

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Aktivitas

2.1.1 Pengertian Aktivitas Fisik

Aktivitas fisik adalah semua gerakan tubuh dari otot rangka yang mengeluarkan energi. Sedangkan menurut WHO aktivitas fisik merupakan suatu kegiatan yang dilakukan minimal 10 menit tanpa henti. Aktivitas fisik mempunyai tiga tingkatan yaitu Aktivitas fisik ringan, aktivitas fisik sedang, dan aktivitas fisik berat. Aktivitas fisik ringan merupakan sesuatu yang mempunyai hubungan dengan menggerakkan tubuh, aktivitas fisik sedang merupakan suatu pergerakan tubuh yang mengeluarkan tenaga cukup besar, sedangkan aktivitas fisik berat yaitu pergerakan tubuh yang membuat diperlukannya pengeluaran energi yang banyak (pembakaran kalori) yang menyebabkan nafas lebih cepat. Tabel dibawah ini menggambarkan klasifikasi pembagian aktivitas fisik yang berasal dari Statistik Kesehatan (2004) :

Tabel 2.1 Klasifikasi Aktivitas Fisik

Klasifikasi Aktivitas Fisik	Pengeluaran Energi	Contoh Aktivitas Fisik
Aktivitas Fisik Ringan	2,5-4,9 kcal/menit	Berjalan kaki, berbelanja, golf, tenis meja, membersihkan kamar,
Aktivitas fisik Sedang	5-7,4 kcal/menit	Bersepeda, tennis, menari, menaiki tangga
Aktivitas Fisik Berat	7,5-12 kcal/menit	Berenang, sepak bola, basket, berenang

2.1.2 Jenis dan Klasifikasi Aktivitas

Jan Gehl dalam bukunya “*Life Between Building*” menyatakan bahwa dilihat dari segi hubungan kebutuhan dan lingkungan yang mendiaminya, terdapat tiga

jenis aktivitas luar yang ada di ruang publik, yaitu *necessary activity*, *optional activity*, dan *social activity*.

- a. *Necessary activity*, adalah kegiatan yang merupakan kebutuhan rutinitas (kewajiban) kita untuk melaksanakannya, seperti ke sekolah, berangkat ke kantor, ke pasar, menunggu bus, dan lain-lain. Karena kegiatan ini bersifat kebutuhan, maka semua peristiwa ini dipengaruhi oleh kerangka fisik lingkungan. Sehingga manusia nya tidak memiliki pilihan lain.
- b. *Optional activity*, kegiatan yang bersifat pilihan seperti berdiri di suatu tempat lalu mengamati lingkungan sekitar, berjalan-jalan untuk menghirup udara segar. Kegiatan ini bisa menjadi optimal ketika kondisi *outdoor* saling mendukung, baik itu lingkungan fisik di tempat maupun cuaca pada saat itu.
- c. *Social activity*, adalah kegiatan yang terjadi baik itu secara kebutuhan atau pun pilihan yang kehadirannya memenuhi ruang publik. Kegiatan ini termasuk anak-anak yang bermain di taman, bercakap-cakap dengan orang lain di ruang terbuka, atau semua bentuk interaksi atau kegiatan sosial yang terjadi secara *passive contacts*.

Dalam kajiannya, Zhang dan Lawson (2009) mempergunakan tiga klasifikasi aktivitas pada ruang publik, antara lain :

- a. Aktivitas proses. Aktivitas ini dilakukan sebagai peralihan dari dua atau lebih aktivitas utama. Bentuk dari aktivitas ini biasanya pergerakan dari suatu tempat (misalnya rumah) ke kios (aktivitas konsumsi).
- b. Kontak fisik. Aktivitas ini dilakukan dalam bentuk interaksi antara dua orang atau lebih yang secara langsung melakukan komunikasi atau aktivitas sosial lainnya.
- c. Aktivitas transisi. Aktivitas ini dilakukan tanpa tujuan yang spesifik yang biasanya dilakukan seorang diri, seperti duduk mengamati pemandangan dan lain sebagainya.



Gambar 2.1 Aktivitas luar yang terjadi di ruang publik.

(Sumber : <http://kfk.kompas.com> dan www.placemakingchicago.com)

Dalam beraktivitas manusia membutuhkan ruang untuk gerak yang dibatasi oleh batas-batas semu. Ruang gerak yang dibutuhkan manusia menurut Fisher dalam Sarwono (1992) disebut *Personal space* yakni merupakan jarak semu atau batas yang ada di sekeliling diri. Dimana masing-masing batas saling tumpang tindih jika ruang yang ada tidak mencukupi dan terjadi kepadatan. Menurut Sarwono (1992), *personal space* dibagi dalam empat kategori yakni :

1. Jarak Intim : daerah pribadi atau ruang yang berjarak 0 – 0,5 m.
2. Jarak Personal : daerah pribadi atau ruang yang berjarak 1,5 – 3 m dan merupakan jarak percakapan untuk orang yang sudah akrab.
3. Jarak Sosial : daerah sosial atau ruang yang berjarak 1,4 – 4 m dan merupakan jarak hubungan yang sifatnya formal.
4. Jarak Publik : daerah publik atau ruang yang berjarak 4 – 8,5 m.

2.2 Ruang

Ruang adalah komponen arsitektur terpenting dalam pembahasan studi arsitektur lingkungan dan perilaku, karena fungsinya adalah wadah untuk menampung aktivitas manusia. Konsep mengenai ruang dari masa ke masa mengalami perkembangan. Menurut Setiawan (1995), tiga pendekatan ruang yang paling mendominasi, yaitu :

- Pendekatan ekologi. Pendekatan ini melihat ruang sebagai ekosistem dan menganggap komponen-komponen ruang saling terkait dan berpengaruh secara mekanistik. Pendekatan ini cenderung melihat ruang sebagai suatu sistem yang tertutup dan mengesampingkan dimensi-dimensi sosial, politis, dan ekonomi dalam ruang.
- Pendekatan fungsional dan ekonomi. Pendekatan ini lebih mengutamakan fungsionalitas ruang dan analisis ekonominya. Pendekatan ini melihat

ruang sebagai sebuah wadah aktivitas dimana lokasi dan jarak merupakan faktor utama. Penataan ruang bukanlah sesuatu yang penting dalam pendekatan ini karena mekanisme pasar akan dengan sendirinya menjaga keseimbangan antara permintaan dan penawaran.

- Pendekatan sosial politik. Pendekatan ini menekankan pada aspek “penguasaan” ruang. Pendekatan ini melihat ruang tidak saja sebagai sarana produksi akan tetapi juga sebagai sarana mengakumulasi power.
- Aspek teritori ruang sangat ditekankan, yakni mengaitkan satuan-satuan ruang dengan satuan-satuan organisasi sosial tertentu.

2.2.1 Organisasi Ruang

Organisasi ruang menurut D.K. Ching (1996) dibagi menjadi 5 bagian, yaitu;

a. Organisasi terpusat

Suatu ruang dominan dengan pengelompokan sejumlah ruang sekunder. Organisasi terpusat dengan bentuk relative padat serta secara geometri dapat digunakan sebagai :

1. Menetapkan titik yang merupakan *point of interest* dari sebuah ruang.
2. Berfungsi untuk suatu obyek di daerah atau ruang yang tetap.
3. Menghentikan kondisi aksial.

b. Organisasi linear

Suatu urutan di dalam satu garis pada ruang-ruang yang berulang. Bentuk organisasi linear memiliki sifat fleksibel dan bisa menanggapi berbagai macam kondisi tapak. Bentuk ini bisa dikondisikan dengan adanya perubahan topografi, mengitari badan air atau mengarahkan ruang untuk mendapatkan sinar matahari. Dapat berbentuk lurus, melengkung, atau bersegmen. Konfigurasinya bisa berbentuk horizontal, diagonal menaiki suatu kemiringan.

Bentuk organisasi linear bisa digunakan untuk :

1. Menghubungkan ruang yang memiliki bentuk, ukuran, dan fungsi yang sama.
2. Mengarahkan untuk menuju ke ruang-ruang tertentu.

c. Organisasi radial

Organisasi radial merupakan bentuk yang ekstrovert yang mengembangkan keluar lingkup dan memadukan unsur organisasi maupun linear. Bentuk organisasi radial dapat digunakan untuk :

1. Membagi ruang yang bisa dipilih melalui entrance.
2. Memberi pilihan untuk orang menuju ke ruang-ruang yang di inginkan.

d. Organisasi Cluster

Kelompok ruang yang didasarkan pada kedekatan hubungan. Tidak ada tempat utama di dalam sebuah pola organisasi berbentuk kelompok, jadi tingkat kepentingan sebuah ruang tegas melalui ukuran, bentuk serta orientasi di dalam sebuah pola.

Bentuk organisasi cluster dapat digunakan untuk :

1. Membentuk sebuah ruang dengan kontur yang berbeda.
2. Membentuk sebuah tatanan ruang yang memiliki fungsi, bentuk, dan ukuran yang berbeda-beda.
3. Mendapatkan view dari tapak dan dengan kualitas sama dari masing-masing ruang.

e. Organisasi grid

Kekuatan yang mengorganisir sebuah grid diperoleh dari keteraturan pola-polanya yaitu unsur-unsur yang diorganisir. Bentuk organisasi grid bisa digunakan untuk :

1. Memperoleh kejelasan orientasi dalam sebuah sirkulasi.
2. Memberi kemudahan di dalam penyusunan struktur dan konstruksi bangunan.

2.2.2 Skala Ruang

Ching (1996) menyebutkan bentuk tiga dimensi ruang, tinggi memiliki pengaruh kuat di skala ruang daripada lebar atau panjang. Apabila orang dinding-dinding suatu ruang memberikan batasan, maka tinggi langit-langit akan menentukan kualitas kekerabatan dan perlindungan.

a. Ruang interior

White (1987) membagi pengaruh skala ruang terhadap psikologis manusia pada ruang interior, dibagi menjadi empat yaitu :

- Intim

Skala ruang dengan dimensi atap yang dekat dengan ukuran tubuh manusia menghasilkan suatu efek keakraban dan suasana yang intim.

- Monumental

Skala dengan ketinggian plafond yang dapat memberikan kesan agung kepada pengunjung di dalam sebuah ruang.

- Normal

Perbandingan dimensi sebuah ruang yang seimbang, tidak dapat memberi kesan secara mendalam.

- Kejutan

Perbandingan ketinggian yang sangat ekstrem. Memberi sebuah kesan yang menjauh bagi pengunjung. Tidak digunakan dalam sebuah desain ruang.

b. Ruang eksterior

Pada sebuah ruang eksterior efek psikologis oleh pengunjung melalui elemen skala dapat dilihat dari perbandingan antara lebar (D) bangunan dan tinggi (H) bangunan. $D/H = 1$, merupakan titik genting dimana kualitas ruang eksterior berubah menjadi secara radikal. Artinya jika ::

- $D/H < 1$, interaksi bersama mulai terasa menguat, perasaan tertutup di dalam sebuah bangunan itu sampai ke sebuah jenis claustrophobia sebagaimana perbandingan antara D/H menjadi lebih kecil lagi.
- $D/H = 1$, keseimbangan antara tinggi bangunan dengan ruang diantara bangunan-bangunan.
- $D/H > 1$, jarak-jarak diantara sebuah bangunan menjadi lebih besar.

2.3 Sirkulasi

Sirkulasi memiliki pengertian yaitu sebagai peredaran di satu tempat ke tempat yang lain. Sedang sirkulasi merupakan suatu type gerakan melalui ruang.

2.3.1 Macam Sistem Sirkulasi

a. Sistem Sirkulasi Manusia

Aktivitas yang dilakukan oleh pelaku di hotel seperti tamu hotel yang menginap ataupun yang menggunakan fasilitas umum ataupun pengelola hotel itu.

b. Sistem Sirkulasi Kendaraan

Yaitu dimana aktivitas kendaraan pengunjung yang menginap ataupun orang yang menggunakan fasilitas, dan kendaraan pengelola hotel.

2.3.2 Unsur-unsur Sirkulasi

Komponen-komponen prinsip sistem sirkulasi bangunan yang menjadi unsur positif yang berpengaruh pada persepsi kita mengenai bentuk dan ruang bangunan serta alur arah pergerakannya yaitu :

- a. Pencapaian Bangunan
- b. Jalan Masuk ke dalam Bangunan
- c. Konfigurasi Alur Gerak
- d. Hubungan Ruang dan Jalan

2.4 Behavior Setting

2.4.1 Pengertian Behavior Setting

Kata perilaku membuktikan bahwa manusia dalam aksinya, berhubungan dengan aktivitas manusia secara fisik, berupa interaksi manusia dengan manusia lain ataupun dengan lingkungan fisiknya (Tandal dan Egam, 2011). *Behavior setting* mempunyai definisi yaitu kombinasi yang stabil antara aktivitas, tempat, dan kriteria, yaitu :

- a. Terdapat suatu aktivitas yang berulang, berupa suatu pola perilaku (*standing pattern of behavior*). Dapat terdiri dari satu atau lebih pola perilaku ekstraindividual.
- b. Dengan tata lingkungan tertentu (*circumjacent milieu*), milieu ini berkaitan dengan pola perilaku.
- c. Membentuk suatu hubungan yang sama antarkeduanya (*synomorphy*).
- d. Dilakukan pada periode waktu tertentu.

Teori behaviorisme menganalisa perilaku yang tampak, bisa diukur, diramalkan, dan dilukiskan. Teori kaum behavioris dikenal dengan sebutan teori belajar, karena seluruh perilaku manusia merupakan hasil belajar. Belajar artinya perubahan perilaku manusia sebagai dampak pengaruh lingkungan. Behaviorisme tidak mempersoalkan apakah manusia itu baik ataupun jelek, emosional, atau rasional. Behaviorisme ingin mengetahui bagaimana perilakunya dikendalikan oleh faktor-faktor lingkungan. Dalam arti teori belajar yang menekankan pada tingkah laku manusia. Melihat individu sebagai sebuah makhluk reaktif yang memberikan respon kepada lingkungan.

Dilihat dari bentuk respon kepada stimulus ini, maka perilaku manusia bisa dibedakan menjadi dua, yaitu :

- Perilaku tertutup, merupakan respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk terselubung. Respon atau reaksi terhadap stimulus ini masih terbatas pada perhatian, pengetahuan/kesadaran, persepsi, dan sikap yang terjadi belum dapat diamati secara jelas oleh oranglain.
- Perilaku terbuka, merupakan respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk tindakan yang nyata. Respon terhadap stimulus tersebut sudah jelas dalam bentuk tindakan.

2.4.2 Faktor yang mempengaruhi Behavior (Perilaku)

Menurut Setiawan (1995) variable-variabel yang dapat mempengaruhi perilaku manusia, yaitu :

- a. **Ruang.** Pengaruh ruang terhadap perilaku manusia yang terpenting adalah fungsi dan pemakaian ruang tersebut. Perencanaan fisik ruang mempunyai variable yang berpengaruh terhadap perilaku pemakainya.
- b. **Ukuran dan bentuk.** Ukuran dan bentuk ruang harus disesuaikan dengan fungsi yang akan diwadahi.
- c. **Perabot dan penataannya.** Bentuk penataan perabot harus disesuaikan dengan sifat kegiatan yang ada di ruang tersebut. Penataan yang simetris memberi kesan kaku, dan resmi. Sedangkan penataan asimetris lebih mempunyai kesan dinamis.
- d. **Warna.** Warna memiliki peran penting untuk mewujudkan suasana ruang dan mendukung terwujudnya perilaku-perilaku tertentu. Pada ruang, warna juga dapat mempengaruhi kualitas ruang tersebut.
- e. **Suara, Temperatur dan Pencahayaan.** Suara akan berpengaruh buruk bila terlalu keras. Demikian pula dengan temperatur dan pencahayaan yang dapat mempengaruhi psikologis seseorang.

2.4.3 Behaviorisme dalam Kajian Arsitektur

Manusia sebagai makhluk sosial tidak pernah lepas dari lingkungan yang membentuk diri mereka. Diantara sosial dan arsitektur dimana bangunan yang didesain manusia, secara sadar atau tidak sadar, mempengaruhi pola perilaku manusia yang hidup didalam arsitektur dan lingkungannya tersebut.

2.4.3.1 Arsitektur Membentuk Perilaku Manusia

Manusia membangun bangunan untuk pemenuhan kebutuhan pengguna, yang kemudian akan membentuk perilaku pengguna yang hidup dalam bangunan tersebut serta membatasi manusia untuk bergerak, berperilaku, dan cara manusia dalam menjalani kehidupan sosialnya.



Skema ini menjelaskan “Arsitektur membentuk perilaku Manusia”, dimana hanya terjadi hubungan satu arah yaitu desain arsitektur yang dibangun

mempengaruhi perilaku manusia sehingga membentuk perilaku manusia dari desain arsitektur tersebut.

2.4.3.2 Perilaku Manusia membentuk Arsitektur

Setelah perilaku manusia terbentuk akibat arsitektur yang dibuat, manusia kembali membentuk arsitektur yang telah dibangun atas dasar perilaku yang telah terbentuk, dan seterusnya.



Pada skema ini dijelaskan mengenai “Perilaku Manusia membentuk Arsitektur” dimana desain arsitektur yang sudah dibentuk mempengaruhi perilaku manusia sebagai pengguna. Kemudian manusia mengkaji kembali desain arsitektur yang sudah ada sehingga perilaku manusia membentuk kembali desain arsitektur yang baru.

2.4.4 Batas Behavior Setting

Batas behavior setting adalah dimana perilaku tersebut berhenti. Ada beberapa kemungkinan bentuk pembatas ini. Batas yang ideal adalah batas yang jelas contohnya dinding masif. Dinding adalah pembentuk batas yang jelas yang merupakan batas akhir suatu setting dan batas awal setting lainnya. Apabila batas dari suatu behavior setting itu tidak jelas, masalah yang muncul adalah tidak jelasnya pemisahan aktivitas.

Masalah juga muncul apabila pemisahan atau batas yang ada hanya batas simbolik, bukan batas fisik. Misalnya melalui pola lantai atau perbedaan warna lantai, yang belum tentu dapat dikenali atau diketahui oleh setiap orang yang terlibat dalam aktivitas di daerah itu.

Hal yang dapat mewakili data pengamatan behavior setting meliputi

- a. Manusia (siapa yang datang, ke mana dan mengapa, siapa yang mengendalikan setting ?)
- b. Karakteristik ukuran (berapa banyak orang perjam ada di dalam setting, bagaimana ukuran setting secara fisik, berapa sering dan berapa lama setting itu ada?)

- c. Objek (ada berapa banyak objek dan apa jenis objek yang dipakai dalam setting, kemungkinan apa saja yang ada bagi stimulasi, respons, dan adaptasi?)
- d. Pola aksi (aktivitas apa yang terjadi di sana, seberapa sering terjadi pengulangan yang dilakukan orang?)

2.5 Perancangan Lansekap

2.5.1 Definisi Lansekap

Rancangan arsitektur harus memperhatikan kondisi alam sekitar, elemen-elemen alam seperti topografi, vegetasi dan margasatwa, tanah, iklim dan air haruslah di perhatikan dalam perencanaan sebuah tapak (Katanesse,1980 dalam Susanti, 2000). Pengertian lansekap yang di persepsikan oleh para ahli perancang dan para ahli kebun ialah kenampakan asli dan aspek estektika (Naveh, 1984). Kier (1979) mengartikan bahwa lansekap sebagai hubungan antara komponen biotik dan abiotik, termasuk komponen yang berpengaruh terhadap manusia, yang terdapat di dalam sebuah sistem yang menyeluruh dan membutuhkan analisa dan konsep yang terpadu. Neef (1967) (dalam Klink, *et. al.* 2002) memberi pengertian lanskap adalah keharmonisan stuktur dan proses yang di tandai dari sifat karakter sebagian permukaan bumi

Menurut Suharto (dalam Susanti, 2000) lansekap mencakup semua elemen pada wajah/karakter tapak, baik elemen alami (*natural landscape*), elemen buatan (*artificial landscape*) dan penghuni atau makhluk hidup yang ada di dalamnya (termasuk manusia). Berarti juga sebidang lahan berpagar yang digunakan untuk mendapatkan kesenangan, kenyamanan, dan kegembiraan. Dari pengertian – pengertian beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa lansekap merupakan suatu perencanaan antara manusia dan lingkungan yang mencakup semua elemen alam, baik yang buatan maupun yang alamiah, dengan memperhatikan aspek estetika untuk mendapatkan kesenangan dan kenyamanan.

2.5.2 Elemen Lansekap

Dalam merancang sebuah taman agar dapat berfungsi secara maksimal dan estetis, perlu dilakukan pemilihan dan penataan secara detail terhadap elemen-

elemennya (Arifin, 2006). Menurut Sulistyantara (2002) elemen taman, atau di sebut juga unsur taman adalah apa saja yang berkaitan dengan taman. Elemen taman dapat dibedakan berdasarkan karakter, yaitu :

1) Material Lunak (*soft material*)

Terdiri dari tanaman dan satwa yang ada di lahan maupun yang diadakan pada taman. Manusia juga dapat dipandang sebagai elemen lunak yaitu yang berkepentingan langsung (pemilik) maupun yang tidak langsung. Dalam merencanakan taman, unsur manusia (sosial) sangat perlu di perhatikan.

2) Material Keras (*hard material*)

Kelompok ini mencakup semua elemen taman yang sifat/karakternya keras dan tidak hidup seperti : tanah, batuan, pekerasan/paving, pagar, jalan setapak, bangunan taman, dan bangunan rumah. Elemen ini juga memunculkan karakter yang kaku, keras, gersang dan sebagainya.

Ashihara (dalam Susanti, 2000) di dalam bukunya membagi elemen lansekap ke dalam tiga bagian :

- 1) *Hard Material* : perkerasan, beton, jalan, paving block, pagar, gazebo, dan pergola
- 2) *Soft Material* : tanaman dengan berbagai sifat dan karakternya
- 3) *Street Furniture* : elemen pelengkap dalam tapak, seperti bangku taman, lampu taman, kolam, dan sebagainya

Menurut Hakim (1993) pembagian elemen lansekap didasari oleh unsur tata hijau dalamnya, yaitu :

- A. Elemen Keras (*hard material*) yang berupa perkerasan, bangunan dan sebagainya. Dalam pembentukan perkerasan, dua hal yang perlu di perhatikan adalah fungsi dan estetika (Hakim & Utomo 2003).
 1. Fungsi, yaitu kegunaan dan pemanfaatan serta waktu pemakaian pada siang atau malam hari
 2. Estetika, yaitu bentuk desain, ukuran/patokan umum, material (bentuk, tekstur, dan warna), keamanan konstruksi, pola (*pattern*)

- B. Elemen Lunak (*soft material*) yang berupa tanaman. Pemilihan jenis tanaman didasari oleh fungsi dan peletakan tanaman. Adapun fungsi tanaman terbagi sebagai berikut :
- a. Pengendali Pandangan
 - Menahan silau yang berasal dari matahari, lampu, pantulan sinar dari perkerasan
 - Membatasi Ruang, sebagai dinding (*border*), atap (*canopy* dari bentuk pohon dan pergola) dan lantai (rumput dan *ground cover*)
 - Membentuk kesan “*privacy*”
 - Menghalangi pandangan dari hal – hal yang tidak menyenangkan seperti sampah, galian, pembangunan, dan sebagainya.
 - b. Pembatas Fisik
 - Mengendalikan pergerakan manusia dan hewan, sebagai penghalang dan mengarahkan pergerakan manusia dan hewan
 - c. Pengendali Iklim
 - Menyerap panas dari sinar matahari dan memantulkannya sehingga menghasilkan suhu yang lebih rendah
 - Menahan, menyerap, dan mengalirkan angin dengan memperhatikan tinggi, bentuk, jenis, dan kepadatan/lebar.
 - Mengendalikan kelembaban
 - d. Pengendali Suara
 - Menyerap kebisingan bagi daerah yang memerlukan ketenangan. Kombinasi lebih dari satu jenis tanaman akan lebih efektif menyerap kebisingan.
 - e. Penyaring Bau dan Debu
 - f. Pemberi Udara Segar
 - g. Pencegah Erosi
 - Mengikat tanah sehingga memperkokoh tanah dan tahan terhadap aliran air di dalam tanah dan tiupan angin.
 - Menahan air hujan agar tidak langsung ke atas tanah
 - h. Habitat Hewan

- Membantu kelestarian hewan sebagai sumber makanan bagi hewan dan sebagai tempat perlindungan hewan
- i. Nilai Estetis
 - Menambah kualitas lingkungan dari segi warna, bentuk, tekstur, dan skala
 - Meningkatkan nilai estetis taman dengan kombinasi beberapa tanaman dan juga elemen lansekap lainnya
 - Menciptakan pola (*pattern*) bayangan pada dinding, lantai dan sebagainya yang dapat berubah-ubah akibat dipengaruhi angin dan waktu.
 - Menciptakan suatu pemandangan yang menarik dari pola bayangan tanaman dan refleksi dari air yang ada di kolam
 - Mempertinggi kualitas lingkungan dengan memilih dan menempatkan beberapa jenis tanaman saja dan mengelompokkannya

2.6 Ruang Terbuka Publik

2.6.1 Ruang (*Space*) dan tempat (*Place*)

Ruang merupakan esensi dalam arsitektur. Dalam tulisannya yang terdapat dalam Harvard Architectural Review berjudul *Space and Anti-Space*, Steven Kent mendefinisikan ruang sebagai volum yang dapat dipersepsikan (*conceivable volume*). Ruang dapat diukur, memiliki batasan yang terdefinisi, secara prinsip ruang bersifat diskontinu, tertutup dan statis (Steven Kent Peterson, 1986)

2.6.2 Pengertian Ruang Terbuka Publik

Secara umum ruang publik/*public space* dapat didefinisikan dengan cara membedakan arti katanya secara harfiah terlebih dahulu. *Public* merupakan sekumpulan orang-orang tak terbatas siapa saja dan *space*/ruang merupakan suatu bentukan tiga dimensi yang terjadi akibat adanya unsur-unsur yang membatasinyaa (Ching, 1992).

Berdasarkan pengertian diatas, dapat diartikan bahwa *public space* atau ruang publik merupakan suatu ruang yang terbentuk sedemikian rupa yang dapat

mewadahi banyak orang (publik) untuk melakukan berbagai aktivitas yang bersifat publik sesuai dengan kegunaan publik space tersebut.

2.6.3 Tujuan Ruang Publik

Secara umum, ruang terbuka publik memiliki tujuan (Carr dkk, 1992) yaitu:

a. Kesejahteraan Masyarakat

Kesejahteraan masyarakat merupakan motivasi dasar dalam penciptaan serta pengembangan ruang terbuka publik dimana disediakan jalur untuk pergerakan, tempat untuk bersantai, dan pusat komunikasi.

b. Peningkatan Visual (*Visual Enhancement*)

Keberadaan suatu ruang publik di sebuah kota dapat meningkatkan kualitas visual kota menjadi lebih harmonis, manusiawi, dan indah.

c. Peningkatan Lingkungan (*Environmental Enhancement*)

Penghijauan pada ruang terbuka publik merupakan sebuah nilai estetika dan menjadi paru-paru kota yang dapat memberikan udara segar di lingkungan yang berpolusi.

d. Pengembangan Ekonomi (*Economic Development*)

Pengembangan ekonomi merupakan tujuan umum dalam penciptaan dan pengembangan sebuah ruang terbuka publik.

e. Peningkatan Kesan (*Image Enhancement*)

Yaitu tujuan yang tidak tertulis secara nyata dalam kerangka penciptaan ruang terbuka publik tetapi selalu ingin dicapai.

2.6.4 Fungsi Ruang Publik dan Peran Ruang Publik

2.6.4.1 Fungsi Ruang Publik

Fungsi ruang publik dibuat sebagai pelengkap dan bertujuan memberikan suasana sebagai suatu kawasan, yaitu :

a. Fungsi yang sifatnya permanen

Yaitu fungsi yang berada di dalam atau disekitar ruang publik itu, seperti fungsi rumah tinggal, historis, komersial, pemerintahan, keagamaan, dan rekreasi.

b. Fungsi yang sifatnya temporer

Yaitu fungsi yang tidak mempunyai bangunan permanen di ruang publik, contohnya kios-kios dan PKL. Hal ini ada hampir di ruang publik di dunia.

2.6.4.2 Peran Ruang Publik

Menurut Carr et al.(1992), terdapat lima kebutuhan dasar yang dicari orang dalam ruang publik : (ibid hal 97)

a) *Comfort*

Kenyamanan adalah prasyarat dari ruang publik yang berhasil. Lamanya waktu yang dihabiskan berada dalam ruang publik merupakan indikator dari kenyamanan. Kenyamanan dipengaruhi oleh faktor lingkungan seperti matahari dan angin; kenyamanan fisik (tempat duduk yang cukup dan nyaman); dan aspek sosial psikologikal.



Gambar 2.2 Kenyaman pengguna ruang publik
(Sumber : www.pps.com)

b) *Relaxation*

Relaksasi berkaitan dengan ketenangan tubuh dan jiwa. Dalam tataran perkotaan, elemen natural seperti pepohonan, *water feature*, dan pemisahan dari lalu lintas membuat relaksasi lebih mudah.

c) *Passive engagement*

Passive engagement kurang lebih dipahami sebagai keterlibatan pengguna ruang publik dimana pengguna tersebut berinteraksi dengan tataran fisik lingkungan tanpa secara aktif terlibat. Contoh sederhana adalah kegiatan mengamati oranglain, seperti yang dikemukakan Whyte (1985) bahwa apa yang menarik orang untuk menggunakan ruang publik adalah keberadaan orang lain berikut aktivitasnya. (15) (William H Whyte, *The Social Life of Small Urban Spaces*. (Michigan : Edwards Brothers Inc, 1985).

d) *Active engagement*

Active engagement melibatkan keterlibatan yang lebih interaktif antarpengguna dan ruang publik. *Active engagement* terjadi ketika para pengguna berinteraksi (mungkin secara spontan) satu sama lain dalam ruang publik, baik itu mengenal maupun belum mengenal. Ruang publik yang sukses memberikan kesempatan untuk berinteraksi dalam berbagai tingkatan dan juga kesempatan untuk tidak berinteraksi.



Gambar 2.3 Interaksi pengguna ruang publik
(Sumber : www.vagustia.wordpress.com)

e) *Discovery*

Orang mengharapkan ‘tontonan’ yang baru atau pengalaman yang menyenangkan ketika menggunakan ruang publik, karena orang

membutuhkan variasi dari rutinitas. *Discovery* tergantung dari variasi dan perubahan. Contohnya adalah pertunjukkan *live*, pameran seni, teater jalanan, festival, parade, bazar, dll.



Gambar 2.4 Pertunjukan musik dan permainan di sebuah ruang publik
(Sumber : www.pps.com)

2.6.5 Jenis Ruang Publik

Menurut Daisy (1974), ruang publik berdasarkan kepemilikannya dapat diklasifikasikan menjadi dua jenis, yaitu :

- a. Ruang publik milik pribadi, digunakan kalangan terbatas. Contohnya halaman perkantoran, halaman sekolah.
- b. Ruang publik milik umum, digunakan oleh orang banyak atau masyarakat umum tanpa kecuali. Contohnya lapangan bermain, taman kota.

Menurut sifatnya, ruang publik terbagi menjadi 2 jenis, yaitu :

- a. Ruang publik tertutup (*indoor public space*) : adalah ruang publik yang terdapat di dalam suatu bangunan. Contohnya: mall, pasar, dan sebagainya.
- b. Ruang publik terbuka (*outdoor public space*) : yaitu ruang publik yang berada di luar bangunan yang sering juga disebut ruang terbuka (*open space*). Contohnya: taman, lapangan, plaza.

Beberapa hal yang harus dipahami bahwa kehadiran ruang publik sangat berkaitan dengan lingkungan di sekitarnya, terutama manusia sebagai penggunaannya. Dalam buku *The Death and Life of Great American Cities*, Jane Jacobs (1961) menekankan akan pentingnya keberadaan aktivitas untuk memberikan pengawasan bagi suatu lingkungan dan pendefinisian teritori yang jelas untuk membedakan antara ruang privat dan ruang publik. Oleh karena itu, asas kebutuhan manusia akan ruang publik menjadi penting untuk diperhatikan.

Dari kebutuhan manusia sebagai pengguna ruang publik itulah yang akan menentukan keberhasilan suatu ruang publik.

Secara esensial, ada tiga kriteria ruang publik (Dharmawan, 2007), antara lain :

- a. Dapat memberikan makna atau arti bagi masyarakat setempat secara individu maupun kelompok (*meaningful*).
- b. Tanggap terhadap semua keinginan pengguna dan dapat mengakomodasi semua kegiatan yang ada pada ruang publik tersebut (*responsive*).
- c. Dapat menerima kehadiran berbagai lapisan masyarakat dengan bebas tanpa ada diskriminasi (*democratic*).

2.7 Taman

2.7.1 Pengertian Taman

Menurut Laurie (1986) asal mula pengertian kata taman (*garden*) dapat dipahami dari bahasa Ibrani *gan*, yang artinya melindungi dan mempertahankan serta menyatakan tentang pemagaran secara tidak langsung atau lahan yang dibatasi, dan *oden* atau *eden* yang mempunyai arti kesenangan. Jadi dalam bahasa Inggris kata *garden* memiliki pengertian dari gabungan kedua kata tersebut, yaitu sebidang lahan berpagar yang dimanfaatkan untuk kesenangan dan kegembiraan.

Djamal (2005) menyatakan bahwa taman merupakan sebidang tanah terbuka yang memiliki luasan tertentu yang ditanam rerumputan, pepohonan, perdu, dan semak juga bisa dikombinasikan dengan kreasi elemen lainnya. Biasanya digunakan untuk melakukan berbagai aktivitas seperti olah raga, bermain, bersantai, dan sebagainya

2.7.2 Asal Mula Konsep Taman

Wujud pengakuan pada keindahan alam yaitu pembuatan taman oleh penguasa kuno dalam sebuah penataan lahan pertanian yang memiliki variasi pengairan. Pohon yang rindang, aliran air, batu-batu, bunga warna-warni, dan

elemen lainnya merupakan karunia alam yang memiliki nilai keindahan yang tinggi. Kemudian bentuk-bentuk itu dibawa ke sebuah lahan pertanian untuk dijadikan sebuah taman yang bisa dinikmati setiap waktu.

Suatu konsep taman yaitu untuk kegiatan bersenang-senang. Hal itu karena rancangan dan susunannya terlihat berasal dari praktek pengairan kuno dan penanaman. Sebagian besar kepercayaan keagamaan di dunia menggambarkan taman-taman atau firdaus saat permulaan zaman atau saat akhir kehidupan muka bumi.

2.7.3 Jenis dan klasifikasi Taman

Penggolongan taman berdasarkan typenya berhubungan dengan pemanfaatan taman secara langsung dan tidak langsung oleh pengguna. Berdasarkan typenya taman terdiri dari 2 jenis, yaitu:

a. Taman Aktif

Taman yang dapat digunakan secara langsung oleh pengunjung. Taman ini dilengkapi dengan beberapa fasilitas penunjang seperti area bermain, tempat duduk, fasilitas olahraga, dan sarana rekreasi lainnya.



Gambar 2.5 Area bermain dan tempat duduk sebagai salah satu fasilitas penunjang.

(Sumber : www.pps.com)

b. Taman Pasif

Taman ini lebih ditujukan untuk kenikmatan visual saja. Di dalam taman ini tidak dibolehkan adanya aktivitas atau kegiatan pengunjung.

Stephen William, dalam bukunya (1995, hal 162) menyatakan bahwa taman dapat diklasifikasikan berdasarkan hierarki, yaitu :

- a. *Regional park*, yaitu taman yang luasnya sekitar 400 hektar dan jarak tempuh dari hunian antara 3,2-8 km. Berupa hutan kota memiliki sedikit fasilitas rekreasi aktif tapi tersedia lapangan parkir pada lokasi strategis.
- b. *Metropolitan park*, yaitu taman yang luasnya sekitar 60 hektar dan jarak tempuhnya dari hunian sekitar 3,2 km. Berupa taman yang memiliki vegetasi alami dan dilengkapi fasilitas bermain dan lapangan parkir.



Gambar 2.6 Fasilitas bermain pada taman
(Sumber : www.hellenovoa.com)

- c. *District parks*, yaitu taman yang luasnya sekitar 20 hektar dan jarak tempuhnya dari hunian sekitar 1,2 km. Berupa taman yang memiliki *setting* lansekap alami dan tersedia sarana bermain, sarana olahraga *outdoor*, dan sedikit lapangan parkir.



Gambar 2.7 Sarana olahraga dan sarana lapangan parkir pada taman
(Sumber : <http://metro.news.viva.co.id>)

- d. *Local parks*, yaitu taman yang luasnya sekitar 2 hektar dan jarak tempuhnya dari hunian sekitar 0,4 km. Berupa taman yang memiliki fasilitas tempat duduk, sarana bermain anak, dan bila lahan mencukupi tersedia juga sarana olahraga. Jenis taman ini tidak tersedia lapangan parkir, dapat dikunjungi hanya dengan berjalan kaki.

- e. *Small local parks*, yaitu taman yang mirip dengan local park tetapi dalam skala yang lebih kecil dan dikunjungi dengan berjalan kaki.
- f. *Linear parks*, yaitu berupa koridor hijau serta dengan jalur pejalan kaki, menyediakan fasilitas rekreasi informal, dan bersifat publik.

2.7.4 Elemen Taman

Menurut Arifin (2006), dalam sebuah perancangan taman harus dilakukan pemilihan serta penataan elemen-elemen secara detail, agar taman menjadi fungsional dan estetis. Elemen taman dapat diklasifikasikan menjadi :

- a. Berdasarkan jenis dasar elemen :
 - Elemen alami
 - Elemen non alami (buatan)
- b. Berdasarkan kesan yang ditimbulkan :
 - Elemen lunak (*soft material*) seperti air, tanaman, dan satwa.
 - Elemen keras (*hard material*) seperti pagar, paving, bangku taman, lampu taman, pergola, patung, dan sebagainya.



Gambar 2.8 Tanaman dan satwa sebagai elemen lunak.
(Sumber : <http://www.pt-sakura.com> dan www.sulutexplorer)



Gambar 2.9 Patung dan bangku taman sebagai elemen keras.
(Sumber : [Wikimedia.com](http://www.wikimedia.com) dan <http://www.hargreaves.com>)

c. Berdasarkan kemungkinan adanya perubahan :

Taman dalam skala besar atau dalam konteks lansekap, mempunyai elemen perancangan yang bervariasi yang mempunyai perbedaan dalam hal kemungkinan dapat dirubah. Elemen tersebut dapat diklasifikasikan menjadi :

- Elemen mayor, adalah elemen yang sulit diubah, seperti gunung, sungai, pantai, suhu, hujan, kelembaban udara, angin, radiasi matahari, petir, dan sebagainya.
- Elemen minor, adalah elemen yang dapat diubah, seperti bukit kecil, sungai kecil, tanaman, elemen buatan manusia, dan sebagainya.

2.7.5 Taman Kota dan Fasilitas untuk Aktivitas Manusia

Pada awal keberadaannya, taman dalam bentuk yang sederhana merupakan tempat manusia beraktivitas. Dalam hal ini taman kota memiliki peran sebagai ruang sosial. Aktivitas yang terjadi di taman adalah aktivitas yang bersifat santai, relaksasi, dan berupa kesenangan. Namun jenis aktivitasnya telah bervariasi sesuai dengan kebutuhan manusia atau masyarakat itu sendiri, bahkan taman dapat menjadi tempat beraktivitas secara komunal oleh manusia. Hal inilah yang mendorong diciptakannya fasilitas-fasilitas untuk mendukung berbagai aktivitas manusia di taman kota.



Gambar 2.10 Aktivitas manusia di area taman.
(Sumber : www.pps.com)

Dijelaskan di dalam buku *Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap* bahwa ditinjau dari sifat kegiatan dan kebutuhan fasilitas untuk mendukung aktivitas manusia di taman tersebut, maka taman kota digolongkan menjadi :

- a. Ruang terbuka pasif, yaitu manusia menikmati pemandangan taman maupun sekitarnya, contohnya menikmati lingkungan hijau dan kolam air mancur dengan panca indera. Kegiatan yang bersifat rekreatif tetapi bersifat kontemplatif dan tidak membutuhkan fasilitas tertentu.
- b. Ruang terbuka aktif, yaitu selain menikmati lingkungan yang ada, manusia juga melakukan kegiatan lain yang bersifat aktif. Misalnya kegiatan olahraga, bermain, dan jalan-jalan yang kegiatannya membutuhkan fasilitas pendukung seperti area bermain dan lapangan untuk olahraga.



Gambar 2.11 Menikmati lingkungan dengan panca indera dan kegiatan bermain.
(Sumber :www.metrojacksonville.com dan www.pps.com)