSKAP\\_ARL\\_212](https://www.academia.edu/22998947/KO6_PRINSIP_DESAIN_TEORI_DESAIN_LANSKAP_ARL_212)



b. Bentuk bintang.

Bentuk bintang atau salib seringkali digunakan untuk menunjukkan hal-hal yang fokus dan penting, seperti simpul kegiatan, titik potensi, titik permasalahan konflik, dan titik-titik lain yang memiliki tingkat kepentingan dan signifikansi yang tinggi pada tapak (gambar 7.24)

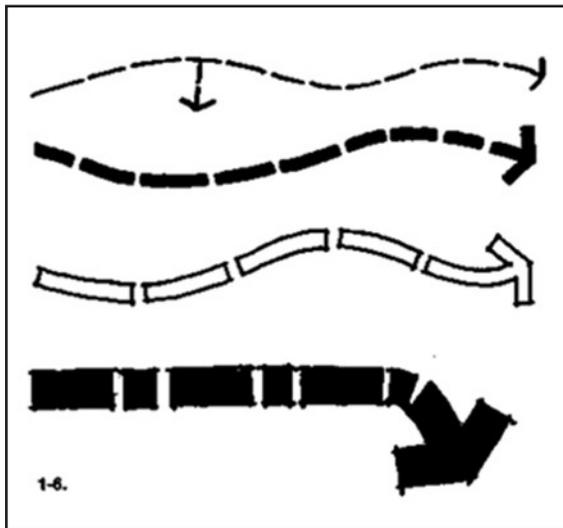


Gambar 7. 24 Bentuk bintang menjadi simbol tempat-tempat yang penting

Sumber: Reid, 1993

c. Bentuk arah panah

Bentuk-bentuk arah panah secara sederhana dapat menunjukkan koridor dan arah gerakan. Hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan arah panah adalah perlu adanya hirarki ukuran dan bentuk. Arah panah yang menggambarkan jalur pejalan kaki lebih kecil (sempit) dibandingkan dengan jalur kendaraan roda dua, dan jalur kendaraan roda dua lebih kecil dari kendaraan roda empat dan demikian seterusnya (gambar 7.25).

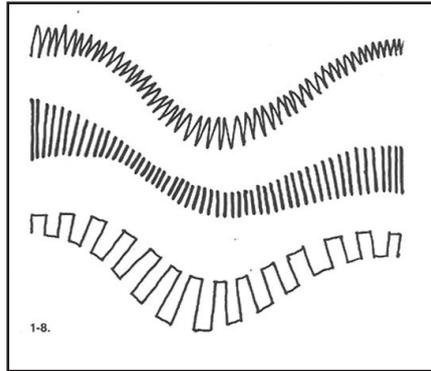


Gambar 7.25. Arah panah sesuai hiraknya mempunyai artikulasi yang berbeda

Sumber: Reid, 1993

d. Bentuk garis bergerigi

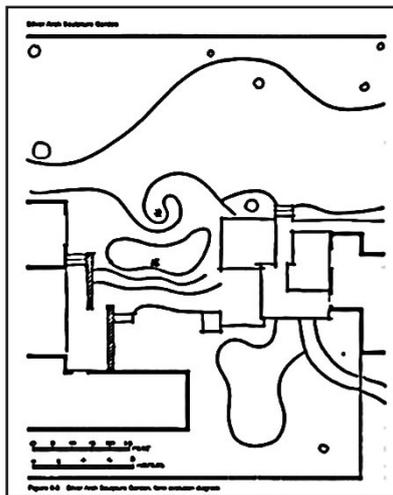
Garis bergerigi dapat diartikulasikan untuk menunjukkan elemen vertikal garis seperti dinding, pembatas, penyangga dan tanggul, seperti contoh pada gambar 7.26



**Gambar 7. 26.** Bentuk garis bergerigi menjadi simbol sebagai dinding, pembatas dan tanggul

**Sumber:** Reid, 1993

Pada gambar 7.27 disajikan gambar diagram evolusi bentuk yang merupakan penyempurnaan dari gambar diagram komposisi tema, sudah menggambar lebih jelas rancangan sebuah tapak.

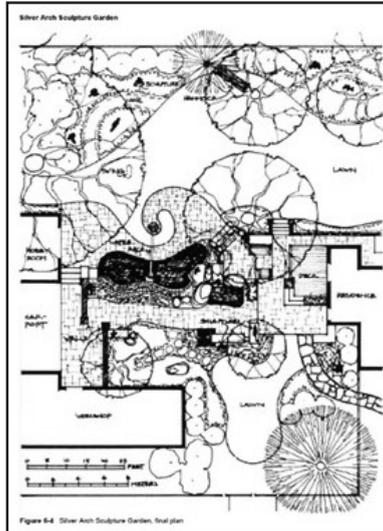


**Gambar 7. 27** Diagram evolusi bentuk yang merupakan penyempurnaan dari diagram komposisi tema

**Sumber:** Reid, 1993

#### 7.1.4. Tahap Rancangan Akhir

Rancangan akhir adalah gambar terakhir yang disajikan kepada klien sebelum dokumen konstruksi disiapkan. Oleh karena itu, semua informasi ditampilkan, berikut lampiran foto-foto karakteristik tapak, hubungan vertikal, warna dan kombinasi tekstur, kualitas cahaya, dan informasi lainnya yang tidak dapat ditampilkan dalam rencana final.



**Gambar 7.28** Gambar rancangan akhir  
**Sumber:** Reid 1993



**Gambar 7.29** Implementasi rancangan  
**Sumber:** Reid 1993

### 7.1.5. Studi Kasus

Studi kasus di bawah ini akan memberikan gambaran evolusi sebuah desain dari konsep ke bentuk. Studi kasus dilakukan pada Silver Arch Sculpture Garden, di sadur dari buku *From Concept to Form in Landscape Design* oleh Reid, 1993 yang dicetak ulang pada 2007.

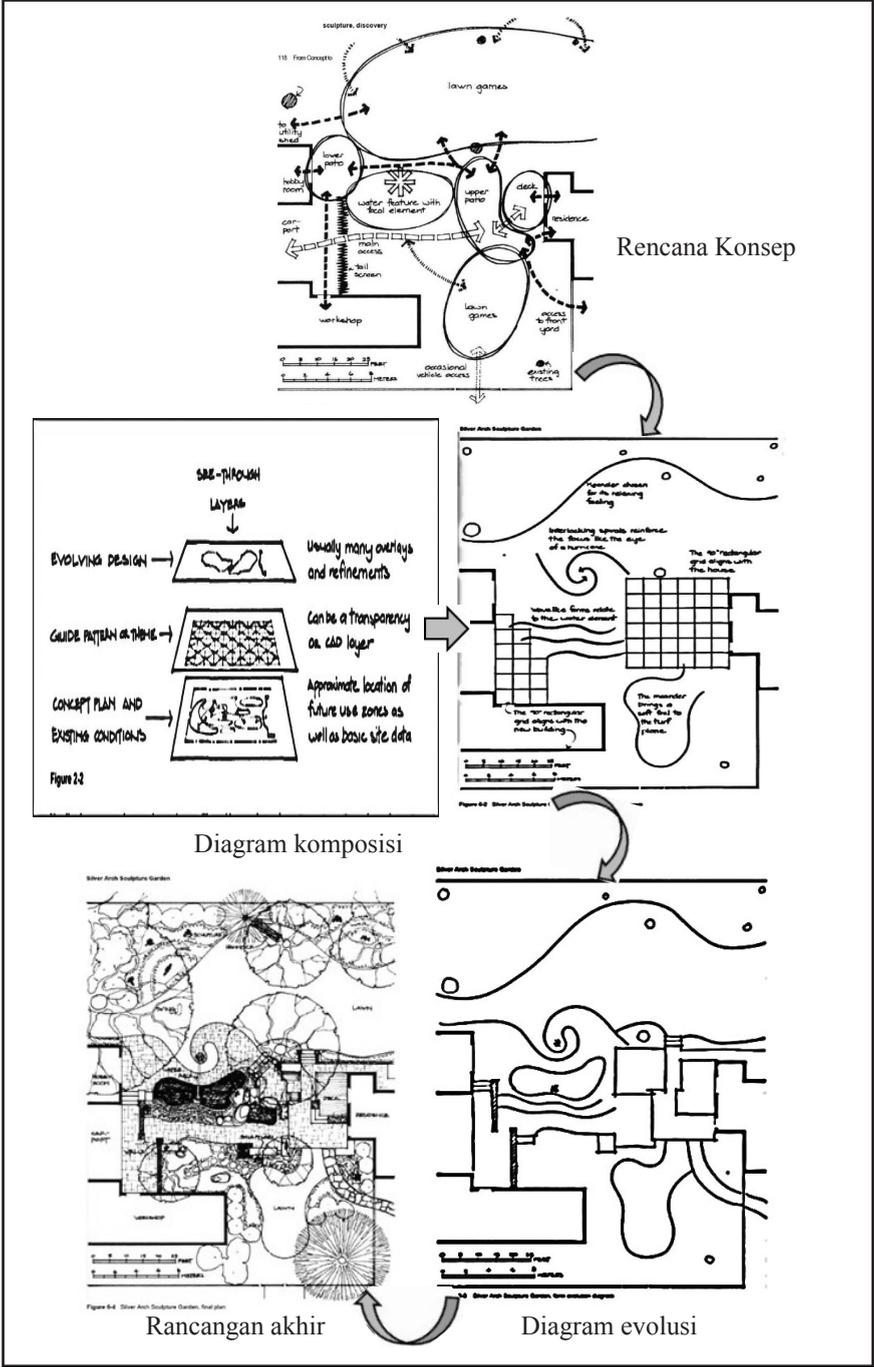
Pada tahap awal, setiap proyek akan diawali dengan menyusun ringkasan dari masalah desain, tahap ini disebut tahap Interpretasi Desain. Interpretasi disain seringkali diartikan sebagai evaluasi tapak atau evaluasi rencana induk (*master plan*), tujuan utama dari interpretasi disain atau evaluasi tapak adalah untuk mengungkap dan mengumpulkan data dan informasi tapak, wawancara pengguna, analisis tapak, tema perancangan (geometris atau naturalistik), serta interpretasi terhadap lanskapnya. Adapun urut-urutannya sebagai berikut:

1. Interpretasi disain (evaluasi tapak)
  - 1.1 Tujuan utama
    - a. Menemukan keunikan dan memberi pengalaman berharga dan bereksplorasi ketika di taman.
    - b. Menciptakan tempat yang menyenangkan dan menarik bagi segala usia.
    - c. Menggabungkan, dan menampilkan tiga dimensi seni.
    - d. Merenovasi dan mengadatasi terhadap taman yang sudah pernah dibuat sebelumnya.
    - e. Mewujudkan tempat bagi refleksi yang tenang dan hiburan baik bagi perorangan maupun kelompok.
    - f. Menciptakan sesuatu yang berbeda dan menonjol.
  - 1.2 Tema Perancangan
    - a. Tema 90°/ persegi panjang (untuk dek, teras, dan dinding di sebelah bangunan),
    - b. Meander untuk daerah berumput,
    - c. Spiral pada zona utama,
    - d. Berliku-liku lembut atau bentuk gelombang (di sebelah air dan juga berfungsi sebagai penghubung)
  - 1.3 Prinsip Desain

Prinsip disain digunakan untuk menyusun rencana konsep yang diwujudkan dari tema perancangan (lihat 1.2.)

- a. *Interest* (minat), adalah kesan yang ingin disampaikan perancang pada pengunjung. Interes dapat dibangkitkan pada elemen-elemen taman dan permainan cahaya, sehingga taman dapat dinikmati sepanjang hari.
  - b. *Emphasis* (penekanan), adalah elemen yang akan mendominasi dan menjadi fokus dari tapak.
  - c. *Unity* dan *Harmony* (kesatuan dan keselarasan), adalah keseluruhan tema rancangan yang diterapkan secara hati-hati sub tema-tema yang lain, sehingga tapak akan dinikmati secara utuh, dimana antar area akan terkoneksi dan antar elemen akan terjalin menjadi satu rangkaian yang menarik dan antar area dan elemen akan terkait satu sama lain sehingga menghadirkan rancangan yang memiliki makna dan daya tarik.
2. Rencana Konsep (*concept plan*). Rencana konsep akan mengungkapkan lebih banyak kebutuhan fungsional pengguna, dan perancang harus dapat menempatkan hubungan antara pengguna dengan tapak. Umumnya ini merupakan situasi yang sulit, karena perancang harus dapat mengendalikan keinginan pengguna atau pemilik tapak sesuai dengan karakteristik tapak, atau sebaliknya keinginan perancang terhadap tapak. Hal yang perlu dicatat adalah memadukan antara keinginan (*wants*) dan kebutuhan (*needs*) pengguna terhadap tapak.
  3. Diagram Komposisi Tema, merupakan penerapan rencana konsep yang memadukan antar bentuk dan tema. Perancang harus memvisualisasikan setiap *layer* (lapisan) dan mengintegrasikan prinsip disain agar tema, data dan informasi dapat dibaca dengan mudah. dengan tema dan dari data dan informasi terhadap.
  4. Diagram Evolusi, sebagai langkah perantara yang mengungkapkan beberapa perbaikan dan pengembangan atau penyempurnaan dari diagram komposisi tema. Pada beberapa proyek diagram evolusi tema tidak diperlukan.
  5. Rencana Akhir, merupakan gambar terakhir yang disajikan kepada klien sebelum dokumen konstruksi disiapkan.

Secara diagramatik prose mengubah dari konsep ke bentuk seperti terlihat pada gambar di bawah ini.



**Gambar 7. 30** Proses mengubah konsep menjadi bentuk  
**Sumber:** Reid 1993 dan 2007

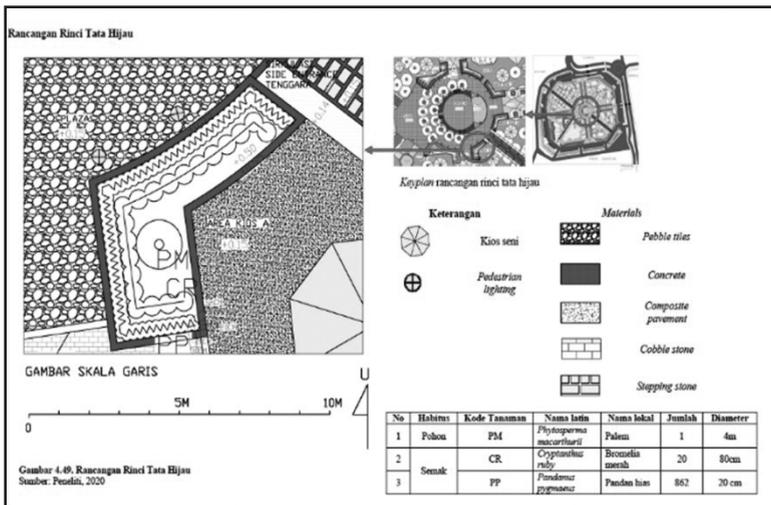
## 7.2. Mengubah Rancangan Tapak Menjadi Detil

Mengubah rancangan tapak menjadi detil, merupakan tahap pengembangan rancangan, yang memuat gambar-gambar detail secara teknis dan menyiapkan dokumen untuk dapat diimplementasikan di lapangan. Tahap ini juga merupakan tahap mengkomunikasikan konsep kedalam bentuk visualisasi kepada klien atau kepada siapapun ide atau gagasan itu akan disampaikan. Seorang perancang harus mampu memvisualisasikan rancangannya melalui grafis, yang akan memberikan respon dan mengundang terjadinya perubahan. Lingkaran komunikasi ini akan terus terjadi secara berkesinambungan dengan mempresentasikan kepada rekan atau kliennya sebagai bagian dalam upaya mencapai kesempurnaan rancangannya.

Detil rancangan tapak akan berisi gambar-gambar teknis dan uraian spesifikasi bahan yang digunakan untuk menjelaskan secara rinci (detil) bagian tertentu dari tapak yang dianggap penting (perkerasan, maupun tanaman) dan dapat mewakili tema, tujuan serta permasalahan yang hendak dipecahkan, atau sesuai permintaan dari klien. Tampilan rancangan rinci dapat berupa denah dan/atau potongdalam skala 1:100 sampai dengan 1:10. Rancangan rinci antara lain meliputi:

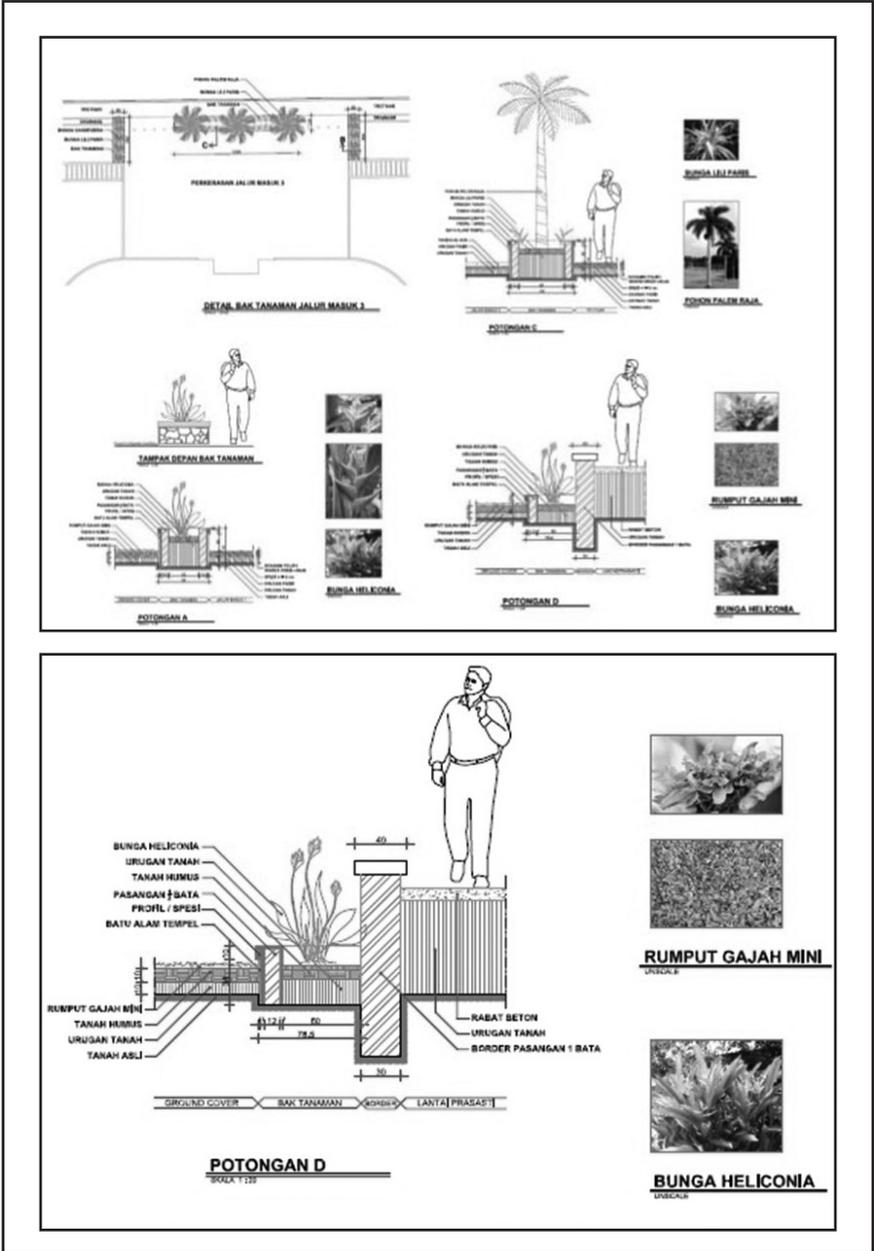
### 1. Rancangan rinci elemen lunak.

Rancangan rinci dari elemen lunak berisi gambar-gambar teknis dari penggunaan jenis-jenis tanaman, jumlah tanaman serta teknis penanaman, seperti yang terlihat pada gambar-gambar di bawah ini.



**Gambar 7.31.** Denah rinci tata hijau

**Sumber:** Mirekel 2019

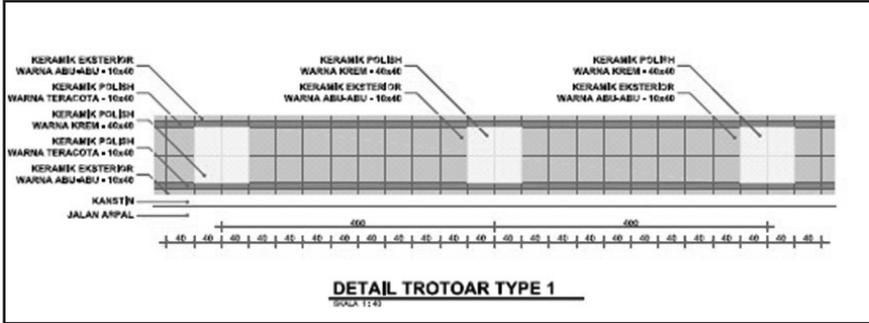


Gambar 7.32. Denah rinci tata hijau dalam bentuk denah dan potongan

Sumber: <https://www.google.com/search?q=apakah+rancangan+rinci+atau+detail+desain?&tbm>

2. Rancangan rinci perkerasan.

Rancangan rinci perkerasan akan bersisi gambar-gambar teknis yang menjelaskan tentang penggunaan perkerasan, pola perkerasan seperti contoh gambar di bawah ini.



Gambar 7.33. Denah rinci trotoar

Sumber: <https://www.google.com/search?q=apakah+rancangan+rinci+atau+detail+desain?&tbm>

### 7.3. Membuat Laporan Perancangan

Laporan adalah bentuk penyampaian informasi baik secara lisan maupun tulisan. Informasi yang disampaikan melalui laporan bisa bermacam-macam tergantung kebutuhan mulai dari berita, keterangan, pemberitahuan ataupun pertanggungjawaban. Beberapa pengertian tentang laporan adalah suatu cara komunikasi di mana penulis menyampaikan informasi kepada seseorang atau suatu badan karena tanggung jawab yang dibebankan kepadanya, laporan juga dapat sebagai suatu alat komunikasi tempat penulis membuat beberapa kesimpulan atau keadaan yang telah diselidiki, selain itu laporan adalah setiap tulisan yang berisikan hasil pengolahan data dan informasi (Keraf, 2001, Denyenn; Atmosudirdjo dalam <https://kamus.tokopedia.com/l/laporan>.)

Dalam Arsitektur Lanskap yang dimaksud dengan laporan adalah penyampaian informasi dan data dari rangkaian proses perancangan yang telah dilakukan atau dibuat oleh seorang perancang sebagai bagian dari tanggung jawab sebagai perancangan. Laporan Perancangan Arsitektur Lanskap biasanya memuat (Buku Pedoman Tugas Akhir Jurusan Arsitektur Lanskap 2020-2021):

1. Tujuan Perencanaan/ Perancangan Lanskap;
2. Tinjauan Teoritis dan Kajian Pustaka;
3. Metode Penelitian dan Proses Perencanaan/Perancangan Lanskap;
4. Analisis perencanaan/ Perancangan berdasarkan Hasil Penelitian;
5. Konsep Perencanaan/ Perancangan Lanskap
6. Kesimpulan dan Saran berupa Penjelasan Aplikasi Konsep/Program Prioritas/
7. Produk Gambar Rencana/ Rancangan berupa Landscape Plan, Site Plan, Peta2, Sketsa, 3D,

Selain sebagai bagian dari tanggung jawab perancang, laporan juga dapat berfungsi sebagai bahan studi atau referensi bagi orang lain, untuk itu hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menyusun laporan adalah sebagai berikut (<https://materibelajar.co.id/pengertian-laporan/>)

1. Bahasa Formal, maksudnya bahasa yang digunakan dalam membuat laporan haruslah memakai bahasa yang formal, jelas, baik, dan juga harus teratur. Laporan yang baik dan benar tentu menggunakan bahasa formal atau menggunakan kata yang baku dan sesuai dengan kaidah penulisan yang terdapat dalam EYD (Ejaan Yang Disempurnakan). Penyusunan antar paragraf, kalimat, kata, hingga tanda baca harus tepat dan teratur dari segi sintaksis bahasa. Tidak menggunakan kata ganti orang. Titik berat dan penekanan pada sebuah laporan yang baik ialah tidak berdasarkan pendapat penyaji data namun berdasarkan fakta atau kenyataan.
2. Obyektif, maksudnya pernyataan yang dibuat dalam sebuah laporan harus berdasarkan pada fakta atau kenyataan. Kesimpulan serta rekomendasi yang diajukan harus disertai dengan bukti yang spesifik dan detail serta harus terhindari dari sangkaan dan pendapat pribadi. Apabila ternyata fakta menunjukkan A yang dilaporkan juga harus A tanpa ada tendensi apapun.
3. Sistematis. Penulisan judul, subjudul, dan sebagainya disusun dengan teratur dengan perencanaan yang baik. Bagian dari laporan seperti pendahuluan, isi, dan kesimpulan disusun harus sesuai urutan agar mempermudah pembaca untuk mengerti isi dari laporan yang ditulis tersebut.

Sebagai bagian dari tanggung jawab perancang maka laporan perancangan harus dapat dipahami dan dimengerti serta dapat menjadi referensi.

#### **7.4. Membuat Poster Hasil Rancangan**

Poster atau banner merupakan produk akhir dari proses merancang. Menurut KBBI, banner adalah media promosi yang berisi pesan atau berita yang menjadi informasi untuk khalayak ramai dan juga menjadi bahasa promosi untuk berdagang yang akan menarik minat para konsumen untuk mengenali sebuah produk yang diiklankan, tidak berbeda dengan poster, juga merupakan media yang berisi pengumuman atau pesan. Dalam mata kuliah perancangan pembuatan poster atau banner adalah sebagai salah satu media presentasi yang juga dapat digunakan untuk kebutuhan pameran atau promosi. Selain itu poster atau banner juga dapat diajukan sebagai Hak Kekayaan Intelektual (HKI) bagi mahasiswa. Adapun persyaratan membuat poster adalah sebagai berikut:

1. Ukuran Kertas. Untuk poster A1 berukuran 84,1 cm x 59,4 cm sedangkan untuk x-banner menggunakan ukuran standar tinggi 160 cm dan lebar 60 cm.
2. Jenis Kertas, kertas yang digunakan pada poster A1 antara lain Art Paper, Art Karton, atau Albatros. Sementara untuk x-banner menggunakan bahan Flexi Korea, Luster, Albatros, atau Glossy Paper.
3. Format Kertas & Margin. Format poster atau x-banner Portrait atau Landscape, dengan margin kanan-kiri 1 cm dan atas bawah 3 cm.
4. Layout. Poster A1 maupun x-banner yang disajikan sebagai media presentasi minimal harus memuat data inventarisasi, analisis tapak, konsep, siteplan, dan 3D impression. Kemudian disertai dengan identitas berupa judul poster, nama dan NIM, nama mata kuliah, nama dosen, dan institusi. Layout poster dapat dibuat sekreatif mungkin dengan tetap memperhatikan prinsip-prinsip desain dan teknik presentasi. Adapun contoh x-banner dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



## IDENTIFIKASI PERUBAHAN PENGGUNAAN LAHAN SEBAGAI DASAR PERENCANAAN LANSKAP PADA KAWASAN JALAN TEGAR BERMAN DI KABUPATEN BOGOR

### PENDAHULUAN

#### LATAR BELAKANG

Kawasan Tegar Berman di Provinsi Jawa Barat, memiliki luas wilayah sebesar 2.641 hektar, terdiri dari 30 Perumahan dan 200 rumah perkebunan di bawah naungan Kelurahan Cibinung, Kecamatan Perumahan Duren Tiga, Tahun 2016. Luas wilayah Tegar Berman, pada tahun 2016, Kecamatan Perumahan Duren Tiga, Kabupaten Bogor, Provinsi Jawa Barat, memiliki luas wilayah sebesar 2.641 hektar. Kawasan Tegar Berman memiliki potensi yang sangat besar untuk dikembangkan sebagai kawasan perumahan.

Kawasan Jalan Tegar Berman secara administratif terdiri dari 2 Kecamatan yaitu, Kecamatan Cibinung dan Kecamatan Perumahan Duren Tiga, Kabupaten Bogor. Kawasan Jalan Tegar Berman memiliki luas sebesar 2.641 Ha. Kawasan Jalan Tegar Berman memiliki potensi yang sangat besar untuk dikembangkan sebagai kawasan perumahan.

Didalam 14 tahun setelah ditemukannya Jalan Tegar Berman, perubahan penggunaan lahan yang paling signifikan adalah perubahan dari lahan pertanian menjadi lahan perumahan. Pada periode ini, lahan yang sebelumnya adalah lahan pertanian, kini telah berubah menjadi lahan perumahan. Hal ini menunjukkan adanya perubahan yang signifikan dalam penggunaan lahan.

Perubahan tersebut hal tersebut perlu dilakukan identifikasi perubahan penggunaan lahan pada Perencanaan Lanskap Pada Kawasan Jalan Tegar Berman Di Kabupaten Bogor sebagai berikut:

1. Melakukan identifikasi perubahan penggunaan lahan selama 14 tahun pada Kawasan Jalan Tegar Berman.
2. Melakukan pemetaan hasil identifikasi perubahan penggunaan lahan di Kawasan Jalan Tegar Berman.
3. Mengembangkan rekomendasi perencanaan lanskap sesuai dengan klasifikasi perubahan penggunaan lahan, sebagai acuan dalam perencanaan lanskapnya.

1. Melakukan pemetaan hasil identifikasi perubahan penggunaan lahan di Kawasan Jalan Tegar Berman.
2. Melakukan pemetaan hasil identifikasi perubahan penggunaan lahan di Kawasan Jalan Tegar Berman.
3. Mengembangkan rekomendasi perencanaan lanskap sesuai dengan klasifikasi perubahan penggunaan lahan, sebagai acuan dalam perencanaan lanskapnya.

1. Melakukan pemetaan hasil identifikasi perubahan penggunaan lahan di Kawasan Jalan Tegar Berman.
2. Melakukan pemetaan hasil identifikasi perubahan penggunaan lahan di Kawasan Jalan Tegar Berman.
3. Mengembangkan rekomendasi perencanaan lanskap sesuai dengan klasifikasi perubahan penggunaan lahan, sebagai acuan dalam perencanaan lanskapnya.

**METODE PENELITIAN**  
Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus (case study). Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode survey data observasi serta menggunakan metode analisis spasial menggunakan teknik overlay yang dapat memberikan hasil analisis dengan akurat.



### ANALISA LOKAL

Perubahan Penggunaan Lahan di Kawasan Jalan Tegar Berman Kabupaten Bogor sangat signifikan terutama berupa pertumbuhan luas lahan terbangun yang besar dalam kurun waktu 14 tahun terakhir periode tahun 2006 hingga tahun 2020.



NO	Jenis Penggunaan Lahan	Luas (Ha)		Perubahan 2006 - 2020	Kategori
		2006	2020		
1	DAK	24,6	20,6	- 4,0	Kategori Kawasan Perumahan
2	Sawah	19,1	19	- 0,1	
3	Kemakmuran	0	15,5	15,5	
4	Perumahan	44,3	55,9	11,6	
5	Perumahan	688,3	1149,6	461,3	
6	Sawah	15	8,4	- 6,6	
7	Kepala Ladang	786,5	308,7	- 477,8	Kategori Kawasan Pertanian

Dalam penelitian ini, jumlah perubahan penggunaan lahan pada tahun 2006 ke tahun 2020 yaitu sebanyak 12 jenis perubahan penggunaan lahan. Untuk melihat perubahan penggunaan lahan dalam jumlah luasnya disajikan dalam bentuk tabel, sehingga dapat dilihat jumlah luas yang berubah secara menyeluruh serta melihat besarnya persentase perubahan penggunaan lahannya pada tahun 2006 dan 2020.

JENIS	2006						JMLH	%
	DAK	Kemakmuran	Perumahan	Sawah	Sawah/Padang	Zonasi/Ladang		
DAK	24,6	-	2,70	-	-	2,70	10,20	
PERUBAHAN PERUBAHAN	-	8,20	-	-	-	8,20	3,11	
SAWAH	-	-	8,20	-	-	8,20	3,12	
MEYUWARK	-	1,40	-	-	-	1,40	0,52	
TOTAL/ANALISIS	1,80	4,30	16,70	479,80	8,70	4,80	180,70	

Berdasarkan analisis yang di simpulkan diatas, dapat di lihat bahwa perubahan Penggunaan Lahan Kawasan Jalan Tegar Berman paling banyak terjadi di Kelurahan Sukahati sebesar 41,23%, dimana perubahan penggunaannya didominasi oleh Kepala Ladang yang berubah menjadi Perumahan seluas 166,7 ha.

### KONSEP PERENCANAAN

Konsep terpadu adalah konsep alternatif 1 dan konsep alternatif 2 yang dikembangkan, dengan konsep alternatif 1 yang mengutamakan pemertanian lahan kawasan yang terdapat akibat perubahan Penggunaan Lahan dan konsep alternatif 2 yang mengutamakan pembangunan Kawasan Kota yang terpadu. Konvensional menjadi lahan terbangun yang dapat menarik kunjungan wisatawan.



### KERANGKA BERKIR

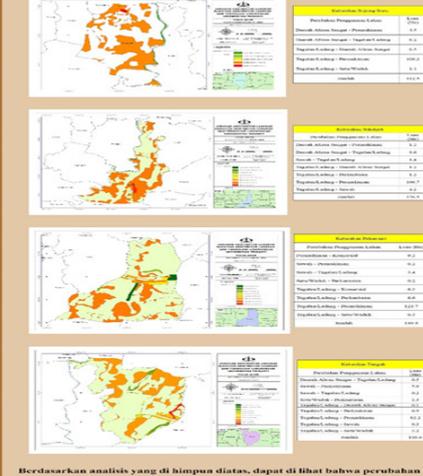


### DAFTAR PUSTAKA

- Ekko G., 1964. Urban Landscape Design.
- Forman, Richard T P. Gordon, Michel. 1979. Landscape Ecology.
- Lawrie M. 1975. An Introduction to Landscape Architecture.
- Marsh, WM. 1991. Landscape Planning Environmental Application.
- Simonds, JO. 1983. Landscape Architecture.

### ANALISA DETAIL

Perubahan Penggunaan Lahan di Kawasan Jalan Tegar Berman Kabupaten Bogor sangat signifikan terutama berupa pertumbuhan luas lahan terbangun yang besar dalam kurun waktu 14 tahun terakhir periode tahun 2006 hingga tahun 2020. Perubahan penggunaan lahan per Kelurahan di Kawasan Jalan Tegar Berman seluasnya dapat dilihat di tabel ini.



Berdasarkan analisis yang di simpulkan diatas, dapat di lihat bahwa perubahan Penggunaan Lahan Kawasan Jalan Tegar Berman paling banyak terjadi di Kelurahan Sukahati sebesar 41,23%, dimana perubahan penggunaannya didominasi oleh Kepala Ladang yang berubah menjadi Perumahan seluas 166,7 ha.

Gambar 7. 34 Banner yang dibuat oleh mahasiswa tugas akhir  
Sumber: Edryan , 2021

## LATIHAN

### Soal

1. Sebutkan 4 (empat) langkah dalam mengubah dari konsep ke rancangan akhir dan jelaskan?
2. Berikan pengertian tentang konsep dan jelaskan ada berapa bentuk konsep ?
3. Sebutkan 3 elemen disain?
4. Sebutkan 3 prinsip disain ?

### Jawaban

1. 4 (empat) langkah dalam mengubah dari konsep ke rancangan tapak, yaitu:
  - a. Tahap rencana konsep (*concept plan*), adalah melakukan interpretasi disain atau rancangan, yang berisi ringkasan dari permasalahan disain, hasil analisis tapak, hasil wawancara pengguna dan tema perancangan.
  - b. Tahap diagram komposisi tema (*theme composition diagram*), merupakan sebuah proses penyempurnaan konsep, yang secara terorganisir mengubah konsep ke bentuk, memuat perpaduan antara pesan secara spasial dan tema dalam bentuk visual, sehingga menjadi bentuk-bentuk yang mudah dibaca dan dipahami.
  - c. Tahap diagram evolusi bentuk (*form evolution diagram*), untuk beberapa proyek, diagram evolusi bentuk diperlukan untuk mengembangkan atau menyempurnakan diagram komposisi tema, menuju rencana final. Dalam diagram evolusi bentuk hal-hal yang masih bersifat abstrak, diubah menjadi bentuk-bentuk tertentu yang lebih mempunyai makna.
  - d. Tahap rencana akhir (*final plan*). Rencana atau rancangan akhir adalah gambar terakhir yang disajikan kepada klien sebelum dokumen konstruksi disiapkan.
2. Konsep merupakan gagasan yang memadukan berbagai unsur ke dalam satu kesatuan. Penampilan konsep disajikan dalam berbagai variasi, dapat berupa sketsa, simbol, denah tanpa skala, diagram, bahkan berupa teks atau narasi.

Terdapat 2 (dua) bentuk konsep yaitu:

- a. Konsep filosofis, mengekspresikan citra, karakter-karakter penting dan unik dari tapak, tujuan, dan esensi yang mendasari proyek. Konsep filosofis ini mendeskripsikan karakteristik atau pola-pola khusus dan konsisten dari elemen-elemen lanskap yang mengandung nilai-nilai dan makna khusus yang bersifat tak teraga (intangible) dari suatu tapak atau lingkungan.
  - b. Konsep fungsional mengekspresikan citra dari tapak, mengungkap dan mengeksplorasi karakter-karakter penting dan unik dari tapak, tujuan, dan esensi yang mendasari proyek.
3. Elemen desain:
- a. Titik merupakan elemen dasar dalam desain yang jika titik dikumpulkan dapat membentuk garis dan dapat menjadi pusat perhatian (focal point), elemen pembeda, dan klimaks dalam desain lanskap.
  - b. Garis merupakan penghubung dua buah titik atau lebih, dan dapat berupa garis lurus, berbelok-belok, lengkung, paralel, terbalik atau tipis, dan ekspresif.
  - c. Bentuk merupakan sesuatu yang memiliki lebar dan tinggi, serta digunakan untuk mengenali objek, menarik perhatian, dan menambah daya tarik.
4. Prinsip desain
- a. Skala, adalah perbandingan ukuran besarnya gambar dan sebagainya dengan keadaan yang sebenarnya, misalnya peta 1:10.000 (maksudnya 1 cm pada peta itu dalam keadaan yang sebenarnya 10.000 cm)
  - b. Kesatuan (unity) adalah hal yang membangun perasaan seperti tercipta keterpaduan pada tiap unsur, hal ini bergantung pada bagaimana suatu hal mendukung hal yang lain secara selaras sehingga membentuk keutuhan dan kesatuan yang tidak terpisah.
  - c. Keseimbangan (balance) merupakan relasi yang menciptakan susunan yang menarik antara bagian-bagian, dan terdiri dari 2 (dua) jenis, yaitu:
    - Keseimbangan formal atau simetris yaitu memiliki kesamaan antara bagian kiri dengan kanan dan mempunyai kesan daya tarik yang sama. Keseimbangan formal menciptakan perasaan yang rapi, agung, abadi, dan tenang.

- Keseimbangan informal atau asimetris merupakan keseimbangan yang tercipta dari susunan objek yang tidak serupa namun memiliki jumlah perhatian yang sama. Objek tersebut dapat diletakkan pada jarak yang berbeda dari titik pusat, sehingga keseimbangan jenis ini memiliki karakter yang lebih lembut dan halus serta menciptakan variasi yang beragam dalam susunannya.

# BAB VIII

## EVALUASI RANCANGAN LANSKAP

Evaluasi rancangan lanskap merupakan kegiatan menilai terhadap hasil perancang sebelumnya, selain itu evaluasi dilakukan untuk mengetahui apakah hasil rancangannya sudah sesuai dengan standar tertentu, memenuhi kebutuhan dan kepuasan pengguna. Evaluasi rancangan dilakukan berdasarkan pada pendekatan teori arsitektur lanskap, artinya untuk mewujudkan sebuah karya, akan lebih mengutamakan suatu sistem logika berfikir yang menggambarkan keterkaitan antara komponen-komponen lingkungan daripada pengalaman manusia. Dalam hal ini manusia (pengguna) maupun perancang bukan hanya berperan sebagai wujud fisik (*tangible*), tetapi juga sebagai wujud *intangible* (spiritual) mengingat lanskap bukan hanya harus memenuhi yang bersifat nyata tetapi juga yang non nyata seperti kepuasan, kenyamanan, keamanan, keindahan, kesenangan dan lain-lain.

Untuk lebih memahami tentang evaluasi, beberapa pengertian evaluasi disampaikan seperti di bawah ini : (<https://hot.liputan6.com/read/4380582/evaluasi-adalah-penilaian-kinerja-pahami-tujuan-dan-fungsinya>) :

1. Menurut Anne Anastasi (1978), evaluasi adalah proses sistematis untuk menentukan sejauh mana tujuan instruksional dicapai oleh seseorang. Evaluasi merupakan kegiatan untuk menilai sesuatu secara terencana, sistematis, dan terarah berdasarkan tujuan yang jelas.
2. Menurut Sajekti Rusi (1988), evaluasi adalah proses menilai sesuatu, yang mencakup deskripsi tingkah laku siswa baik secara kuantitatif (pengukuran) maupun kualitatif (penilaian),
3. Menurut William A.Mehrens dan Irlin J. Lehmann (1978), evaluasi adalah suatu proses merencanakan, memperoleh, dan menyediakan informasi yang sangat diperlukan untuk membuat alternatif-alternatif keputusan,
4. Menurut A.D Rooijackers, evaluasi adalah suatu usaha atau proses dalam menentukan nilai-nilai. Secara khusus evaluasi atau penilaian juga diartikan sebagai proses pemberian nilai berdasarkan data kuantitatif hasil pengukuran untuk keperluan pengambilan keputusan,
5. Menurut Suharsimi Arikunto (2003), evaluasi adalah serangkaian kegiatan yang bertujuan untuk mengukur tingkat keberhasilan suatu program,

6. Menurut Norman E. Gronlund (1976), evaluasi adalah suatu proses yang sistematis untuk menentukan atau membuat keputusan sampai sejauh mana tujuan-tujuan pengajaran telah dicapai siswa
7. Menurut Abdul Basir (1996), evaluasi adalah proses pengumpulan data yang deskriptif, informative, prediktif, dilaksanakan secara sistematis dan bertahap untuk menentukan kebijaksanaan dalam usaha memperbaiki pendidikan.
8. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2021), evaluasi adalah proses pengumpulan dan pengamatan dari berbagai macam bukti untuk mengukur dampak dan efektivitas dari suatu obyek, program atau proses yang berkaitan dengan spesifikasi dan persyaratan pengguna yang telah ditetapkan sebelumnya (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2021).

Dari penjelasan di atas, maka disimpulkan bahwa evaluasi adalah sebuah proses yang meliputi pengumpulan dan pengamatan dari berbagai macam bukti untuk mengukur dampak dan efektivitas dari suatu obyek, program atau proses yang berkaitan dengan spesifikasi dan persyaratan pengguna yang telah ditetapkan sebelumnya. Secara singkat maka evaluasi adalah kegiatan merekam, menganalisis, dan menyusun dalam bentuk laporan, evaluasi juga dapat dikatarakan sebagai kegiatan mengkaji (*review*) atau mengkritisi terhadap hal-hal yang sudah dikerjakan sebelumnya.

### **8.1. Manfaat dan Tahapan Evaluasi**

Evaluasi tidak dilakukan secara terpisah dari proses disain, tetapi menjadi bagian dari proses disain, sehingga evaluasi dilakukan untuk mengetahui apakah disain sebelumnya sudah memenuhi kebutuhan pengguna dan lingkungan sekitarnya. Evaluasi dilakukan untuk memudahkan perancang dalam menentukan kebutuhan ruang dan desain perancangannya. Dalam melakukan evaluasi, perancang umumnya mengelompokkan dalam tiga kelompok, yaitu ( Marcus dkk, 1998) :

1. Evaluasi yang berkaitan dengan hal-hal yang bersifat teknis. Evaluasi secara teknik akan berisi tentang gambaran interaksi antara penghuni atau pengguna dengan *setting* tersebut secara teknis, terutama yang terkait dengan kebutuhan-kebutuhan pengguna.
2. Evaluasi yang berkaitan dengan hal-hal yang bersifat fungsional. Pada evaluasi ini akan menggambarakan berbagai hal dari berbagai fungsi ruang dan lingkungannya, terutama terkait dengan sarana dan prasarana.
3. Evaluasi yang berkaitan dengan perilaku. Pada evaluasi ini akan menggambarkan pola perilaku penghuni baik terhadap lingkungan di dalam maupun di luar *setting*.

Evaluasi yang dilakukan oleh para arsitek lanskap biasanya bersifat menyeluruh karena meliputi pengetahuan tentang alam (*natural science*) dan ilmu sosial (*social science*), sehingga hasil evaluasinya dapat menjadi dasar rekomendasi untuk perancangan berikutnya. Secara praktis evaluasi bermanfaat untuk (Friedman 1978 dalam Laurens, 2005; Brink, 2017):

1. Pengguna. Sebagai pengguna akan dilibatkan dalam melakukan evaluasi, sehingga kebutuhan dan keinginan pengguna akan di evaluasi.
2. Untuk mengumpulkan dan mengamati hasil dari perancangan sebelumnya, sebagai dasar rekomendasi perancangan berikutnya.
3. Untuk mengukur dampak dan efektivitas dari suatu obyek, program atau proses yang berkaitan dengan spesifikasi dan persyaratan pengguna dari proyek sebelumnya, bagi perbaikan proyek berikutnya.
4. Untuk keperluan membuat acuan rancangan (*design guidelines*).

Dengan demikian evaluasi bermanfaat untuk mengukur tingkat keberhasilan suatu setting, hasil dari pekerjaan sebelumnya dan mendi-dik perancang dalam perencanaan dan pengelolaan ruang secara bijak dan kreatif agar mendapatkan keseimbangan yang harmonis antara lingkungan sosial, lingkungan fisik dan alam serta pengguna (Laurens,2015). Evaluasi juga dapat membantu untuk mengetahui bahwa untuk setiap tapak selalu ada penggunaan yang paling tepat, dan untuk setiap kebutuhan selalu ada tapak yang tepat.

Agar evaluasi berhasil dengan baik perlu direncanakan, adapun tahapan dari evaluasi adalah sebagai berikut (Markus dkk, 1998; Friedman, 1978 dalam Laurens, 2005; <https://hot.liputan6.com/read/4526515/tujuan-evaluasi-pengertian-fungsi-dan-tahapannya>) :

1. Menentukan topik evaluasi.  
Perlu ditentukan topik atau agenda evaluasi, sehingga tidak melebar dan fokus. Arsitek lanskap dapat menentukan topik berdasarkan tema rancangannya, misal konservasi, maka semua evaluasi akan dilakukan yang mengarah pada konservasi.
2. Merancang kegiatan evaluasi, yaitu merencanakan atau mendesain kegiatan evaluasi agar tidak ada aspek atau pelaksanaannya yang tertinggal.
3. Pengumpulan data, yaitu kegiatan untuk mengumpulkan dan mengidentifikasi data, informasi, materi dan mencatat setiap data atau informasi yang akan disampaikan dalam evaluasi. Terdapat 5 (lima) komponen data yang harus diperoleh, yaitu:

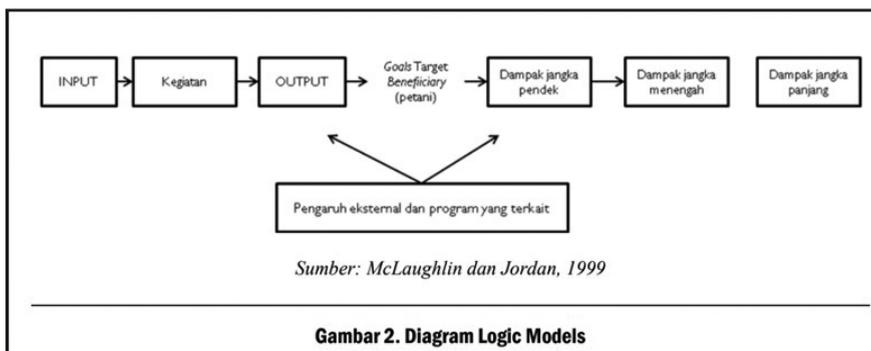
- a. Obyek atau setting yang akan dievaluasi. Hal yang akan dievaluasi meliputi karakteristik fisik, sosial, kualitas disain, material, kualitas ambien (lingkungan), pencahayaan, kebisingan, kondisi elemen-elemen permanen maupun temporer termasuk pemeliharaan, pengelola.
  - b. Pengguna, yaitu orang atau kelompok/komunitas yang secara langsung maupun tidak yang menggunakan setting tersebut.
  - c. Konteks lingkungan alam, fisik maupun sosial, yaitu segala hal yang berada di sekeliling obyek, yang akan membatasi aktivitas pengguna, termasuk iklim yang akan berpengaruh terhadap kenyamanan dan perawatan obyek beserta elemen-elemennya, serta keamanan pengguna. Konteks lingkungan dapat digunakan untuk memprediksikan kecenderungan kondisi yang akan terjadi, sehingga dapat dihindari pembangunan-pembangunan yang tidak diperlukan.
  - d. Pengelola, yaitu lembaga yang akan terkait pada perawatan dan pemeliharaan obyek
  - e. Kontes kesejarahan, untuk mengetahui asal-usul obyek, serta nilai-nilai sejarah yang dimiliki obyek tersebut
4. Pengolahan dan analisis data, yaitu metode yang digunakan untuk mengolah data dan informasi sehingga lebih mudah dalam melakukan analisis serta menjadi tolak ukur seberapa lama waktu evaluasi akan digelar.
  5. Pelaporan hasil evaluasi, yaitu setelah melakukan berbagai kegiatan evaluasi, maka harus dilanjutkan dengan membuat laporan agar bisa menjadi acuan untuk membuat kegiatan di kemudian hari.

## 8.2. Metode Evaluasi

Evaluasi merupakan titik temu dan titik lepas antara penelitian dan perencanaan atau perancangan. Dalam perancangan lanskap evaluasi rancangan dapat dilakukan melalui evaluasi atau tinjauan *master plan* (rencana induk). Evaluasi *master plan* merupakan salah satu teknik pengumpulan data dan informasi data sekunder karena dilakukan dengan mengkaji berbagai dokumen perancangan. Evaluasi master plan dilakukan secara deskriptif, dengan menggunakan berbagai metode penilaian, antara lain:

1. *Logic models* merupakan alat analisis yang cocok digunakan untuk evaluasi karena di dalamnya memuat pemetaan yang menggambarkan korelasi antar berbagai aspek secara komprehensif yang dapat mengungkap berbagai temuan dari suatu program atau perancangan (Helitzer et al., 2010; Kaplan & Garrett, 2005 dalam Wahyuhana dkk, 2019). Selain

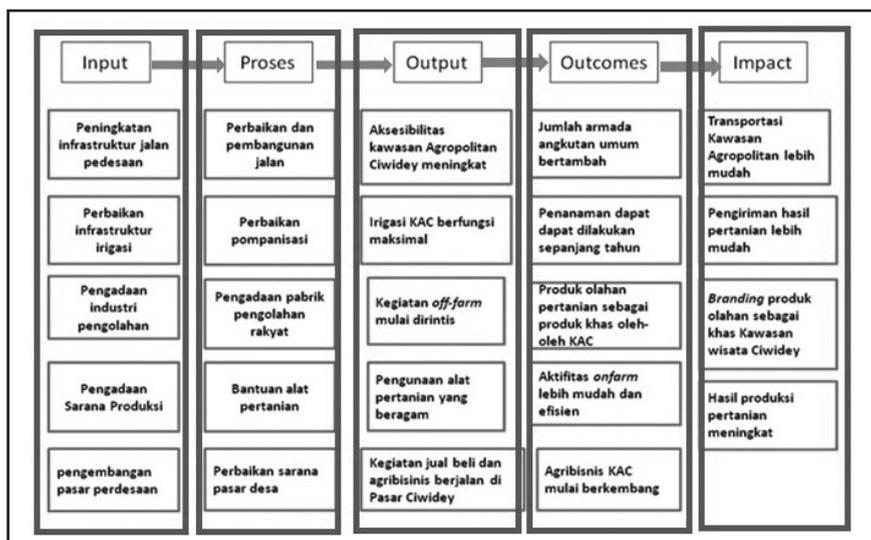
itu *logic models* merupakan salah satu alat evaluasi yang menceritakan proses kinerja program dengan menggunakan diagram, yang menggambarkan keterkaitan antara input, kegiatan, output, target *beneficiary*, dampak dalam jangka pendek, menengah, dan panjang (Agustina dkk, 2017). Gambar 8.1. menunjukkan diagram *logic models* dan gambar 8.2 contoh evaluasi dengan menggunakan logika model.



**Gambar 2. Diagram Logic Models**

**Gambar 8.1. Model logika (*logic models*)**

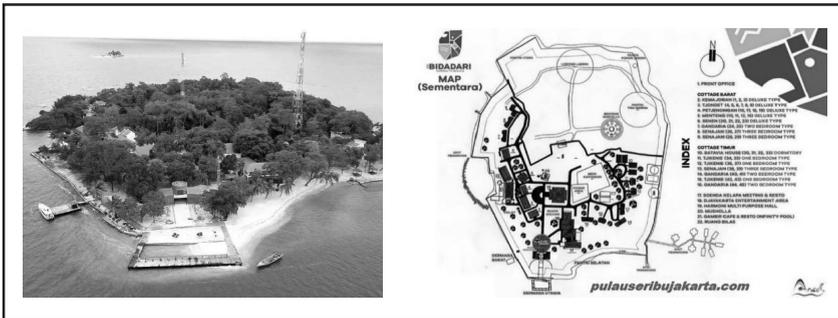
Sumber: Mc Laughlin dan Jordan, 1999 dalam Agustina (2017)



**Gambar 8.2. Model logika (*logic models*) untuk evaluasi karakteristik fisik sebagai dasar pengembangan *master plan* Agropolitan Ciwidey**

Sumber: Agustina (2017)

2. SWOT, merupakan suatu teknik untuk menilai kekuatan (*strength*) dan kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*) dalam suatu proyek. Analisis SWOT pertama kali diperkenalkan oleh Albert S Humphrey pada tahun 1960-an, dengan analisis SWOT dapat diketahui faktor-faktor yang menjadi kekuatan, kelemahan, peluang serta ancaman dari suatu tapak atau proyek (Budiyanti, 2014). Pada gambar di bawah ini contoh penggunaan analisis SWOT untuk mengevaluasi atau menilai lanskap dari pulau Bidadari, dari karya Tugas Akhir mahasiswa Arsitektur Lanskap.



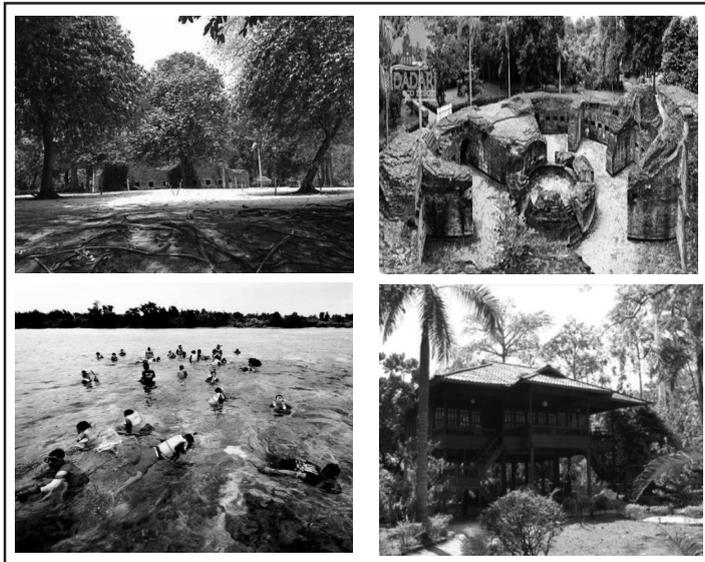
**Gambar 8.3** Pulau Bidadari Kepulauan Seribu dan *master plan* Pulau Bidadari

**Sumber:** <https://www.google.com/search?q=pulau+bidadari+tampa+ats+kepulauan+seribu>



**Gambar 8.4** Flora dan fauna Pulau Bidadari sebagai daya tarik wisata.

**Sumber:** <https://www.google.com/search?q=vegetasi+pulau+bidadari+kepulauan+seribu> dan Ricky Polda (2021)



**Gambar 8.5** Fasilitas yang terdapat di Pulau Bidadari selain menjadi kekuatan, juga menjadi peluang, namun di sisi lain dapat menjadi kelemahan bahkan ancaman

**Sumber:** <https://www.google.com/search?q=vegetasi+pulau+bidadari+kepulauan+seribu&tbm>

**Tabel 8.1** SWOT analisis untuk mengevaluasi kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman

	Opportunity	Threats
Strength	<p>Formasi vegetasi didominasi oleh pepohonan, dan <i>Ipomoea pes-caprae</i> (kangkung pantai), merupakan aset ekologis yang perlu dijaga bagi keberlangsungan proses ekosistem pulau, dan mewujudkan iklim mikro,</p> <p>Adanya artifak sebagai jejak sejarah, berupa benteng Mortelo dapat menjadi daya tarik wisata sejarah dan edukasi,</p> <p>Terumbu karang yang alami dapat menjadi wisata bahari yang menantang,</p> <p>Berbagai fasilitas rekreasi yang tersedia juga dapat menjadi kekuatan dalam menarik wisatawan dalam dan luar negeri.</p>	<p>Terdapat benteng peninggalan Belanda dan beberapa runtuhannya yang diperkirakan sudah berusia lebih dari 1 (satu) abad, dan ramai dikunjungi oleh wisatawan, sehingga perlu dijaga keutuhannya dari ancaman vandalisme maupun sampah dari pengunjung,</p> <p>Pencemaran lingkungan dengan berbagai jenis limbah dari kegiatan wisata,</p> <p>Pembangunan sarana pariwisata yang tidak terkontrol (resort, dermaga, memperluas pulau dengan pengurukan), sehingga dapat mengubah lanskap alami dan stabilitas ekosistem pantai.</p>

Weakness	<p>Pada bagian penginapan muncul bentuk-bentuk arsitektur moderen yang tidak sesuai dengan karakteristik pulau, sehingga mengurangi nuansa alami dan imej sebagai wisata alam,</p> <p>Formasi <i>Ipomea pes-caprae</i> (kangkung pantai) pada area tertentu, sehingga perlu hati-hati dalam penanganannya, agar ekosistem asli tetap terjaga dan tercapainya stabilitas ekosistem pulau.</p>	<p>Formasi vegetasi bagian barat dan utara pulau berada dari tepian pantai, sehingga hanya untuk kegiatan konservasi terumbu karang dan kegiatan wisata pasif, menikmati keindahan alam, termasuk terumbu karang.</p> <p>Arah pengembangan wisata yang berorientasi pada pelestarian lingkungan, dengan seminimal mungkin melakukan pembangunan dan mutlak menerapkan kearifan lokal.</p>
----------	--	---

**Sumber:** Ricky Polda (2021)

3. Skala Likert, merupakan suatu teknis evaluasi dengan melakukan penilaian yang didasarkan pada skala psikometrik dan umumnya digunakan dalam riset berupa survei. Skala ini ditemukan oleh Rensis Likert, dalam bentuk lima pilihan skala, yaitu
  - a. Sangat tidak setuju
  - b. Tidak setuju
  - c. kurang setuju
  - d. Setuju
  - e. Sangat setuju

Selain pilihan dengan lima skala seperti contoh di atas, kadang digunakan juga 4, 7 atau 9 skala tingkat, sesuai dengan kebutuhan peneliti. Sebelum menyusun skala perlu ditentukan kriteria dan indikator untuk menentukan masing-masing skala tersebut. Kriteria dan indikator diperoleh dari kajian teori dan *best practice*. Hasil kriteria dan indikator disusun sehingga menjadi sebuah kerangka penilaian yang digunakan untuk melakukan evaluasi atau penilaian terhadap hasil rancangan sebelumnya. Pada tabel di bawah ini contoh hasil evaluasi dengan menggunakan skala likert untuk menilai keberhasilan suatu taman dengan menggunakan kriteria jumlah pengunjung, kegiatan pengunjung serta waktu kunjungan pada suatu taman kota di Jakarta.

**Tabel 8.2. Skala Likert untuk evaluasi pengunjung taman dan kegiatan di taman .**

Unsur	Kriteria	Indikator	Bobot	Skor maks	Nilai				
					5	4	3	2	1
Pelaku kegiatan	Pengunjung taman	Jumlah pengunjung	50%	2,50	Lebih dari 10.001 orang/minggu	9.500-10.000 orang/minggu	9.499-8.999 orang/minggu	8.998-8.498 orang/minggu	Kurang dari 8.497 orang/minggu
		Tujuan kunjungan ke taman	25%	1,25	Rekreasi	Interaksi sosial	Olah raga	Edukasi	lain-lain
		Alasan kunjungan	25%	1,25	Suasana	Fasilitas	Lokasi	Pena-taan	Pro-gram/ lain-lain
	Total skor		100%	5,00					
Jenis kegiatan	Ragam kegiatan	Kegiatan dominan	50%	2,50	Rekreasi	Interaksi sosial	Olah raga	Edukasi	Lain-lain
		Rasio kegiatan aktif : pasif	50%	2,50	70 : 30	60 : 40	50 : 50	40 : 60	30 : 70
	Total skor		100%	5,00					
Waktu kegiatan	Waktu berlangsungnya kegiatan	Saat kunjungan	20%	1,00	Setiap saat	Sore hari	Pagi hari	Malam hari	Siang hari
		Frekuensi kunjungan	40%	2,00	Setiap hari	Sering kali	Kadang-kadang	Sangat jarang	Pertama kali
		Lamanya kunjungan	40%	2,00	Lebih dari 4,1 jam	3,1-4 jam	2,1-3 jam	1,1-2 jam	Kurang dari 1 jam
	Total skor		100%	5,00					

**Sumber:** Budiyantri (2014)

Sebagai seorang perancang kadang kala kita dihadapkan pada situasi yang menganggap bahwa tapak atau kawasan kita hanya sekeping lahan, di mana kita akan mendirikan berbagai elemen untuk keperluan tapak itu saja. Dalam kondisi demikian kita harus ingat bahwa sebuah tapak atau kawasan adalah suatu kumpulan jaringan yang sangat aktif, kontinum yang terus menerus membentuk hubungan-hubungan yang rumit, antara faktor faktor di luar tapak (eksternal) dan faktor di dalam tapak (internal). Dengan demikian untuk mengetahui bagaimana penggunaan tingkat keberhasilan

suatu rancangan perlu ditelaah pula baik faktor eksternal maupun internal, sehingga dapat diketahui secara pasti apa saja yang perlu diperbaiki, dipertahankan atau dikembangkan, baik sebagai kekuatan, kelemahan, ancaman maupun peluang. Selain itu juga untuk menilai keberhasilan suatu rancangan apakah sudah memenuhi tujuan atau standarisasi dari suatu rancangan.

#### 4. Evaluasi Pasca Huni

Luasnya cakupan telaah tentang ruang-ruang luar, maka Marcus mengusulkan suatu bentuk kajian yang dinamakan Evaluasi Pasca Huni (EPH) atau *Post Occupancy Evaluation* (POE). EPH atau POE adalah suatu metode evaluasi yang secara sistematis digunakan untuk mengetahui bagaimana suatu bangunan atau ruang luar digunakan. EPH dilakukan dari perspektif penghuni, untuk menguji efektivitas sebuah lingkungan binaan, baik bangunannya maupun ruang luar. EPH akan sangat efektif digunakan untuk situasi sebagai berikut (Marcus dkk, 1998):

- a. Sebagai pembelajaran para mahasiswa arsitektur lanskap, arsitek dan perancangan kota untuk melakukan kajian bagaimana terjadinya suatu interaksi antara pengguna dan tempat. Pada tahap ini para siswa harus memahami bahwa sebuah disain dan keputusan yang dituangkan dalam disain atau rancangan harus didasari pada kondisi aktual atau kenyataan, tidak semata-mata dari imajinasi perancang,
- b. Dalam pekerjaan profesional untuk merancang ulang (*redesign*) bukan hanya di dasarkan pada kebutuhan saat ini, tetapi harus ada pertimbangan masa depan,
- c. Dalam pekerjaan profesional yang akan merancang ruang-ruang luar, evaluasi secara sistematis diperlukan agar terjadi sinkronisasi antara usulan rancangan dengan informasi dari suatu lingkungan sekitar termasuk budaya,
- d. Sebagai pengembangan antara proyek yang sudah dikerjakan dan yang akan dikerjakan. Maupun programnya, dan dilakukan secara langsung ke lapangan (observasi) dan survey, studi literatur bahkan menjadi suatu penelitian.

EPH akan sangat membantu dalam membuat prediksi kebutuhan program di masa depan. Untuk pengumpulan data EPH dapat menggunakan metode observasi dan survey, EPH juga dapat meminimalisir biaya dan waktu kerja. Di sisi lain EPH memiliki kelemahan yaitu (Laurens, 2005):

- e. EPH cenderung fokus pada sebuah *setting* saja, sehingga hasil yang diperoleh tidak dapat digeneralisasikan atau sebagai representasi pada *setting* serupa lainnya.

- f. Pelaku evaluasi cenderung lebih menguraikan daripada memanipulasi setting,
- g. Evaluasi dilakukan di lapangan dan bukan di laboratorium.

Dalam melakukan EPH paling tidak harus dilakukan kunjungan ke lapangan minimal 2 (dua) kali dengan waktu pengamatan paling minimal 1 jam, kata kunci yang dapat digunakan untuk membantu pengamatan di lapangan antara lain adalah:

1. Siapa (*who*), dominan pengguna obyek apakah pria, wanita, pasangan, kelompok, komunitas, seorang diri, tua muda dan sebagainya,
2. Dimana (*where*), pengguna banyak melakukan aktivitas? (diketemukan pepohonan, di ruang terbuka, di tempat-tempat tertentu atau di sembarang tempat, dan lain-lain),
3. Apa (*what*), aktivitas apa saja yang banyak dilakukan? (makan, interaksi sosial, olah raga, piknik dan lain-lain).

Untuk lebih memperjelas penggunaan metode Evaluasi Pasca Huni, berikut disampaikan studi kasus yang dilakukan pada Taman Lansia Bandung.

### **Studi Kasus Evaluasi Pasca Huni**

#### **Evaluasi Pasca Huni (Post Occupancy Evaluation) pada Taman Lansia di Kota Bandung**

Angela Upitya Paramitasari, Medhiansyah Putra Prawira Progam Studi Rancang Kota,

SAPPK, Institut Teknologi Bandung. Temu Ilmiah Ikatan Peneliti Binaan Indonesia 2016 (<https://temuilmiah.iplbi.or.id/wp-content/uploads/2016/12/IPLBI2016-A-007-014-Evaluasi-Pasca-Huni-Post-Occupancy-Evaluation-pada-Taman-Lansia-di-Kota-Bandung.pdf>)

### **Pengantar**

Ruang terbuka hijau (RTH) yang identik dengan area pepohonan atau tumbuhan hijau di suatu kawasan merupakan fasilitas kota yang memiliki banyak manfaat. Dalam Permen PU No. 05 Tahun 2008 dijelaskan bahwa RTH merupakan area memanjang/jalur atau mengelompok yang penggunaannya lebih bersifat terbuka, tempat tumbuh tanaman baik yang tumbuh secara alamiah, maupun yang sengaja ditanam. RTH memiliki beragam fungsi yang meliputi fungsi ekologis, sosial budaya, estetika dan ekonomi. Kota Bandung termasuk kota yang diharuskan untuk meningkatkan luasan RTH nya hingga mencapai 30% dari total luas wilayah seperti yang disebutkan dalam UU No. 26 Tahun 2007 tentang Penataan Ruang yang mengharuskan kota/kabupaten memiliki RTH seluas 30 persen di wilayahnya yang mencakup 20% RTH publik dan 10% RTH privat.

Dalam Masterplan Ruang Terbuka Hijau Kota Bandung 2012 – 2032 disebutkan bahwa total luas RTH eksisting Kota Bandung pada tahun 2011 adalah 11,43% dari luas kota. Dari luas total tersebut, luas RTH publik sebesar 6,1 % dan RTH privat 5,33%. Untuk meningkatkan jumlah luasan RTH tersebut, Pemerintah Kota Bandung melakukan program taman tematik. Program tersebut tidak hanya merevitalisasi taman secara fisik melainkan juga bertema. Salah satu taman tematik di Kota Bandung adalah Taman Lansia. Taman Lansia pada awalnya dikenal dengan nama Taman Cilaki/ Cisangkuy karena letaknya yang berada di Jalan Diponegoro – Cilaki – Cisangkuy. Taman seluas 1,45 ha ini disebut Taman Lansia karena konsep awalnya memang diperuntukkan bagi lansia untuk berolahraga sebelum direvitalisasi pada tahun 2013. Saat ini Taman Lansia memiliki fungsi ekologis, rekreasi dan ekonomi bagi masyarakat Kota Bandung.

Taman sebagai ruang publik perkotaan memiliki fungsi yang esensial bagi masyarakat perkotaan. Agar taman tersebut dapat terus dinikmati dan digunakan oleh masyarakat diperlukan perancangan yang baik dan berkelanjutan dengan lingkungan sekitar. Selain itu untuk menjaga keberlangsungannya, diperlukan evaluasi secara periodik untuk mengidentifikasi permasalahan dan melakukan perbaikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi Taman Lansia sebagai salah satu ruang publik di Kota Bandung.

## **Metode**

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif grounded theory (Creswell, 2008) yang bersifat eksploratif (Groat & Wang, 2002). Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menggunakan metode pengumpulan data bersifat terbuka dan data yang terkumpul cenderung berupa data teks, objek atau gambar, bukan berupa angka. Penelitian kualitatif ini digunakan untuk mendapatkan informasi secara mendalam terkait permasalahan yang dirasakan pengunjung ketika berkunjung ke Taman Lansia serta bentuk evaluasi seperti apa yang dapat dilakukan di Taman Lansia tersebut.

## **Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah melalui survei primer dan sekunder. Survei primer yang dilakukan adalah observasi dan wawancara. Observasi dilakukan untuk mengamati dan mengidentifikasi permasalahan yang ada di Taman Lansia. Sedangkan wawancara dilakukan untuk menggali informasi dan memperoleh data terkait permasalahan yang dialami oleh pengunjung di Taman Lansia. Survei sekunder yang dilakukan adalah melalui studi literatur. Studi literatur terhadap referensi melalui media

cetak dan online yaitu dokumen perencanaan, buku, jurnal dan penelitian yang terkait dengan Taman Lansia. Studi literatur digunakan untuk memperoleh data maupun kajian yang tidak dapat diperoleh melalui survei primer.

### Metode Analisis

Data Metode analisis data yang digunakan analisis deskriptif dan analisis POE (Post Occupancy Evaluation). Analisis deskriptif digunakan untuk menerjemahkan data hasil survei menjadi bentuk informasi yang mudah dimengerti dan dipahami. Bentuk transformasi data tersebut dapat berupa tabel, diagram, grafik maupun gambar. Analisis deskriptif digunakan untuk mengorganisasikan data terkait kondisi eksisting dan aktivitas masyarakat di Taman Lansia Analisis POE (Post Occupancy Evaluation) adalah analisis yang digunakan mengevaluasi lingkungan binaan bagi kebutuhan manusia (Zimring & Reizenstein, 1980).

Analisis ini mengevaluasi secara teknis dan fungsional apakah lingkungan binaan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Analisis POE memiliki 3 tahapan, tahapan pertama adalah pengamatan lapangan untuk memetakan masalah yang terjadi, tahapan kedua adalah proses evaluasi yang mendalam untuk menghasilkan rekomendasi yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah yang ada dan tahap ketiga adalah implementasi rekomendasi untuk menghasilkan desain baru. Pada penelitian ini, analisis POE hanya digunakan pada tahapan kedua yaitu evaluasi secara mendalam dalam aspek fungsional, teknis dan perilaku di Taman Lansia. Gambar 1. Analisis Post Occupancy Evaluation.



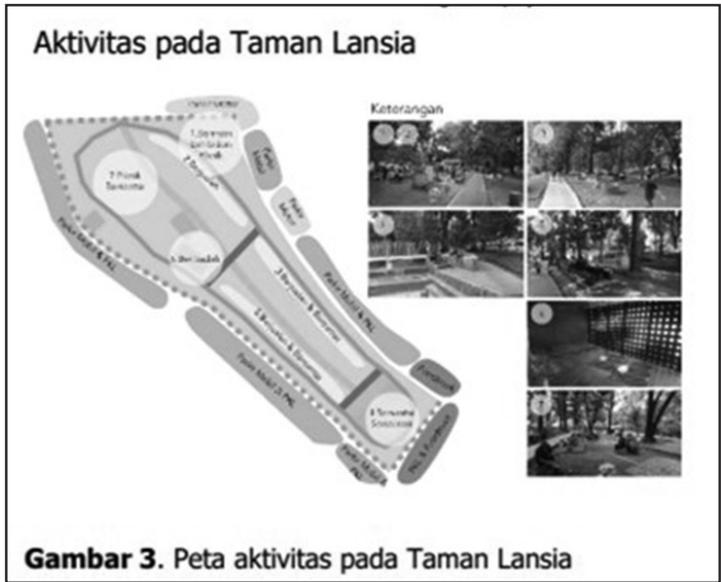
## Analisis dan Interpretasi

Fasilitas pada Taman Lansia Tahapan pertama adalah mengidentifikasi karakteristik dan aktivitas yang ada di Taman Lansia. Identifikasi dilakukan melalui observasi dan wawancara di Taman Lansia. Gambar 2. Peta fasilitas pada Taman Lansia Berdasarkan hasil observasi, terdapat 6 akses keluar masuk pada Taman Lansia. Akses keluar masuk ini merupakan akses untuk pejalan kaki yang akan memasuki taman. Fasilitas umum berupa mushola dan toilet umum juga terdapat pada taman ini. Terdapat 2 toilet umum namun hanya 1 yang berfungsi secara optimal. Sebagai focal point terdapat kolam retensi yang juga berfungsi sebagai tempat penampungan air dari Sungai Ciliki. Selain itu terdapat fasilitas jogging track yang dapat dimanfaatkan pengunjung untuk berolahraga. Jalur jogging track ini dibuat melingkar mengelilingi seluruh area taman.



**Gambar 2. Peta fasilitas pada Taman Lansia**

Untuk menambah kenyamanan, Pada Taman Lansia juga dilengkapi dengan bangku – bangku taman dan fasilitas wireless internet. Untuk memudahkan pengunjung, pada beberapa area di dalam Taman Lansia sudah terdapat papan informasi terkait taman dan peta lokasi. Untuk menjaga kebersihan, pada beberapa area taman sudah disediakan tempat sampah untuk pengunjung. Parkir kendaraan bermotor juga telah disediakan di luar area Taman Lansia. Aktivitas pada Taman Lansia Gambar 3. Peta aktivitas pada Taman Lansia



Secara garis besar aktivitas yang ada di Taman Lansia dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis. Umumnya terdapat perbedaan aktivitas yang terjadi ketika pagi hari (06.00 – 11.00), siang hari (11.00 – 15.00) dan sore hari (15.00 – 17.00). Sedangkan ketika malam hari, tidak banyak aktivitas yang ada di Taman Lansia dikarenakan minimnya penerangan. Selain itu aktivitas di Taman Lansia juga dapat dibedakan ketika hari biasa dan hari libur (Tabel 1).

**Tabel 1. Aktivitas di Taman Lansia**

Jenis Aktivitas	Waktu	Hari
Berolahraga (jogging, senam, jalan sehat)	Pagi	Biasa - Libur
Bersosialisasi	Pagi – siang – sore	Biasa - Libur
Beribadah	Siang – sore	Biasa - Libur
Berjualan	Pagi – siang – sore	Biasa - Libur
Bersantai	Pagi – siang – sore	Biasa - Libur
Makan (Piknik)	Pagi – siang	Libur
Bermain	Pagi - siang – sore	Libur

Jumlah pengunjung di Taman Lansia ketika hari libur lebih banyak daripada hari biasa. Oleh sebab itu aktivitas yang ada di taman lebih bervariasi ketika hari libur. Hal ini dipengaruhi letak Taman Lansia yang berdekatan dengan Gedung Sate, Gasibu dan Museum Geologi yang merupakan destinasi wisata di Kota Bandung. Berikut merupakan rincian aktivitas yang ada di Taman Lansia :

1. Berolahraga umumnya aktivitas hanya ditemui ketika pagi hari. Masyarakat lebih menyukai jogging, jalan sehat dan senam ketika udara tidak terlalu panas.
2. Bersosialisasi merupakan aktivitas yang banyak ditemui sepanjang hari di Taman Lansia. Gathering komunitas, rapat, kumpul-kumpul hingga sebatas nongkrong merupakan jenis-jenis aktivitas bersosialisasi.
3. Beribadah merupakan aktivitas yang hanya ada di mushola.
4. Berjualan merupakan aktivitas yang ada di dalam maupun luar Taman Lansia. Namun ketika hari libur, variasi aktivitasnya lebih banyak. Variasi aktivitas yang ada di luar taman antara lain: sewa kuda keliling taman, berjualan mainan, berjualan makanan dan minuman (food truck) dan berjualan pakaian. Sedangkan variasi aktivitas yang ada di dalam taman adalah berjualan makanan dan minuman, berjualan mainan dan keberadaan badut-badut yang dapat diajak berfoto.
5. Aktivitas bersantai umumnya berupa kegiatan duduk-duduk maupun tiduran di bangku taman.
6. Aktivitas makan atau piknik merupakan aktivitas yang banyak ditemui di Taman Lansia ini. Intensitasnya mulai banyak menjelang siang hari hingga sore hari. Biasanya pengunjung bersama keluarga atau teman menggelar tikar untuk dijadikan alas ketika makan bersama.
7. Bermain merupakan aktivitas yang terjadi di area permainan pada Taman Lansia. Mayoritas merupakan pengunjung balita hingga anak-anak.



**Gambar 4.** Suasana pada Taman Lansia

Setelah diketahui aktivitas yang ada di Taman Lansia. Maka tahapan selanjutnya adalah mengevaluasi Taman Lansia dari pendekatan teknis, fungsional dan perilaku. Tabel 2. Evaluasi POE dari pendekatan teknis.

**Tabel 2.** Evaluasi POE dari pendekatan teknis

Elemen	Komponen	Atribut
Teknis	<i>Physical system</i>	Pencahayaan
		Pagar pembatas
		Jalur pejalan kaki
		Tempat duduk
	<i>Environmental</i>	Tempat sampah
		Penanda
		Kolam retensi
		Tempat sampah
		Sungai
	<i>Adaptability</i>	Toilet
		Jalur pejalan kaki
		Patung dinosaurus
		Kolam retensi
		Area perkerasan
		<i>Wireless internet</i>

Pada elemen teknis, terdapat 4 komponen yaitu *physical system*, *environmental* dan *adaptability*. Pada komponen *physical systems* ini terdapat beberapa atribut yang akan dievaluasi yaitu pencahayaan, pagar pembatas, jalur pejalan kaki, tempat duduk, tempat sampah dan penanda.

Pada elemen teknis, terdapat 4 komponen yaitu *physical system*, *environmental* dan *adaptability*. Pada komponen *physical systems* ini terdapat beberapa atribut yang akan dievaluasi yaitu

1. Pencahayaan, sebagian besar pencahayaan tidak berfungsi dan tidak layak. Tiang–tiang lampu tidak memiliki bohlam dan penutupnya
2. Pagar pembatas, pagar pembatas berfungsi sebagai pembatas antara area satu dengan area lainnya. Pada Taman Lansia terdapat beberapa pagar pembatas yang memiliki fungsi yang berbeda yaitu: pagar yang membatasi taman dengan jalur kendaraan bermotor (keselamatan) dan berfungsi pula sebagai pembatas jalur keluar–masuk manusia (keamanan). Selain itu terdapat jalur kuning sebagai pembatas manusia dari area sungai.
3. Jalur pejalan kaki, jalur pejalan kaki dapat dimanfaatkan untuk jogging track. Selain itu keberadaannya yang dibuat mengelilingi seluruh area taman dapat berfungsi sebagai penunjuk arah bagi pengunjung. Kondisi jalur pejalan kaki sebagian besar mengalami kerusakan pada sisi kiri

- kanan. Pada beberapa lokasi di area taman ditemu-kan jalur pejalan kaki yang rusak parah.
4. Tempat duduk, terdapat beberapa variasi tempat duduk yang ada di Taman Lansia antara lain : bangku panjang yang digunakan untuk sekedar duduk, meja dengan 4 kursi yang terbuat dari batu dan kayu yang digunakan untuk diskusi atau makan minum serta meja besar dari kayu yang digunakan untuk diskusi, makan minum dan tidur-tiduran. Selain itu juga terdapat pengunjung yang menggelar tikar untuk duduk-duduk, bersantai dan makan minum di area-area lapang tanpa bangku.
  5. Tempat sampah, tempat sampah yang tersedia bervariasi, ada yang terbuat dari beton (*concrete*), plastik (*fiberglass*) ataupun hanya terdiri dari kantong plastik hitam. Tempat sampah terbagi atas dua tipe, yaitu organik dan anorganik. Kondisi tempat sampah di beberapa area taman kurang baik. Selain itu juga terdapat TPS (Tempat Pembuangan Sampah Sementara) yang terletak dekat dengan area bermain anak dan tempat berjualan makanan sehingga dikhawatirkan membuat suasana yang kurang nyaman bagi pengunjung.
  6. Penanda, penanda pada Taman Lansia terdiri dari peta dan papan informasi. Peta terletak pada 2 area sirkulasi keluar masuk pengunjung. Sedangkan papan informasi tentang kebersihan terletak di beberapa titik taman dan sungai dengan kondisi yang baik.

Berdasarkan hasil evaluasi komponen *physical system* terdapat beberapa atribut yang perlu dibenahi yaitu pencahayaan taman, jalur pejalan kaki dan kondisi tempat sampah. Sedangkan atribut yang sudah dalam kondisi baik adalah pagar pembatas taman, tempat duduk dan penanda. Pada komponen *environmental system* terdapat beberapa atribut yang akan dievaluasi yaitu :

1. Kolam retensi, kondisi kolam retensi tidak berfungsi dan kosong tanpa air dikarenakan jebol akibat luapan Sungai Cilaki.
2. Tempat sampah, kondisi tempat sampah di beberapa area taman kurang baik. Terdapat TPS (Tempat Pembuangan Sampah Sementara) yang terletak dekat dengan area bermain anak dan tempat berjualan makanan. Hal ini dikhawatirkan dapat membuat suasana yang kurang nyaman bagi pengunjung.
3. Sungai, aliran Sungai Cilaki lancar dan bersih (tidak terdapat sampah)
4. Toilet, terdapat 2 area toilet umum yang berdekatan yaitu toilet lama yang terletak di pinggir sungai dan toilet baru yang menjadi satu bagian dengan mushola. Kondisi toilet yang menyatu dengan mushola lebih baik dibandingkan dengan toilet yang terletak di pinggir sungai. Sedangkan atribut yang sudah dalam kondisi baik adalah kondisi sungai yang bersih.

Pada komponen *adaptability* terdapat beberapa atribut yang akan dievaluasi, yaitu:

1. Jalur pejalan kaki dapat berfungsi juga sebagai jogging track. Keberadaannya yang dibuat mengelilingi seluruh area taman membuat pengguna bisa merasakan suasana yang berbeda.
2. Patung dinosaurus, keberadaan patung ini di area taman menjadi focal point bagi pengunjung khususnya anak – anak. Selain itu letaknya yang berdekatan dengan area bermain anak menjadi daya tarik tersendiri.
3. Kolam retensi, kolam retensi berfungsi sebagai salah satu fasilitas pengendali banjir. Selain itu keberadaan anjungan kayu (*deck*) yang terletak di pinggir kolam sering dimanfaatkan pengunjung untuk berfoto atau sekedar bersosialisasi.
4. Area perkerasan, area perkerasan seringkali dimanfaatkan pengunjung untuk menggelar tikar dan duduk-duduk. Selain itu banyak pengunjung yang memanfaatkannya untuk piknik.
5. Wireless internet (*Wifi*), keberadaan wifi di area taman merupakan salah satu upaya Kota Bandung menjadi *smart city*. Keberadaan wifi juga menunjukkan apabila Taman Lansia bukan hanya menjadi taman untuk para lansia namun segala usia.

Berdasarkan hasil evaluasi komponen *adaptability*, keseluruhan atribut dalam kondisi baik yaitu jalur pejalan kaki, patung dinosaurus, kolam retensi, area perkerasan dan *wireless* internet.

Pada elemen fungsional, terdapat 6 komponen yaitu *aesthetic and image*, *space*, *comfort*, *amenity* dan *serviceability* (**tabel 3**).

**Tabel 3.** Evaluasi POE dari pendekatan fungsional

Elemen	Komponen	Atribut
Fungsional	<i>Aesthetic and image</i>	Komposisi tata letak
	<i>Space</i>	Ukuran hubungan antar ruang
	<i>Comfort</i>	Pencahayaan
		Tempat duduk
		Vegetasi
	<i>Amenity</i>	Patung dinosaurus
		Tempat duduk
		<i>Microlibrary</i>
		Jalur terapi kaki
	<i>Serviceability</i>	Penanda
		Pengelolaan sampah dan kebersihan

Pada komponen *aesthetic and image*, atribut yang akan dievaluasi berkaitan dengan komposisi tata letak. Taman Lansia terdiri dari pepohonan rindang yang membedakan dengan area sekitarnya. Pada sisi utara berbatasan langsung dengan Museum Geologi, sisi timur berbatasan dengan restoran dan café dan sisi barat berbatasan dengan Gedung Sate. Berfoto di Taman Lansia bisa mendapatkan latar belakang bangunan-bangunan bersejarah di Kota Bandung. Taman Lansia terdiri dari pepohonan rindang yang membedakan dengan area sekitarnya. Pada sisi utara berbatasan langsung dengan Museum Geologi, sisi timur berbatasan dengan restoran dan *café* dan sisi barat berbatasan dengan Gedung Sate. Berfoto di Taman Lansia bisa mendapatkan latar belakang bangunan – bangunan bersejarah di Kota Bandung

Pada komponen *space*, atribut yang akan dievaluasi adalah ukuran hubungan antar ruang. Ukuran Taman Lansia dapat mencakup berbagai kegiatan yang saling berkaitan sebagai contoh bermain, piknik dan bersantai banyak ditemukan di area perkerasan dan bangku–bangku taman. Karena area tersebut berdekatan dengan pedagang yang berjualan makanan dan minuman di sepanjang jalur pejalan kaki. Pada komponen *comfort*, atribut yang akan dievaluasi adalah pencahayaan, tempat duduk dan vegetasi:

1. Pencahayaan, beraktivitas di Taman Lansia pada siang hari lebih nyaman daripada malam hari. Hal ini dikarenakan pencahayaan ketika malam hari kurang berfungsi secara optimal sehingga menyebabkan suasana taman menjadi lebih gelap.
2. Tempat duduk, tempat duduk dan area kosong yang tersedia menciptakan kenyamanan bagi pengunjung dalam menikmati suasana di Taman Lansia
3. Vegetasi, banyaknya pohon yang menaungi di Taman Lansia menciptakan kenyamanan dari segi thermal (melindungi dari panas) dan melindungi dari kebisingan lalu lintas di luar area taman. Berdasarkan hasil evaluasi komponen *comfort* terdapat atribut pencahayaan yang perlu dibenahi. Sedangkan atribut yang sudah dalam kondisi baik adalah tempat duduk dan vegetasi.

Pada komponen *amenity*, atribut yang akan dievaluasi adalah patung dinosaurus, tempat duduk, *microlibrary*, jalur terapi kaki dan penanda.

1. Patung dinosaurus menjadi focal point di Taman Lansia khususnya bagi anak-anak.
2. Beberapa tempat duduk menggunakan logo instansi tertentu sebagai bentuk iklan/penanda komersial.

3. *Microlibrary* sebagai alternatif fungsi di dalam Taman Lansia dengan penggunaannya sebagai tempat beribadah (mushola) dan toilet umum/WC.
4. Jalur terapi kaki yang digunakan sebagai area duduk dan tempat bersantai bagi pengunjung.
5. Penanda sebagai penunjuk arah atau peta maupun sebagai iklan non komersial. Berdasarkan hasil evaluasi komponen amenity, keseluruhan atribut sudah dalam kondisi yang baik yaitu patung dinosaurus, tempat duduk, jalur terapi kaki dan penanda.

Pada komponen *serviceability*, atribut yang akan dievaluasi berkaitan dengan pengelolaan sampah dan kebersihan. Pengelolaan sampah dan kebersihan kurang terlihat rapi dikarenakan banyaknya tempat-tempat sampah yang tidak memiliki estetika namun fungsional.

Pada elemen behavioral terdapat 4 komponen yaitu *privacy*, *social interaction*, *density* dan *territoriality* (tabel 4)

<b>Tabel 4.</b> Evaluasi POE dari pendekatan perilaku		
<b>Elemen</b>	<b>Komponen</b>	<b>Atribut</b>
Perilaku	<i>Privacy</i>	<i>Microlibrary</i>
	<i>Social interaction</i>	Area bermain anak Jalur pejalan kaki Kolam retensi <i>Microlibrary</i>
	<i>Density</i>	Kepadatan pengguna
	<i>Territoriality</i>	Akses Aktivitas

Pada komponen *privacy*, atribut yang akan dievaluasi adalah *microlibrary* dengan fungsi mushola. Aktivitas beribadah merupakan aktivitas yang sifatnya privat membutuhkan ruang tersendiri. Keberadaan mushola yang berada di tengah Taman Lansia memberikan kesan privat. Namun letaknya yang berdekatan dengan toilet membuat kesan privat menjadi berkurang, karena tidak semua orang yang ke toilet pasti akan ke mushola. Sedangkan aktivitas lain seperti bermain, bersosialisasi, bersantai, berjualan dan piknik merupakan aktivitas yang bersifat publik. Persebaran aktivitas tersebut hampir semuanya berada di seluruh area Taman Lansia.

Pada komponen *social interaction*, atribut yang akan dievaluasi adalah pusat-pusat kegiatan yang berada di dalam taman. Secara garis

besar, keseluruhan area taman hampir digunakan untuk berinteraksi antar pengunjung. Rata-rata pengunjung yang datang ke Taman Lansia merupakan pengunjung yang datang bersama keluarga dan teman. Pemanfaatan area taman untuk berinteraksi hampir terjadi di seluruh taman seperti; area bermain anak, sepanjang jalur pejalan kaki, pinggir kolam retensi dan *microlibrary*. Berjualan, piknik (makan dan mi-num) dan bersantai merupakan aktivitas yang banyak ditemui. Pada komponen density, atribut yang akan dievaluasi adalah kepadatan pengguna dalam beraktivitas. Pada Taman Lansia terdapat beberapa penumpukan aktivitas pengunjung di area taman. Aktivitas bermain dan piknik (makan dan minum) banyak dilakukan pada sisi utara taman, hal ini dikarenakan banyaknya area kosong di sisi utara taman yang dapat dimanfaatkan dibandingkan dengan sisi selatan taman yang sudah banyak dipenuhi oleh vegetasi. Selain itu keberadaan area bermain anak menjadi pemicu kepadatan aktivitas bermain yang mayoritas dilakukan oleh anak-anak. Pada sisi selatan taman yaitu area kolam retensi biasanya dipadati oleh pengunjung namun saat ini menjadi sepi dikarenakan jebolnya kolam retensi karena tergerus oleh luapan Sungai Cilaki. Hal ini menyebabkan hilangnya daya tarik kolam retensi pada Taman Lansia yang menyebabkan turunnya kepadatan aktivitas di area tersebut. Pada komponen territoriality, atribut yang akan dievaluasi adalah akses dan aktivitas. Pada umumnya semua area di Taman Lansia dapat diakses dengan bebas oleh pengunjung. Namun pengelompokan aktivitas yang cenderung terjadi di beberapa lokasi taman secara tidak langsung membuat teritori-teritori. Sebagai contoh : pengelompokan aktivitas bermain di sisi utara taman, mayoritas pengunjung di area tersebut merupakan anak-anak. Pada area luar taman, terutama di sisi timur dan selatan didominasi oleh kegiatan berjualan dan parkir kendaraan sehingga akses pengunjung menjadi lebih terbatas.

## Kesimpulan

Fasilitas pada Taman Lansia umumnya sudah lengkap yaitu mushola, toilet, jalur pejalan kaki, bangku taman, wireless internet, papan informasi, tempat sampah dan parkir kendaraan bermotor. Sedangkan aktivitas yang ada di Taman Lansia adalah berolahraga, bersosialisasi, beribadah, berjualan, bersantai, makan (piknik) dan bermain. Jenis kegiatan ketika hari libur lebih bervariasi dibandingkan dengan hari biasa di Taman Lansia. Berdasarkan pendekatan teknis, evaluasi dilakukan terkait dengan :

1. *Physical system* pada atribut pencahayaan, jalur pejalan kaki, dan tempat sampah dalam kondisi yang kurang baik, sementara atribut pagar pembatas, tempat duduk dan penanda dalam kondisi baik dan digunakan secara tepat.

2. *Environmental system* kolam retensi tidak berfungsi dengan baik. Manajemen sampah kurang memperhatikan kebersihan dan estetika taman. Namun sungai Cilaki yang berada ditengah taman bersih dan tidak ditutupi sampah.
3. Adaptasi yang dilakukan di dalam Taman Lansia antara lain menambah jalur pejalan kaki, patung dinosaurus, kolam retensi, area perkerasan, dan wifi.

Berdasarkan pendekatan fungsional, evaluasi dilakukan terkait dengan:

1. Kegiatan-kegiatan seperti makan minum, piknik, bermain, dan berjualan membentuk ruang yang saling berkaitan.
2. Kenyamanan tempat duduk dan pepohonan membuat pengguna taman betah berkegiatan, namun tidak diringi dengan pencahayaan pada malam hari.
3. Berbagai bentuk amenitas seperti patung dinosaurus, tempat duduk, jalur terapi kaki, dan penanda menjadi fasilitas pendukung.
4. *Serviceability* dalam pengelolaan sampah kurang rapi.

Berdasarkan pendekatan perilaku, dilakukan evaluasi terkait dengan:

1. Privasi ruang mushola pada *Microlibrary* yang kurang terjaga.
2. Interaksi sosial hampir terjadi di seluruh area Taman Lansia.
3. Kepadatan aktivitas seperti bermain dan piknik banyak terjadi di sisi utara taman.
4. Seluruh area taman dapat dengan bebas diakses, namun pengelompokan aktivitas yang terjadi secara insidental membuat beberapa akses menjadi terbatas.

Kelebihan penelitian ini adalah implementasi analisis evaluasi pasca huni (POE) yang dilakukan pada lingkungan binaan berupa ruang publik atau taman sehingga banyak menghasilkan temuan baru. Analisis pasca huni pada umumnya banyak digunakan hanya pada skala mikro seperti bangunan atau gedung. Sedangkan penelitian ini memiliki kekurangan dalam hal referensi atau sumber terkait evaluasi pasca huni pada ruang publik. Selain itu dikarenakan penelitian ini merupakan penelitian kualitatif di khawatirkan akan bersifat subyektif dan bias. Diharapkan penelitian ini mampu menginisiasi untuk dilakukannya penelitian lanjutan berupa implementasi rekomendasi hasil analisis evaluasi pasca huni pada Taman Lansia.

### 8.3. Evaluasi Faktor Eksternal

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan suatu rancangan, perlu dipertanyakan seberapa jauh radius jangkauan evaluasi perancangan kita, apakah dalam skala mikro (tingkat kelurahan), meso (tingkat kecamatan) atau makro (tingkat kota atau kabupaten atau provinsi). Hal ini diperlukan untuk memutuskan dan membuat kedalaman dan ketepatan penilaian terhadap keberhasilan suatu perancangan. Berikut adalah faktor-faktor eksternal yang biasa dilakukan sebagai tolok ukur untuk melakukan evaluasi (White, 1985):

Lokasi, dapat dijadikan faktor penilaian dalam hubungannya dengan jarak dan waktu tempuh, dan terhadap fungsi-fungsi yang berkaitan dengan kota-kota lainnya.

Lingkungan sekitar, untuk mengetahui batas-batas tapak dengan peruntukan sekitar, semakin beragam peruntukannya, maka makin kompleks kebutuhan yang diperlukan, sehingga apabila tapak hanya dirancang untuk mono fungsi maka harus dikembangkan menjadi multi fungsi.

Rencana Kota, hal ini untuk mengetahui apakah rancangan sudah sesuai dengan rencana kota yang ada. Apabila terjadi ketidaksesuaian ada kecenderungan kesulitan dalam memperoleh ijin.

Keistimewaan fisik alami maupun buatan. Hal ini untuk menilai apakah ada keunikan lain di sekitar tapak yang dapat menunjang atau bahkan menjadi kompetitor tapak, sehingga tapak harus lebih menonjol dari sekitarnya agar memiliki daya tarik dan lebih responsif.

Demografi. Hal ini diperlukan untuk mengetahui apakah tapak berada dalam kawasan padat penghuni atau tidak, serta status sosial penduduk sekitar. Hal ini untuk menilai apakah fasilitas yang disediakan sudah memenuhi kebutuhan demografi lingkungan sekitarnya, sehingga hasil rancangan dapat bermanfaat bagi masyarakat sekitar.

Hal-hal di atas adalah faktor-faktor yang secara umum dapat dijadikan dasar dalam melakukan evaluasi terhadap keberhasilan suatu rancangan. Penilaian dapat dilakukan dengan membuat *grading* (strata) dengan menggunakan skala Likert ataupun SWOT analisis. Namun dalam evaluasi biasanya digunakan skala likert, sehingga dapat diketahui klasifikasi dari tingkat pemenuhannya, yaitu dari sangat memenuhi sampai tidak memenuhi. Pada tabel 8.3 terlihat penggunaan skala likert dengan 5 level.

**Tabel 8. 3 Skala penilaian kriteria faktor eksternal terhadap keberadaan ruang publik pada suatu wilayah**

Unsur	Kriteria	Indikator	Bobot	Skor maks	Nilai				
					5	4	3	2	1
Lokasi	Jarak	Terhadap Stasiun MRT	50%	2,50	bersebelahan	Kurang dari 1 km	1 – 3 km	3-5 km	Lebih dari 5 km
		Terhadap terminal Bus dalam kota	25%	1,25	bersebelahan	Kurang dari 1 km	1 – 3 km	3-5 km	Lebih dari 5 km
		Terhadap Pusat perbelanjaan	25%	1,25	bersebelahan	Kurang dari 1 km	1 – 3 km	3-5 km	Lebih dari 5 km
Lingkungan sekitar	Peruntukan sekitar	Campuran	50%	2,50	Lebih dari 5 peruntukan		Olah raga	Edukasi	Lain-lain
		Mono	50%	2,50	Komersial	Pusat pemerintahan	Pusat perkantoran swasta	Perumahan	Indutrsi
Demografi	Rasio jumlah penduduk	Berdasarkan usia Dewasa: Remaja: anak-anak	20%	1,00	Seimbang	40 :20 : 40	50 : 30 : 20	60 : 35 : 5	70 : 25 : 0
		Berdasarkan pekerjaan PNS :Swasta: Wirausaha	40%	2,00	Seimbang	30 :30 : 40	20 : 40 : 40	10 : 45 : 45	5 : 45 : 50

Sumber: Budiyanti 2014

Faktor eksternal tidak hanya terbatas pada faktor-faktor tersebut, tergantung pada kebutuhan dan kepentingan serta tujuan dari penilaian tersebut.

#### 8.4 Evaluasi Faktor Internal

Faktor internal merupakan berbagai faktor yang menggambarkan kondisi dari tapak itu sendiri. Faktor internal dapat berupa hal-hal yang bersifat fisik maupun non fisik. Hal-hal yang berbentuk fisik, antara lain:

1. Elemen-elemen eksisting, meliputi:
  - a. Batas fisik tapak, hal ini terkait pada batas yang bersifat publik maupun privat.
  - b. Bangunan, atau artifak yang mempunyai nilai sejarah.
  - c. Jalur-jalur jalan kendaraan dan jalur pejalan kaki, maupun sepeda.
  - d. Utilitas (jaringan pipa gas, listrik dan lainnya).

- e. Elemen-elemen alami yang ada, hayati, curah hujan, arah angin.
  - f. Sensorik (pemandangan, kebisingan, bau, polutan).
2. Aksesibilitas, terkait dengan pencapaian dari satu tempat ke tempat lainya,
  3. Sirkulasi, terkait pada pergerakan kendaraan atau pejalan kaki dari sesuatu tempat ke tempat lainya,
  4. Penghijauan tapak, terkait pada nilai-nilai estetika, iklim mikro serta identitas dari tempat,
  5. Perkerasan, terkait pada penggunaan material, warna, komposisi dan lainnya,
  6. Pencahayaan dan utilitas lainnya, terkait pada keamanan dan ketersediaan prasarana.

Pada dasarnya evaluasi dilakukan untuk kepentingan pengguna dan perancang harus bersedia hasil rancangannya untuk dikritisi atau direview. Berikut adalah daftar yang dapat digunakan untuk melakukan evaluasi pada perencanaan atau perancangan sebelumnya baik berupa rencana induk lanskap (*landscape master plan*) atau rencana lanskap (*landscape plan*) maupun ada rancangan tapak (*site plan*), di mana evaluasi mengacu pada hal-hal sebagai berikut (Molnar, 2015):

1. Evaluasi harus berkaitan dengan hubungan antara tapak dengan lingkungan sekitarnya, misal:
  - a. Terkait dengan taman-taman di sekitarnya,
  - b. Memiliki hubungan dengan fungsi-fungsi lainnya,
  - c. Memiliki hubungan antar fungsi-fungsinya,
  - d. Tapak memiliki hubungan dengan struktur utamanya (bangunan, jembatan, monumen),
  - e. Tapak memiliki hubungan struktur yang bersifat minor (*sculpture, art work*)
2. Evaluasi terhadap rancangan, apakah sudah berorientasi untuk penduduk atau warga, dimana:
  - a. Harus ada keseimbangan antara fungsi dan estetika
  - b. Harus ada keseimbangan antara kebutuhan pribadi dan non pribadi.
3. Apakah rancangan sudah sesuai untuk digunakan segala lapisan dan usia,

4. Apakah rancangan sudah sesuai dengan fungsinya,
5. Apakah rancangan sudah sesuai dengan faktor-faktor teknis, misal dimensi, orientasi pada segala aspek,
6. Apakah rancangan sudah sesuai dengan pendanaan,
7. Apakah rancangan sudah memanfaatkan sumber daya lokal,
8. Apakah rancangan sudah berorientasi pada hal-hal yang bersifat tak teraga (keamanan, kenyamanan, nilai-nilai historik dan lain-lain).

Pada tabel 8.4 di bawah ini, contoh penentuan kriteria penilaian untuk mengevaluasi kenyamanan dan keamanan pengunjung pada suatu lokasi.

**Tabel 8.4. Kriteria penilaian untuk evaluasi terhadap kenyamanan dan keamanan pengunjung**

Kriteria		Skor		
		1 (rendah)	2 (Sedang)	3 (Tinggi)
Keterhubungan Ruang		Pengguna merasa tidak nyaman, dan tidak aman, ketika berada di zona tersebut sehingga memerlukan penanganan yang sangat intensif	Pengguna merasa biasa saja ketika berada di zona tersebut, tetapi memerlukan beberapa penyesuaian dan perbaikan.	Pengguna merasa nyaman dan merasa ternaungi ketika berada di zona tersebut, sehingga hanya diperlukan sedikit perbaikan.
Aksesibilitas dan Sirkulasi		Pencapaian pada zona sulit dicapai dan memiliki jalur sirkulasi yang buruk, sehingga memerlukan penanganan yang sangat intensif.	Pencapaian dan sirkulasi pada zona tersebut sudah cukup baik, tetapi zona tersebut masih memerlukan beberapa penyesuaian dan perbaikan.	Pencapaian dan sirkulasi pada zona tersebut mudah di akses dan tergolong sangat baik, sehingga hanya diperlukan sedikit perbaikan.
Sistem Fungsional	Penggunaan Material Tanaman	Penggunaan material tanaman pada zona tersebut sangatlah buruk, sehingga memerlukan penanganan yang sangat intensif	Penggunaan material tanaman pada zona tersebut sudah cukup baik, tetapi masih memerlukan beberapa penyesuaian dan perbaikan.	Penggunaan material tanaman pada zona tersebut sudah sangat baik, sehingga hanya diperlukan sedikit perbaikan.
	Fungsi yang diberikan	Penerangan pada zona tersebut sangatlah buruk, sehingga diperlukan penanganan yang sangat intensif.	Penerangan pada zona tersebut cukup baik, tetapi masih memerlukan beberapa penyesuaian dan perbaikan.	Penerangan pada zona tersebut sudah sangat baik, sehingga hanya diperlukan sedikit perbaikan.
	Struktur pada tapak	Perkerasan pada zona tersebut sangatlah buruk dan tidak layak dipakai, sehingga diperlukan penanganan yang sangat intensif.	Perkerasan pada zona tersebut cukup baik, tetapi masih memerlukan beberapa penyesuaian dan perbaikan.	Perkerasan pada zona tersebut sudah sangat baik, sehingga hanya diperlukan sedikit perbaikan.

Sumber: [http://repository.trisakti.ac.id/usaktiana/digital/0000000000000093495/2018\\_TA\\_AL\\_081001300001](http://repository.trisakti.ac.id/usaktiana/digital/0000000000000093495/2018_TA_AL_081001300001)

Setelah evaluasi dilakukan maka perancang harus membuat laporan evaluasi dengan melampirkan berbagai temuan hasil evaluasi. Hasil evaluasi akan digunakan sebagai rekomendasi dalam tahap berikutnya rekomendasi dapat berupa (Simond, 1961) :

1. Mempertahankan semua kondisi eksisting ( yang ada), tanpa adanya perubahan sehingga menerima apa adanya,
2. Menghancurkan bentuk lama, yaitu menghilangkan semua bentuk lama tanpa mempertimbangkan bentuk yang telah ada dan memulai dari baru,
3. Mengubah atau mengembangkan, yaitu melakukan perubahan pada bentuk-bentuk yang tidak dihendaki dan mengembangkan bentuk lama menjadi sesuatu yang baru, sehingga akan memberikan nuansa yang berbeda,
4. Membuat aksentuasi, yaitu bentuk lama yang dianggap penting dibiarkan dan dijadikan aksentuasi pada bentuk yang baru.

## LATIHAN

### Soal

1. Apa yang dimaksud dengan evaluasi?
2. Apa manfaat dari evaluasi?
3. Sebutkan tahapan dalam evaluasi?
4. Metode apa saja yang dapat dilakukan dalam melakukan evaluasi?
5. Jelaskan tentang Metode SWOT?
6. Apakah yang dimaksud dengan Evaaluasi Pasca Huni?.
7. Berikan penjelasan apa yang dimaksud dengan evaluasi master plan?

### Jawaban

1. Apa yang dimaksud dengan evaluasi perancangan tapak.  
Ada beberapa pakar yang memberikan pengertian tentang evaluasi. Pengertian yang paling sesuai untuk evaluasi bagi perancangan lanskap adalah, sebagai berikut:
  - a. Menurut Anne Anastasi (1978), evaluasi adalah proses sistematis untuk menentukan sejauh mana tujuan instruksional dicapai oleh seseorang.

- b. Menurut William A.Mehrens dan Irlin J. Lehmann (1978), pengertian evaluasi adalah suatu proses merencanakan, memperoleh, dan menyediakan informasi yang sangat diperlukan untuk membuat alternatif-alternatif keputusan.
- c. Menurut Suharsimi Arikunto (2003), arti evaluasi adalah serangkaian kegiatan yang bertujuan untuk mengukur tingkat keberhasilan suatu program.

Dengan demikian evaluasi adalah sebuah proses yang meliputi pengumpulan dan pengamatan dari berbagai macam bukti untuk mengukur dampak dan efektivitas dari suatu obyek, program atau proses yang berkaitan dengan spesifikasi dan persyaratan pengguna yang telah ditetapkan sebelumnya. Secara singkat maka evaluasi adalah kegiatan merekam, menganalisis, dan menyusun dalam bentuk laporan, evaluasi juga dapat dikategorikan sebagai kegiatan mengkaji (*review*) atau mengkritisi terhadap hal-hal yang sudah dikerjakan sebelumnya.

2. Apa manfaat dari evaluasi dan apakah evaluasi diperlukan.

Manfaat dari evaluasi adalah:

- a. Untuk mengumpulkan dan mengamati hasil dari perancangan sebelumnya,
- b. Untuk mengukur dampak dan efektivitas dari suatu obyek, program atau proses yang berkaitan dengan spesifikasi dan persyaratan pengguna.

Evaluasi sangat diperlukan, karena dengan evaluasi dapat membantu untuk mengetahui bahwa untuk setiap tapak selalu ada penggunaan yang paling tepat, dan untuk setiap kebutuhan selalu ada tapak yang tepat. Dalam perancangan lanskap evaluasi rancangan dapat dilakukan melalui evaluasi atau tinjauan *master plan* (rencana induk) atau evaluasi pasca huni .

3. Bagaimana melakukan evaluasi dalam perancangan lanskap.

Dalam perancangan lanskap, evaluasi dilakukan terhadap *landscape master plan* (rencana induk lanskap) atau dapat pula dengan *site plan* (rencana tapak).

4. Metode apa saja yang dapat dilakukan dalam melakukan evaluasi.

Metode analisis yang dapat digunakan dalam evaluasi perancangan lanskap yaitu SWOT analisis, metode penilaian dengan menggunakan skala Likert dan Evaluasi Pasca Huni .

5. Apakah kebaikan dan keburukan dari masing-masing metode analisis tersebut.

- a. Kebaikan
    - Kebaikan SWOT, diketahui kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman dari setiap variabel sehingga dapat ditentukan strategi untuk perancangan.
    - Kebaikan Likert, diketahui klasifikasi peringkatnya, sehingga dapat diambil tindakan sesuai dengan klasifikasinya.
    - Kebaikan EPH, dapat berdiskusi langsung dengan pengguna sehingga dapat langsung ditentukan kebutuhan dan keinginan pengguna sesuai dengan tujuan dan pemramsalahan yang ada.
  - b. Keburukannya

Teknik analisis bersifat kualitatif, sehingga kemungkinan akan bersifat subyektif. Untuk itu perlu ditentukan indikator atau standarisasi yang bersifat baku dan kuantitatif, sehingga terukur.
6. Faktor-faktor apa saja yang diperlukan dalam melakukan evaluasi, sebutkan dan berikan contoh.

Faktor yang diperlukan dalam melakukan evaluasi adalah faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal berkaitan dengan faktor-faktor di luar tapak sedangkan faktor internal berkaitan dengan faktor-faktor di dalam tapak atau kondisi tapak baik yang bersifat fisik maupun non fisik, seperti keunikan, kenyamanan, keamanan dan lain-lain.
  7. Langkah-langkah apa saja yang harus dilakukan setelah melakukan evaluasi.

Langkah-langkah adalah sebagai berikut:

    - a. Mempertahankan kondisi yang lama,
    - b. Menghancurkan kondisi yang lama,
    - c. Mengubah atau mengembangkan,
    - d. Membuat aksentuasi.

# DAFTAR PUSTAKA

## Buku Text

- Ashihara, Y (1986). *Merencana Ruang Luar*. Terjemahan Ir. S Gunadi. Fakultas Arsitektur Institut Teknologi Sepuluh November, Surabaya.
- Barnes GT. 2003. *Landscape ecology and ecosystems management*. <http://www.ca.uky.edu>. [28 Januari 2008]
- Booth, N.K. 1988. *Basic Elements of Landscape Architecture Design*. Waveland Press Inc., Illinois
- Broadbent, G. Bunt. R. Jencks. C. (1980) *Sign, Symbol and Architecture*. John Wiley and Sons. Chichester
- Brown, Robert. 2008. *Landscape Assessment for Planning and Design: Seeing the Landscape Again for the First Time*. England: VDM Verlag
- Brink, A.V,D et all (2017). *Research Landscape Architecture, Methods and Methodology*. Routledge, Taylor and Francis Group. London and New York.
- Ching, Francis D.K. (1995). *A Visual Dictionary of Architecture*. Van Nostrand Reinhold Company. New York.
- Carr, A et all (1992). *Public Space, Environment and Behavior Series*. Cambridge University Press.
- Conway, Hazel and Roman Roenisch. (2005). *Understanding Architecture: An Introduction to Architecture and Architectural History*. New York: Routledge
- Cook, Martin. (2007). *The Design Quality Manual: Improving Building Performance*. Oxford Blackwell Publish-ing. Ltd.
- Djelantik, A.A.M, *Estetika - Sebuah Pengantar*, MSPI, Bandung, 1999.
- Dramstad, Wenche E. et. all. 1996. *Landscape Ecology Principles in Landscape Architecture and Land-Use Planning*. USA : Island Press.
- Eckbo, Garret. 1964. *Urban Landscape Design*. USA: McGraw-Hill, Inc.
- Falero, E.M., and S.G. Alonzo. 1995. *Quantitative Techniques in Landscape Planning*. CRC Press Inc. USA. 273 p
- Fandeli, C. dan Muhammad. 2009. *Prinsip-prinsip Dasar Mengkonservasi Lanskap*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press
- Feldman E, B. 1967. *Art As Image and Idea*. New Jersey : Prentice Hall.
- Forman, R.T.T. and Godron, M. (1986) *Landscape Ecology*. John Wiley and Sons Ltd., New York.

- Gergel, S. E., Turner, M. G., Miller, J. R., Melack, J. M., & Stanley, E. H. (2002). *Aquatic Sciences*, 64(2), 118–128.
- Gie, The Liang, *Garis Besar Estetika - Filsafat Keindahan*, Penerbit Karya, Yogyakarta, 1976.
- Green et al (2000) Green EP, Mumbay PJ, Edwards AJ and Clark CD. 2000. *Remote Sensing Hand Book for Tropical Coastal Management*. Paris: UNESCO Publishing.
- Gutkind, E. A. (1953). *Community and Environment: A Discourse on Social Ecology*. London:Hatts & Co.
- Hess GR & Fischer RA. (2001). *Communicating clearly about conservation corridors. Landscape and Urban Planing* 55: 195 – 208
- Ihalauw, J. J. (2008). *Kontruksi Teori: Komponen dan Proses*. Jakarta: Grasind
- Kane, Phillip S. *Applied Geography*. (1981). “Assessing Landscape Attractiveness: A Comparative Test of Two New Method”. Department of Geography, California State University
- Kusuma, H.E (2019). *Analisis Isi, Analisis Data Teks secara Kualitatif dan Kuantitatif*. Ikatan Peneliti Lingkungan Binaan Indonesia
- Kuypers, K, *Encyclopedie van de Filosofie*, Elsevier, Amsterdam, 1977
- Laurens, J A (2005). *Arsitektur dan Perilaku Manusia*. Surabaya : PT.Gramedia Widiarasana Bekerjasama dengan Universitas Kristen Petra Surabaya.
- Laurie, M (1986). *Pengantar Kepada Arsitektur Pertamanan*. Teritan Kedua. Terjemahan. Aris.K. Onggodiputro. Intermedia Bandung.
- Lang, Jon. (1987). *Creating Architectural Theory: The Role of Behavioral Sciences in Environmental Design*. New York: Van Norstand Reinhold Company.
- Marcus, Clare C and Carolyn Francis (1998). *People Places, Design Guidelines for Urban Open Space*. Departement of Architecture and Landscape Architecture University California, Berkeley. John Wiley and Sons, INC New York.
- Maryono, dkk. 1982. *di Indonesia Pencerminan Nilai Budaya dalam Arsitektur*. Jakarta: PT. Penerbit Djambatan
- Marsh, W (1998). *Landscape Planning Environmental Applications*. Third Edition, John Wiley & Sons
- Meinig, D. W. , J. B., Jackson, dkk .(1979).*The Interpretation of Ordinary Landscape*. New York. Oxford University Press.

- Miller, David. Ode, Asa. Belveze Pernette. (2006). *“Analyzing Visual Quality in Relation to Landscape change Scenario: An Assessment of The Requirement”*. The Macaulay Institute. Aberdeen.
- Motloch, John L. (1991). *Introduction of Landscape Design*. New York: McGraw-Hill Book Co
- Molnar, J D (2015). *Anatomy of Park, Essentials of Recreation Area Planning and Design*. Fourth Edition. Waveland, Press, Inc Long Grove Illinois.
- Purnomo, A.B (2009). *Teknik Kuantitatif untuk Arsitektur dan Perangan Kota*. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Pena, W et all (1977). *Problem Seeking: An Architectural Programming Primer*. John Wiley & Sons, New York.
- Reid W. G (1993) (2007). *From Concepts to Form in Landscape Design* Von Nostrand Reinhold New York..
- Rubenstein, C.M., & Shaver, P. (1982). *The experience of loneliness*. In L. A. Peplau ve D. Perlman (Eds.), *Loneliness: A sourcebook of current theory, research and therapy* (p.206-223). New York: Wiley
- Robinson, Julia Williams. (2001). *The Form and Structure of Architectural Knowledge: From Practice to Discipline*. In Andrej Piotrowski and Julia Williams Robinson (Ed.) *The Discipline of Architecture*. Minneapolis: University of Minnesota Press
- Simonds, J.O. (1983). *Landscape Architecture*. New York: McGraw-Hill Book Co.
- Simonds, J.O. dan Barry W.S. (2006). *Landscape Architecture: A Manual of Environmental Planning and Design 4th Edition*. New York: The McGrawHill Companies.
- Smardon. (1986). *Foundation For Visual Process Analysis*. John Wiley & Sons. Canada
- Steinitz, C. (1990). *Toward a Sustainable Landscape With High Visual Preference and High Ecological Integrity*. *Landscape Urban Planning*. 19:213-250 p.
- Swanwick C. (2002). *Landscape Character Assessment: Guidance for England and Scotland*. Edinburgh (GB): The Countryside Agency & Scottish Natural Heritage.
- Tudor, Christine. (2014). *An Approach to Landscape Character Assessment. England: Natural England*.
- Unwin, Simon. (2003). *Analysing Architecture*. London: Routledge

- Walker, T. F (1991). *Planting Design*. Van Nostrand Reinhold New York
- White, T.E (1985). *Analisis Tapak. Pembuatan Diagram Informasi Bagi Perancangan Arsitektur*. Terjemahan. Intermatra Bandung.
- Z. Naveh, A. S. Lieberman. 1984. *Landscape Ecology*. Van Nostrand Reinold.
- Zonneveld, I.S., 1979. *Landscape science and land evaluation* . Enschede (NE).
- \_\_\_\_\_ (1990). *In Changing Landscapes: An ecological perspective*, New York : Spring Verlag.
- \_\_\_\_\_. (2001). Introduction. In I. S. Zonneveld & D. van der Zee (Eds.), *Landscape Ecology Applied in Land Evaluation, Development and Conservation: Some Worldwide Examples*. ITC Publication No 81/IALE Publication No. MM-1. Enschede: International Institute for Aerospace Survey and Earth Sciences (ITC)/IALE.
- Zube, E.H., Sell, J.L. and Taylor, J.G. (1982). “*Landscape Perception: Research, Application and Theory*”. *Landscape Planning*, 9: 1-33

### **Skripsi/Tesis/Disertasi**

- Adhitya, M.V (2020). *Penilaian Aspek Estetika Pada Elemen Hardscape Pasar Seni Ancol Jakarta Utara Untuk Pengembangan Perancangan Lanskap*. Skripsi, Arsitektur Lanskap FALTL Universitas Trisakti.
- Almaviva Nurjanah Program (2006). *Studi Lanskap Budaya Kampung Ciptagelar, Kabupaten Sukabumi Dan Upaya Pelestariannya*. Skripsi Sarjana S1 Studi Arsitektur Lanskap Fakultas Pertanian Institut Pertanian Bogor.
- Budiyanti, R.B. (2014). *Manfaat Taman Kota Sebagai Rona Kegiatan Publik Bagi Masyarakat di Kota Jakarta*. Disertasi Prodi Arsitektur SAPPK Institut Teknologi Bandung
- Dwijaya, E (2021). *Identifikasi Perubahan Penggunaan Lahan Sebagai Dasar Perencanaan Lanskap Pada Kawasan Jalan Tegar Beriman Di Kabupaten Bogor*. Skripsi, Prodi Arsitektur Lanskap FALTL Universitas Trisakti.
- Lothian, Andrew (2000). *Landscape Quality Assessment of South Australia*. Dissertation for Doctorate Philosophy. Department of Geographical and Environmental Studies. University of Adelaide. Australia

Polda, R (2021). Evaluasi Potensi Wisata Petualangan Sebagai Dasar Pengembangan Perancangan Lanskap Pulau Bidadari, Kepulauan Seribu, DKI Jakarta. Skripsi, Prodi Arsitektur Lanskap FALTL Universitas Trisakti.

### **Jurnal/prosiding**

Achmad Djunaedi, dkk (2002). *Perencanaan Pengembangan Kawasan Pesisir*, Jurnal Teknologi Lingkungan, Vol. 3, No.3, September 2002.

Farina, Almo. 2000. *The Cultural Landscape as a Model for the Integration of Ecology and Economics*. BioScience , 50 (4), 313-320

Daniel, T.C., and R.S. Boster., 1976. *Measuring Landscape Aesthetics : The Scenic Beauty Estimation Method*. USDA Forest Service Research Paper RM-167.66p.

### **Website dan Surat Kabar**

Dinastiagilang. (2010). Firmitas, Utilitas, dan Venustas. Filled under: classical aesthetics. <https://geometryarchitecture.wordpress.com/2010/03/31/firmitas-utilitas-dan-venustas/>. Diakses 30 Mei 2021

Macaulay Land Use Research Institute (2006). Review of Existing Methods of Landscape Assessment and Evaluation. <http://www.macaulay.ac.uk/ccw/taskthree/via.html> (diakses tanggal 5 Desember 2007).

Opdam P. 2002. *Landeconet: the study of biodiversity in changing landscapes* <http://www.nmw.ac.uk/ITE/econet/opdam.html>. [20 Mei 2007].

<https://www.google.com/search?source=univ&tbm=isch&q=analisis+lindungan+matahari&sa=X&ved>

<https://www.google.com/search?q=apakah+rancangan+rinci+atau+detail+desain?&tbm>

<https://www.google.com/search?q=apakah+rancangan+rinci+atau+detail+desain?&tbm>

[http://repository.trisakti.ac.id/usaktiana/digital/0000000000000093495/2018\\_TA\\_AL\\_081001300001\\_](http://repository.trisakti.ac.id/usaktiana/digital/0000000000000093495/2018_TA_AL_081001300001_)

<https://temuilmiah.iplbi.or.id/wp-content/uploads/2016/12/IPLBI2016-A-007-014-Evaluasi-Pasca-Huni-Post-Occupancy-Evaluation-pada-Taman-Lansia-di-Kota-Bandung.pdf>

<https://hot.liputan6.com/read/4380582/evaluasi-adalah-penilaian-kinerja-pahami-tujuan-dan-fungsinya> <https://kbbi.web.id/metafora>

### **Dokumen Pemerintah**

The Countryside Agency and Scottish Natural Heritage (2002) Landscape Character Assessment: Guidance for England and Scotland (CAX 84), the Countryside Commission and Scottish Natural Heritage, April 2002.

Mc.William, Clive (2001). “ *A Practical Guide to Landscape Character Assessment*”. Promotional Artwork for Countryside Character Area 103 Malvern Hills. Herefordshire Council Parks & Countryside Service. United Kingdom

## Biodata Penulis



Rully Besari Budiyanti, sebelum menamatkan kuliah sarjananya sudah sering berpraktik sebagai perancang taman-taman rumah tinggal. Sejak tamat sebagai sarjana 1986 pada jurusan Arsitektur Lanskap Universitas Trisakti, sudah mengabdikan dirinya sebagai asisten dosen pada Arsitektur Lanskap Universitas Trisakti. Tahun 1994 melanjutkan program Magisternya di Universitas Indonesia pada bidang Kesehatan Lingkungan dan

kemudian tahun 2014 menyelesaikan program Doktoralnya pada Institut Teknologi Bandung pada program studi Arsitektur. Sebagai dosen, penelitiannya banyak mengarah pada ranah ekologis dan sosial (sejarah). Hasil penelitian pada tahap magister menemukan disain penanaman pohon dapat berpengaruh dalam meningkatkan kualitas udara (dari aspek kesehatan lingkungan). Pada penelitian tingkat doktoral membuktikan bahwa banyak taman-taman kota yang memiliki nilai sejarah dan merupakan artefak sejarah lingkungan, telah berubah wajah, sehingga sulit dikenali. Perjuangannya untuk melindungi taman-taman kota yang memiliki nilai sejarah dan melakukan gerakan konservasi flora dan fauna, dilakukan dengan mendirikan Pusat Dokumentasi Lanskap Indonesia (PDLI) dan Yayasan Titikbalik Lestari Nusantara (YTbLN). Sebagai arsitek lanskap pernah menjadi representatif owner dari PT. Angkasa Pura II, untuk pekerjaan Lanskap di Bandara Kualanamu, serta mendokumentasikan taman-taman di 3 (tiga) wilayah DKI Jakarta. Keahliannya terutama pada ranah Perencanaan dan Perancangan Lanskap. Saat ini penulis adalah sebagai dosen di program studi Arsitektur Lanskap dengan kekhususan Perancangan dan Perencanaan Lanskap.



Silia Yuslim, lulusan dari Arsitektur Lanskap Universitas Trisakti dan Magister Teknik Sipil Universitas Trisakti, saat ini merupakan camdidat doktor di Teknik Sipil Universitas Tarumanagara. Selain berkiprah sebagai dosen, juga menjadi jajaran dekanat pada bidang pendidikan, sehingga banyak pengetahuan yang terkait dengan standarisasi pendidikan. Selain itu juga aktif pada organisasi keprofesian Ikatan Arsitek Lanskap Indonesia sebagai pengurus cabang DKI Jakarta.

Saat ini mengampu mata kuliah dalam bidang perancangan maupun grafis. Beberapa karya penelitiannya juga banyak dilakukan, terutama yang terkait dengan menejemen.