

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Tentang Kantor Pemasaran

2.1.1 Tinjauan tentang Kantor

2.1.1.1 Pengertian Kantor

Beberapa definisi kantor dari berbagai sumber

Kata “Kantor” merupakan kata dalam bahasa Indonesia yang diambil dari istilah Belanda “Kantoor” yang berarti kamar kerja atau ruangan untuk usaha dan pemusatan pekerjaan.

Menurut Badudu (1996) kantor dapat didefinisikan sebagai:

- Balai (gedung, ruangan) tempat menulis atau mengurus suatu pekerjaan
- Badan usaha yang terdiri dari satu atau lebih yang melaksanakan kegiatan dalam suatu bidang usaha
- Gedung atau kumpulan ruang² untuk pekerjaan organisasi atau bagian dari organisasi

Menurut Soedarmayanti (2001) kantor adalah

- Tempat dilaksanakannya kegiatan menangani informasi
- Tempat terjadinya proses penanganan informasi mulai dari menerima, mengumpulkan, mengolah, menyimpan, sampai menyalurkan dan mendistribusikan informasi

Perkembangan pesat dewasa ini kantor mempunyai makna lebih dari hanya sebagai tempat, melainkan sebagai pusat kegiatan penyediaan informasi guna menunjang kelancaran pelaksanaan kegiatan di segala bidang

2.1.1.2 Kriteria kantor

1. Berdasarkan tujuan usaha dan lingkungan suasana kerja

Kantor administrasi pemerintahan, kantor administrasi perusahaan, kantor administrasi sosial

2. Berdasar pemilikinya:

Kantor pemerintah, kantor swasta

3. Berdasar sifat dan tujuan kegiatan

Kantor yang sifatnya komersial untuk mencari keuntungan yaitu dengan disewakan dan kantor yang dipakai sendiri (non komersial)

4. Berdasarkan hierarkinya

Kantor pusat, kantor cabang, kantor perwakilan

2.1.2 Tinjauan tentang pemasaran

Pemasaran adalah kegiatan manusia dalam hubungannya dengan pasar, pemasaran maksudnya bekerja dengan pasar untuk mewujudkan transaksi yang mungkin terjadi dalam memenuhi kebutuhan dan keinginan manusia. Kegiatan pemasaran bertujuan untuk memahami keinginan dan kebutuhan konsumen agar produk atau jasa Bank sesuai dengan kebutuhan masyarakat sehingga produk dan jasa Bank dapat terjual dengan sendirinya.

Menurut Mudrajad Kuncoro dan Suhardjono (2002,89-90)ada empat pilihan kesempatan dalam pengembangan pasar:

1. Penetresi Pasar:

Pemasaran produk yang telah ada untuk pasar sekarang.

2. Pengembangan produk :

Mengembangkan Produk baru untuk memenuhi kebutuhan pasar yang telah ada

3. Pengembangan pasar.

Mamasarkan produk yang telah ada untuk memenuhi kebutuhan pasar baru yang akan dikembangkan.

4. Diversifikasi produk:

Mengembangkan produk baru untuk memenuhi pasar baru setelah melakukan analisis pasar, manajemen harus menetapkan tujuan perusahaan.

2.1.2.1 Pengertian Pemasaran

Pemasaran (marketing) merupakan satu kegiatan pokok yang dilakukan oleh para pengusaha untuk memperoleh laba, mempertahankan kelangsungan hidup dan untuk mengembangkan usaha. Pemasaran (marketing) itu sendiri berasal dari kata market yang artinya pasar. Banyak depinisi yang telah dikemukakan oleh para ahli bidang pemasaran.

Tetapi mereka semua berpendapat bahwa kegiatan pemasaran bukan hanya sekedar kegiatan menjual barang atau jasa tetapi lebih luas dari pada hal tersebut, untuk mengetahui lebih jelas mengenai apa sebenarnya yang dimaksud dengan pemasaran, berikut penulis menguraikan beberapa batasan atau depinisi yang dikemukakan oleh beberapa ahli pemasaran.

Menurut Philip Kotler (1987, 5) dalam bukunya Marketing Management Analysis, Planning, and Control yaitu suatu proses sosial, dimana individu dan

Penerapan "Natural Park for Family Living" pada Desain Kantor Pemasaran The Green Andara

kelompok mendapatkan apa yang mereka butuhkan, dan mereka inginkan dengan menciptakan dan mempertahankan produk dan individu dan kelompok lainnya menyatakan pemasaran adalah “kegiatan manusia yang diarahkan untuk memuaskan kebutuhan dan keinginan melalui proses pertukaran”.

Menurut Lamb dkk (2001, 6) menyatakan pemasaran adalah “suatu proses dan menjalankan konsep, harga dan distribusi sejumlah ide, barang, dan jasa untuk menciptakan pertukaran yang mampu memuaskan tujuan individu dan organisasi”. Dari uraian diatas dapat ditarik kesimpulan: bahwa pemasaran merupakan proses yang melibatkan analisis, perencanaan, pelaksanaan, dan pengadilan yang mencakup barang, jasa dan gagasan yang tergantung pada pertukaran dan tujuan menghasilkan kepuasan bagi pihak-pihak yang terkait

2.1.2.2 Fungsi Pemasaran

Menurut Kasmir (2004, 89-90) menyatakan bahwa fungsi pemasaran meliputi:

1. Pemasaran sebagai fungsi yang sama
Yaitu pemasaran sama besarnya dengan fungsi keuangan, Produksi, Kepegawaian, sumber daya manusia dengan kata lain masing-masing fungsi memiliki kesamaan satu dengan yang lainnya.
2. Pemasaran sebagai fungsi yang lebih penting
Yaitu bahwa fungsi pemasaran memiliki peran yang paling besar dari fungsi keuangan, produksi, kepegawaian dan sumberdaya manusia.
3. Pemasaran sebagai fungsi utama
Yaitu pemasaran dipusatkan sebagai sentral dari kegiatan fungsi lainya atau dengan kata lain fungsi pemasaran sebagai inti dari kegiatan perusahaan.
4. Pelanggan sebagai pengendalian
Yaitu masing-masing fungsi memiliki peran yang sama namun dikendalikan oleh pelanggan
5. Pelanggan sebagai fungsi pengendalian dan pemasaran sebagai fungsi integrative
Yaitu pemasaran sebagai pusat intergratif fungsi keuangan produk dan sumberdaya manusia sedangkan pelanggan karena pelanggan sangat berkaitan dengan keuangan, sumberdaya manusia, dan produksi dalam pengendalian pemasaran

2.1.2.3 Peran Komunikasi Pemasaran

Komunikasi pemasaran adalah sarana yang digunakan dalam upaya untuk menginformasikan membujuk dan mengingatkan konsumen langsung atau tidak langsung tentang produk yang mereka jual dalam pengertian tertentu komunikasi

Penerapan “Natural Park for Family Living” pada Desain Kantor Pemasaran The Green Andara

pemasaran menggambarkan suara mereka dan merupakan sarana yang dapat digunakannya untuk membangun dialog dan memagun dialog dengan konsumen komunikasi pemasaran membentuk banyak fungsi bagi konsumen. Konsumen dapat diberitahu atau ditunjuk bagaimana dan mengapa sebuah produk digunakan oleh orang seperti apa dan dimana serta kapan konsumen dapat belajar tentang siapa yang membuat produk dan apa yang dipertahankan perusahaan dan merek. Dan konsumen dapat diberikan satu insentif atau imbalan untuk percobaan atau penggunaan komunikasi pemasaran memungkinkan perusahaan menghubungkan merek merek mereka dengan orang lain tempat acara khusus pengalaman merek perasaan dan barang komunikasi pemasaran dapat berkontribusi pada ekuitas merek dengan membangun merek dalam ingatan dan menciptakan citra merek.

2.1.2.4 Komunikasi pemasaran dan ekuitas merek

Walaupun iklan sering merupakan unsur sentral dari program komunikasi pemasaran biasanya itu bukan satu satunya atau bahkan paling penting dari segi ekuitas merek . Bauran komunikasi pemasaran terdiri atas 6 cara, komunikasi utama

1. Iklan. Setiap bentuk presentasi yang bukan dilakukan orang dan berupa promosi gagasan barang atau jasa oleh sponsor yang telah ditentukan.
2. Promosi penjualan
Berbagai jenis insentif jangka pendek untuk mendorong orang mencoba atau membeli produk atau jasa
3. Acara Khusus dan Pengalaman
Perusahaan menseponsori kegiatan dan program program yang dirancang untuk menciptakan interaksi setiap hari atau interaksi yang berkaitan dengan merek
4. Hubungan masyarakat dan Pemberitaan
Bebagai program yang dirancang untuk mempromosikan atau melindungi citra perusahaan atau masing masing produknya
5. Pemasaran Langsung
Penggunaan surat telepon faksimili, email atau internet untuk berkomunikasi langsung atau meminta tanggapan atau berdialog dengan pelanggan tertentu dan calon pelanggan
6. Penjualan pribadi
Interaksi tatap muka dengan 1 atau beberapa calon dengan maksud untuk melakukan presentasi menjawab pertanyaan dan memperoleh pemesanan

Tabel 2.1. Sarana Komunikasi umum

Iklan	Promosi penjualan	Acara khusus /pengalaman	Hubungan masyarakat	Penjualan pribadi	Pemasaran langsung
Iklan cetak dan siaran	Konteks permainan, undian, lotre	Olahraga	Peralatan pers	Presentasi pemasaran	Katalog
Kemasan luar	Cendera mata dan hadiah	Hiburan	Ceramah	Pertemuan Penjualan	Surat
Sisipan	Contoh produk	Festival	seminar	Program insentif	Telemarketing
Kemasan film	Pekan raya dan pameran dagang	Seni	Laporan tahunan	Contoh produk	Belanja elektronik
Brosur dan buklet	Pameran	Kegiatan amal	Sumbangan amal	Pekan Raya dan Pameran Dagang	Belanja tv
Poster dan buklet	Peragaan	Wisata perusahaan	Pemberitaan		Surat faks
Direktori	Kupon	Museum perusahaan	Hubungan lngkungan tetangga		Email
Cetak ulang iklan	Rabat	Kegiatan jalanan	Lobi		Voice mal
Reklame	Pembiayaan bunga rendah		Media identitas		
Tanda pajangan	Hiburan		Majalah perusahaan		
Pajangan di tempat pembelian	Potongan harga				
Bahan audio visual	Tukar tambah				
Simbol dan logo	Program berkelanjutan				
Videotape	Tie-in				

Setiap kontak merek menyerahkan satu kesan yang dapat menguatkan atau melemahkan pandangan pelanggan tentang perusahaan.

Aktifitas komunikasi pemasaran berkontribusi pada ekuitas merek melalui banyak cara dengan menciptakan kesadaran akan merek menghubungkan asosiasi yang tepat dengan gambar merek.

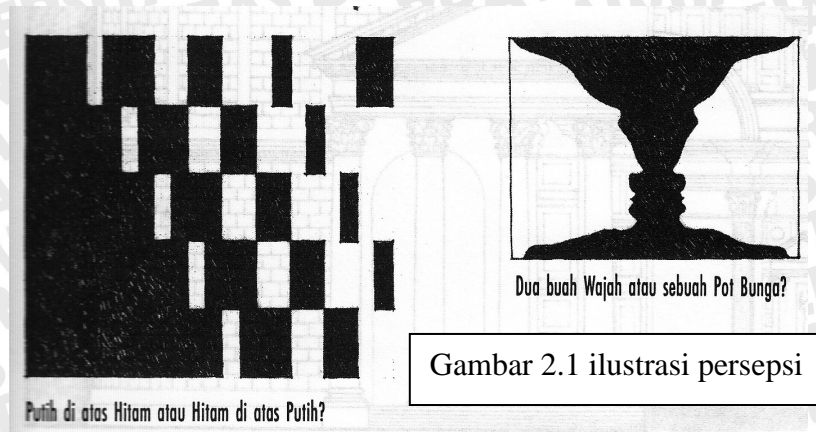
Penerapan “Natural Park for Family Living” pada Desain Kantor Pemasaran The Green Andara

Satu implikasi dari konsep ekuitas merek adalah bahwa merek dimana asosiasi merek dibentuk tidak menjadi masalah dengan kata lain jika konsumen memiliki asosiasi merek yang sama kuat unik dan menyenangkan terhadap subaru dengan konsep luar rumah aktif dan kasar karena paparannya pada sebuah iklan tv yang menunjukkan sebuah mobil yang dikendarai diatas darah yang kasar pada musim yang berbeda tahun itu atau karena fakta bahwa subaru menseponsori acara acara khusus (event)ski kayak dan sepeda gunung, maka dampak dari segi ekuitas merek harus identik

Namun aktifitas komunikasi pemasaran ini harus terpadu untuk mengirim pesan yang konsisten mencapai penentuan posisi strategi titik berangkat dalam merencanakan komunikasi pemasaran adalah audit atau semua interaksi potensial yang dimiliki pelanggan di pasar sasaran terhadap merek dan perusahaan sebagai contoh seseorang tertarik untk membeli komputer baru mungkin berbicara kepada orang lain melihat iklan televisi membaca artikel, mencari informasi pada internet dan melihat ketoko komputer , pemasar perlu menilai pengalaman pada kesan mana akan memiliki pengaruh paling banyak pada setiap proses pembelian pemahaman ini akan membantu mereka mengalokasikan biaya komunikasi secara lebih efisien dan merancang mengintlemen tasikan program komuikasi yang benar. Memadukan komunikasi pemasaran untuk membangun ekuitas merek

2.1.2.5 Persepsi

Persepsi adalah "Bagaimana kita melihat dunia sekitar kita" ada sebuah obyek misalnya toko matahari obyek tersebut kita lihat atau dalam bahasa canggihnya kita mendapat stimuli tentang obyek tersebut. Berdasarkan stimuli itu kita mendapatkan gambaran, tentang toko matahari : "menurut saya toko matahari itu dan seterusnya itulah persepsi.Dalam pemasaran keputusan konsumen didasarkan pada persepsi bukan pada realitas dengan kata lain persepsi itu merupakan realitas bagi konsumen.sehingga bagi konsumen persepsi lebih penting daripada realitas



2.1.3 Tinjauan tentang properti

Definisi properti menurut wurtzbach and miles(1991) yaitu "property refers to things and objects capable of ownership" yang artinya" property menurut pada segala benda dan obyek yang dapat dimiliki"

Pengertian properti menurut "*common law*" atau hukum Anglo Saxon dari Inggris disebutkan bahwa properti artinya pemilikan atau hak untuk memiliki sesuatu benda, atau segala benda yang dapat dimiliki. Artinya properti dapat dibedakan kepemilikannya atas benda-benda bergerak (*personal property*) dan tanah serta bangunan permanen (*real property*).

Dalam *personal property* ada yang termasuk *tangible* (seperti peralatan, perlengkapan mesin, kendaraan dan lain-lain) dan *intangible asset* (seperti surat-surat berharga dan *godwill/copyright/franchises*, dan lain-lain).

Sedangkan *real property* adalah pengertian properti yang kita pahami selama ini yakni tanah dan bangunan permanen serta pengembangan lainnya. Properti merupakan konsep legal dalam artikata properti adalah sesuatu yang memiliki unsur kepentingan, manfaat (hak) yang terukur secara hukum. (Sumber : www.google.com)

Properti menunjukkan kepada sesuatu yang biasanya dikenal sebagai entiti dalam kaitannya dengan kepemilikan seseorang atau sekelompok orang atas suatu hak eksklusif. Bentuk yang utama dari properti ini adalah termasuk real properti (tanah), kekayaan pribadi (*personal property*) (kepemilikan barang secara fisik lainnya), dan kekayaan intelektual. hak dari kepemilikan adalah terkait dengan properti yang menjadikan sesuatu barang menjadi "kepunyaan seseorang" baik pribadi maupun kelompok, menjamin si pemilik atas haknya untuk melakukan segala suatu terhadap properti sesuai dengan kehendaknya, baik untuk menggunakannya ataupun tidak menggunakannya, untuk mengalihkan hak kepemilikannya.

Penerapan "Natural Park for Family Living" pada Desain Kantor Pemasaran The Green Andara

2.1.3.1 Definisi Properti dalam Peraturan Perundang-undangan

Peraturan perundang-undangan yang menggunakan istilah "Properti" adalah Surat Keputusan Menteri Negara Perumahan Rakyat, selaku Ketua BKP4N No. 05/KPTS/BKP4N/1995 Tanggal 23 Juli 1995. Dalam peraturan tersebut pengertian Properti dirumuskan sebagai berikut:

"Properti (*real properti*) adalah tanah hak dan atau bangunan permanen yang menjadi obyek pemilik dan pembangunan". (pasal 1 angka 4)

Sedang jasa yang terkait dengan properti atau obyeknya properti (pasal 1 angka 3) terdiri dari:

1. Jasa Konsultan Pengembangan Properti (*Property Development Consultancy*)
2. Jasa Penilai Properti (*Property Valuation*)
3. Jasa Perantara Properti (*Property Agency and Brokerage*)
4. Jasa Pengelola Properti (*Property Management*)

2.1.3.2 Pengertian "Properti" menurut Hukum Anglo Saxon (*Common Law*)

Istilah dan pengertian "properti" berasal dari Hukum Inggris atau Hukum Anglo Saxon, disebut pula "*Common Law*". Pengertian properti menurut hukum dapat dikutip dari kamus *English Law Dictionary* (Penerbit : *Peter Collin Publishing, 1986*).

Pengertian "Properti" menurut *Common Law* adalah:

Ownership or right to own something (pemilikan atau hak untuk memiliki sesuatu benda)

1. *Law of property* (hukum benda) = *Branch of the law dealing with the rights of ownership* (cabang dari hukum yang berhubungan dengan hak untuk memiliki).
2. *Anything which can be owned* (segala benda yang dapat dimiliki)
3. Contoh : *Intellectual property, personal property*.
4. *Personal property = things (but not land) which belong to a person and be inherited by his heirs*.
5. *(real)property = land and building*

Dari pengertian hukumnya dapat ditarik kesimpulan:

1. Pengertian "properti" diatur dalam hukum benda (*Law of Property*)
2. Properti = pemilikan atau hak untuk memiliki ssuatu benda

Properti dalam arti :

1. *Personal property* = benda bergerak disingkat "personalty"
2. *Real property* = tanah dan bangunan permanent= benda tak bergerak.
3. Dengan demikian "semua benda yang bkan tanah dan benda-benda yang terkait dengan tanah (pagar dan rumah-rumah) adalah benda bergerak (*personal property/personalty*)"

2.1.3.3 Pengertian Properti dan Padanannya dalam Hukum Positif Indonesia

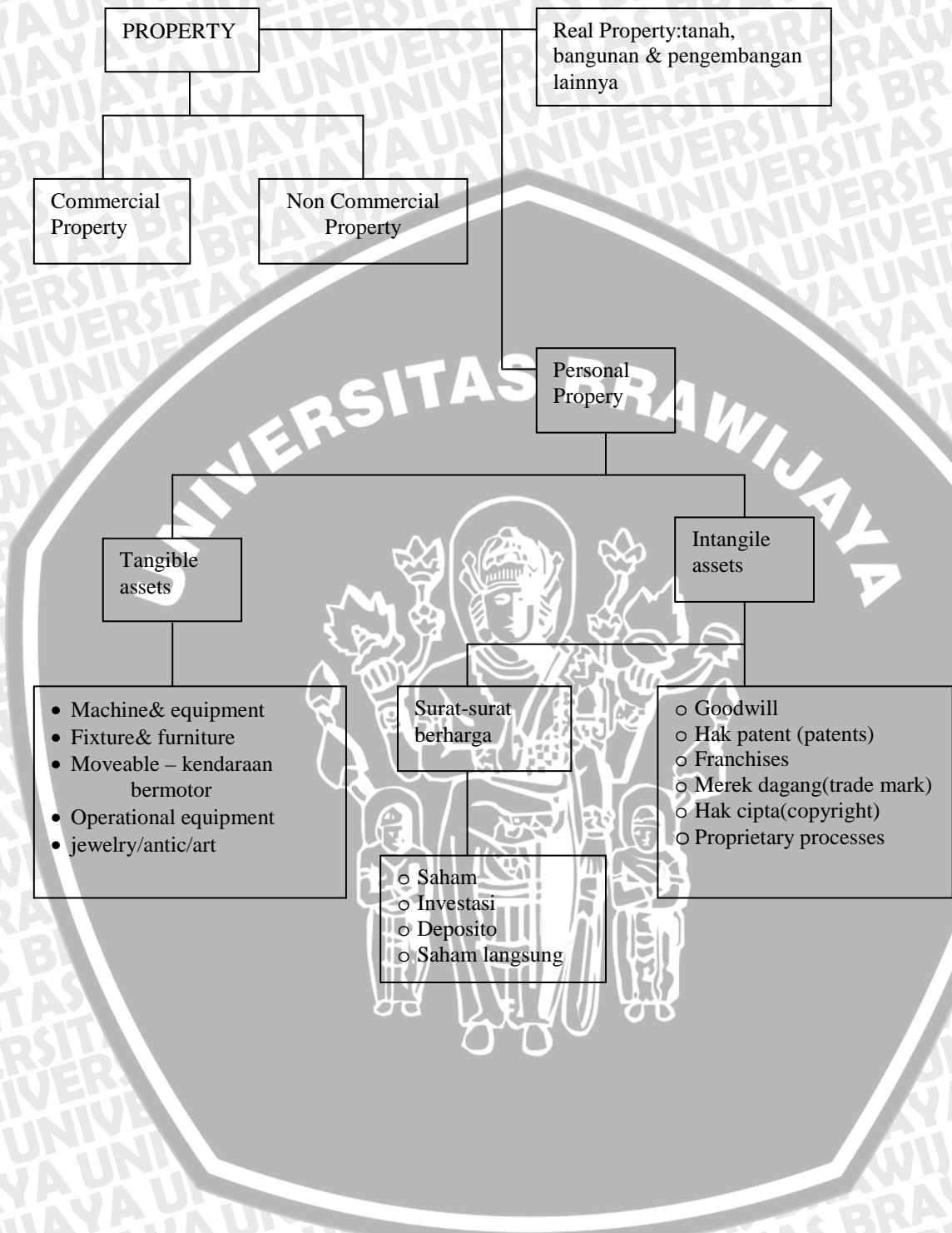
Hukum positif adalah hukum yang berlaku sekarang dan dapat dituntut pelaksanaannya dalam praktek. Di Indonesia hukum positif yang mengatur benda atau property adalah UU No. 5 Tahun 1960 tentang "Peraturan Dasar Pokok-pokok Agraria" dan Kitab Undang-undang Hukum Perdata Indonesia tentang "BENDA" yang membedakan:

Benda tak bergerak (*real property*) yaitu tanah atau tanah hak berikut benda-benda lainnya yang berkaitan dengan tanah, baik karena alam maupun buatan manusia (bangunan perumahan dan lingkungannya)

Benda bergerak (atau *personal property*) yang menurut sifatnya dapat dipindah-pindahkan dan dihitung jumlahnya. Sedang benda bergerak dapat berupa benda berwujud (*'tangible'*) dan benda tak berwujud (*'intangible'*), yaitu tagihan, hak paten, hak milik intelektual.

Sedang yang dimaksud properti di Indonesia padanannya meliputi pengertian benda di atas. Apabila "*property*" dalam arti "*Real Property*" adalah tanah hak dan benda-benda yang berkaitan dengan tanah misalnya bangunan permanen atau tanaman keras dan hasil karya. Dalam textbook tentang Real Estate (USA) disebut "*land and all attachment to land*".

Gambar 2.2. Penggolongan Property



2.2 Pengertian dan Pentingnya Kantor Pemasaran Properti

Suatu kantor pemasaran bagi sebuah properti merupakan ujung tombak, keberadaan properti itu sendiri, jika sebuah kantor pemasaran dapat berfungsi secara maksimal maka dengan sendirinya properti tersebut juga akan menjadi baik karena dalam sebuah kantor pemasaranlah terjadi proses pemasaran, penjualan, perencanaan, sebuah kantor pemasaran haruslah menjadi representasi dari brand/image/pencitraan yang mewakili pengembang

Visi : Adapun visi owner pada desain kantor Pemasaran Properti ini adalah penerapan konsep “Natural Park for Family Living” pada desain bangunan kantor pemasaran”

Misi : 1. Menerjemahkan siapa dan bagaimana properti the green andara pada pengunjung
2. Menyatukan konsep properti dengan landscape site

Visi : Terwujudnya kantor pemasaran yang mampu merepresentasikan konsep “Natural Park for Family Living” informatif, produktif dan kondusif, serta mampu mewadahi aktifitas dialog antara penjual dan pembeli, serta mewujudkan sektor properti sebagai salah satu pilar perekonomian di daerah Jakarta selatan.

Misi : 1. Membentuk Suatu wadah yang menjadi pusat yang menjadi pusat dalam hal pengurusan dan administrasi perusahaan yang bergerak dalam hal tanah milik dan bangunan yang letaknya di Jakarta selatan.
2. Meningkatkan mutu pelayanan kepada masyarakat, memberi rasa nyaman, dan aman pada pengguna
3. Meningkatkan kualitas kerja pengguna

2.3 Tinjauan “The Green Andara”

Pertumbuhan penduduk di Jakarta, sebagai ibukota Republik Indonesia, baik karena kelahiran maupun arus urbanisasi, dari tahun ke tahun tumbuh bagai deret ukur. Jumlahnya terus meningkat secara signifikan, hingga saat ini diperkirakan sekitar 8,5 juta manusia (<http://www.kependudukancapil.go.id>). Semua warga Jakarta tersebut, membutuhkan hunian untuk tempat tinggalnya. Bagi warga ibukota yang berada dalam status sosial ekonomi (SSE) menengah dan tinggi, maka kepemilikan rumah hunian tidaklah bermasalah, karena penghasilan mereka menjangkau untuk membeli rumah tempat tinggal yang berkualitas dari sudut estetika arsitektur, lokasi yang berdekatan dengan kota dan lingkungan yang bersih. Namun, bagi mereka yang berada dalam SSE

Penerapan “Natural Park for Family Living” pada Desain Kantor Pemasaran The Green Andara

bawah, mempunyai rumah hunian yang layak huni dan berada dekat dengan pusat kegiatan kota, adalah problem besar yang sulit tertangani.

Guna mengatasi kesenjangan sosial ini, pemerintah mengeluarkan kebijakan bagi para pengembang perumahan (properti), yakni dalam melakukan pembangunan perumahan harus berpedoman pada komposisi pembangunan rumah mewah, menengah dan sederhana yang seimbang, yakni dengan perbandingan 1:3:6. Namun, aturan ini terbentur pada problem harga tanah di Jakarta yang amat tinggi, sehingga pengembang akan mengalami kerugian bila konsisten membangun rumah dengan mengikuti kebijakan komposisi pemerintah tersebut. Belum lagi problem yang ditimbulkan berkenaan dengan penataan lingkungan yang estetik dan marketable, bila satu lokasi diisi dengan bangunan mewah, menengah dan sederhana sekaligus.

Guna mengatasi hal ini, maka alternatif kebijakan yang ditempuh oleh pemerintah dan mendapat dukungan dari kalangan pengembang adalah pembangunan rumah susun sewa dan rumah susun milik. Harga rumah ini relatif murah dan terjangkau oleh lapisan masyarakat bawah, sekalipun dari pertimbangan keuntungan bisnis, sangatlah minim, sehingga tidak banyak perusahaan properti yang terjun untuk ikut membangun rumah susun sewa maupun rumah susun milik. Bagi developer yang menarik namun kompetitif untuk dunia bisnis properti, adalah membangun rumah menengah (dengan kisaran harga Rp. 850 juta sampai Rp. 3.5 miliar), serta rumah mewah dengan kisaran harga di atas Rp. 3.5 miliar.

Orientasi pasar untuk rumah menengah dan mewah, tidak hanya terbatas pada estetika arsitektur dan penataan ruang di masing-masing rumah, melainkan juga ketersediaan berbagai fasilitas sosial dan hiburan di kawasan tersebut. Termasuk juga landscape serta fasilitas yang berkonsep alami, sangat dipertimbangkan. Kompetisi pasar antar pengembang properti di pangsa pasar menengah dan mewah ini, sangatlah ketat. Sebuah pengembang di Jakarta Selatan yaitu :The Green Andara, adalah salah satu dari ratusan pengembang di Jakarta, yang berupaya membidik pasar hunian kelas menengah atas tersebut. The Green Andara membangun perumahan di kawasan Pondok labu, Jakarta Selatan, dengan kisaran harga dari Rp. 850 juta sampai Rp. 3.5 miliar ke atas. Mengingat ketatnya persaingan antar developer, maka harga yang dipasang ini dinilai sudah kompetitif, karena setiap rumah didesain secara unik dan estetik, serta penataan lingkungan yang asri menjadi hal yang penting untuk diperhatikan.

Sebagai etalase dan representasi dari produk yang akan ditawarkan dan sekaligus bisa memberi kepuasan dan kepercayaan kepada konsumen untuk membeli, maka

keberadaan kantor pemasaran yang representatif sangat mutlak diperlukan. Mengingat tingginya harga tanah di Jakarta saat ini, serta ketatnya kompetisi pasar, maka saat ini tidak banyak pengembang yang membangun perumahan sekaligus dengan melakukan penataan lingkungan yang asri, atau berwawasan lingkungan. Sekalipun pemerintah sudah mengeluarkan kebijakan proporsi pembangunan rumah dan fasilitas umum (lingkungan), yakni sebesar 60% areal untuk kawasan perumahan dan 40% areal untuk kawasan fasilitas sosial/lingkungan, namun tidak semua pengembang, terutama pengembang kecil, mentaati ketentuan ini. Banyak perumahan yang dibangun tanpa memperhatikan konsep penataan lingkungan, terutama yang hanya membangun kompleks perumahan dengan jumlah rumah tidak lebih dari 20 rumah.

The Green Andara, sebagai sebuah pengembang besar, yang terletak di jalan Andara, kelurahan Pondok Labu kecamatan Cilandak Jakarta Selatan membangun perumahan sesuai dengan kebijakan pemerintah Jakarta Selatan, yang menempatkan wilayah Jakarta Selatan sebagai kawasan resapan air. Oleh sebab itu, 80% dari areal seluas 27,7 ha, ditetapkan sebagai kawasan untuk pembangunan lingkungan yang asri atau ruang terbuka hijau (RTH), fasilitas sosial dan fasilitas umum (tempat bermain, sarana olahraga, dan sebagainya), sedangkan 20% dari areal tanah untuk pembangunan perumahan dan properti lainnya. Perumahan yang dibangun meliputi rumah hunian milik, apartemen, rumah sewa, club house. Semuanya dibangun dengan arsitektur desain modern dengan memperhatikan kondisi dan penataan lingkungan. Konsep pembangunan perumahan dan lingkungan di The Green Andara, dirumuskan dalam konsep Natural Park for Family Living. Konsep ini diwujudkan dengan membangun banyak ruang terbuka yang digunakan pada konteks family living, sehingga tercipta suatu ruang yang berkonsep natural. Saat ini konsep Natural Park for Family Living sendiri telah diterapkan pada properti ini yaitu dengan digunakannya Perbandingan antara bangunan dengan ruang terbuka sekitar 80:20, sehingga diharapkan tercipta sebuah kenyamanan bagi setiap penghuni dan pengunjung, serta menciptakan sebuah konteks family living. Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan tersebut di atas, maka The Green Andara dipilih sebagai pengembang yang akan dikaji untuk tugas akhir ini.

Saat ini pemasaran the green andara diserahkan kepada outsourcing namun dalam perkembangannya bagian pemasaran the green andara ingin melaksanakan sendiri pemasarannya oleh karena hal itu diperlukan sebuah kantor pemasaran yang representatif serta mampu mengakomodasi segala keperluan yang berkaitan dengan bidang pemasaran, penjualan, serta pelaksanaan

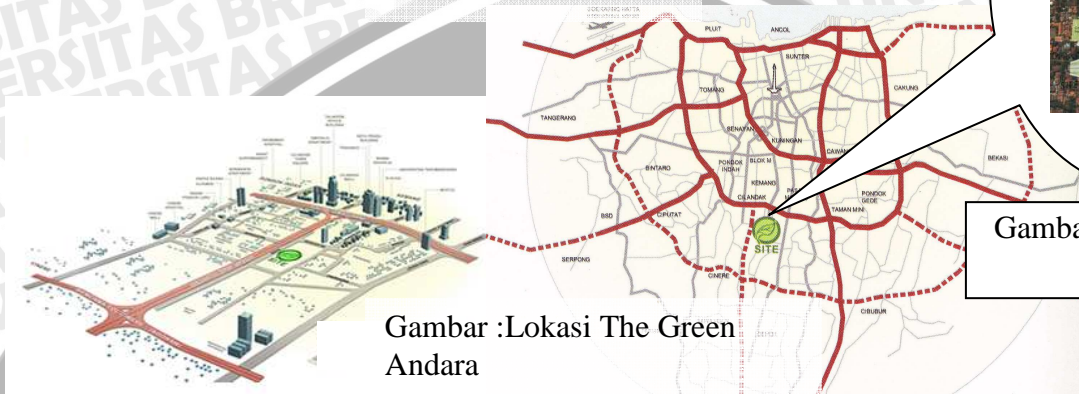


Gambar :Peta Jakarta

Gambar: peta jakarta selatan



Gambar: rencana site plan



Gambar :Lokasi The Green Andara



Gambar: lokasi tapak

Gambar 2.3. Tinjauan The green Andara pada tapak.



Penerapan Natural Park for Family Living Pada desain Kantor Pemasaran The Green Andara

Fatimah
0310653011
Dosen pembimbing : Ir. Ali Soekirno
Dipl. Ing. San Soesanto, MT.





Gambar: Visualisasi Rencana Pengembangan The Green Andara



Damar




Akasia



Gambar: beberapa produk The Green Andara

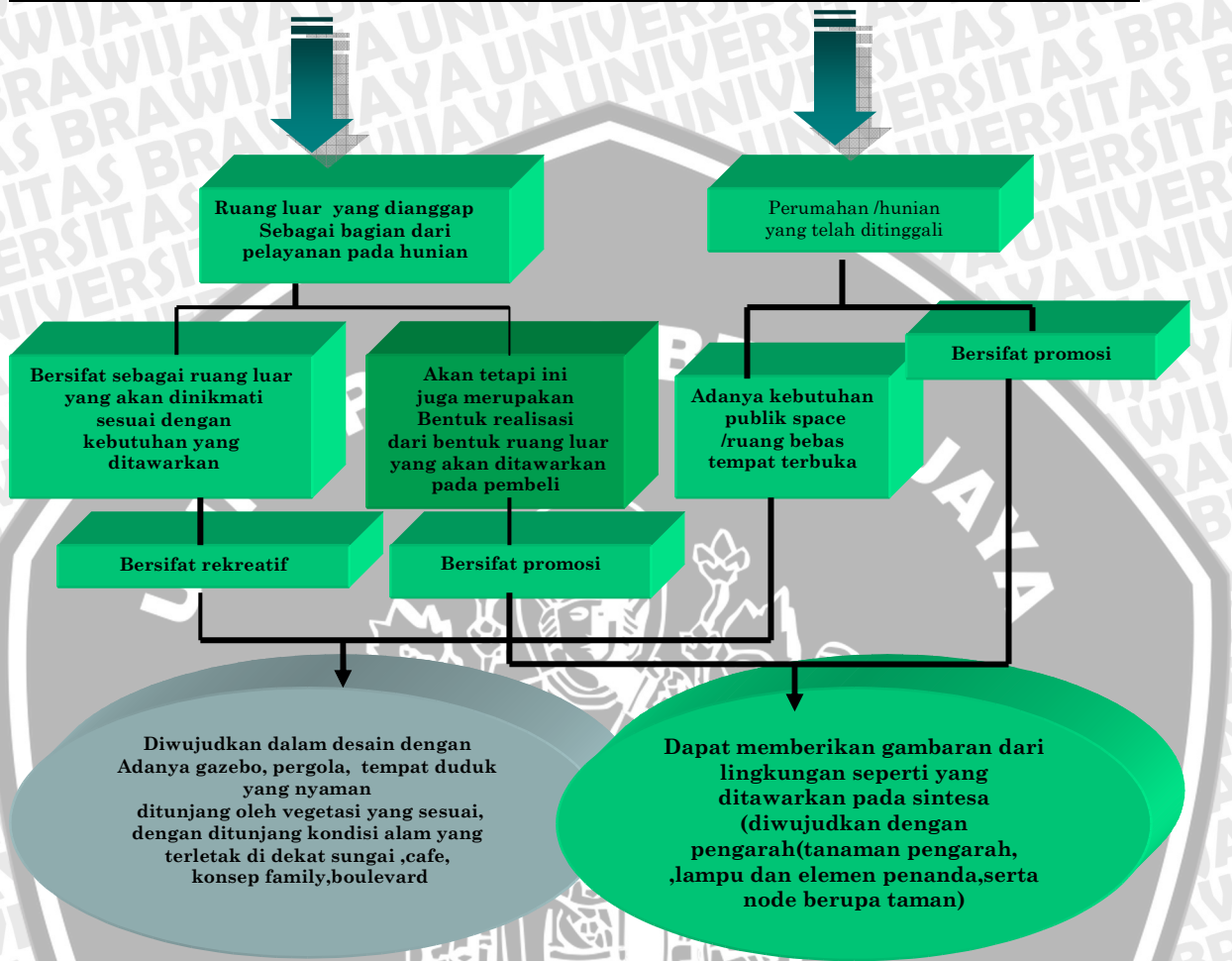


Eboni

	<p>Gambar 2.4 beberapa produk The Green Andara serta visualisasi rencana pengembangannya</p>	
	<p>Penerapan Natural Park for Family Living Pada desain Kantor Pemasaran The Green Andara</p>	<p>Fatimah 0310653011 Dosen pembimbing : Ir. Ali Soekirno Dipl. Ing. San Soesanto, MT.</p>

Pengertian konsep “Natural Park for Family Living”

Natural Park for Family Living



	Gambar 2.5 Pengertian konsep “Natural Park for Family Living”	
	Penerapan Natural Park for Family Living Pada desain Kantor Pemasaran The Green Andara	Fatimah 0310653011 Dosen pembimbing : Ir. Ali Soekirno Dipl. Ing. San Soesanto, MT.

Pengertian konsep natural park for family living

“Natural Park for Family Living

Yaitu konsep ruang terbuka alami yang memiliki kesatuan dengan lingkungannya sehingga membuat penghuni maupun pengunjung baik pengunjung maupun calon pembeli/penghuni maupun pengunjung dari kantor pemasaran merasa nyaman dan merasa berada dalam lingkungan tempat tinggal/ hunian mereka sendiri

Natural park juga memiliki pengertian

Ruang luar yang dianggap sebagai bagian dari pelayanan pada hunian yang bersifat sebagai ruang luar yang akan dinikmati sesuai dengan kebutuhan yang ditawarkan akan tetapi ini juga merupakan bentuk realisasi dari bentuk ruang luar yang akan ditawarkan pada pembeli yang mana ruang luar ini bersifat rekreatif bersifat promosi

Family living juga memiliki pengertian

Perumahan /hunian yang telah ditinggali, adanya kebutuhan publik space/ruang bebas tempat terbuka bersifat promosi hal ini diwujudkan dalam desain dengan adanya gazebo, pergola, tempat duduk yang nyaman ditunjang oleh vegetasi yang sesuai, dengan ditunjang kondisi alam yang terletak di dekat sungai ,cafe, konsep family,boulevard

Harus bisa memberikan gambaran dari lingkungan seperti yang ditawarkan pada sintesa, (diwujudkan dengan pengarah (tanaman pengarah, ,lampu dan elemen penanda,serta node berupa taman)

2.3.1 Penatan Ruang Luar menggunakan konsep Chatherine Dee

Tujuh langkah morfologi untuk mengalami pengalaman desain landscape Chatherine dee

Yaitu :

1. Landscape fabric

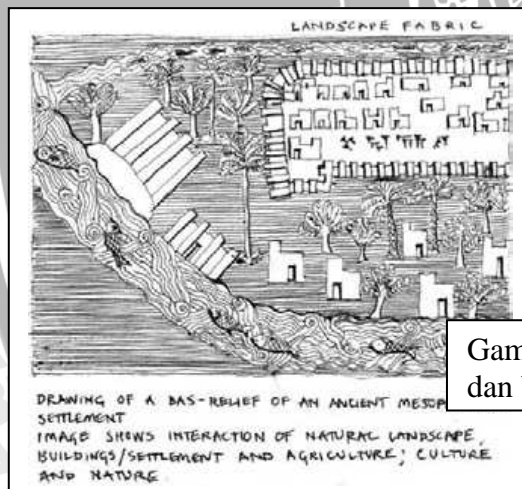
Adalah sebuah bentuk dari tampilan keseluruhan landscape yang tergabung dalam skala berbeda.

Fabric digunakan karena menunjukkan ketersatuan dari keseluruhan bagian yang terbentuk dari proses.

Tujuan dari landscape fabric adalah untuk mengilustrasikan bagaimana space, paths, edges, foci, dan tresholds menjadi keseluruhan bagian dan terintegrasi dengan skala yang berbeda.

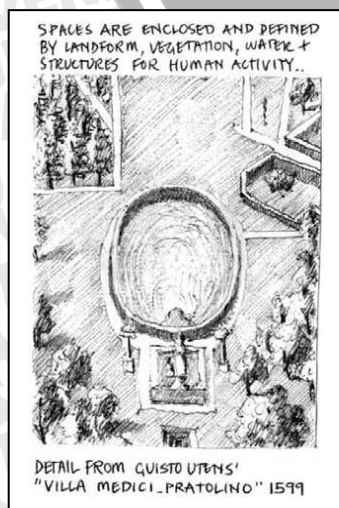
"Fabric" digunakan karena menunjukkan ketersatuan keseluruhan bagian.

Landscape fabric disini memiliki 2 pengertian yaitu Yaitu bahan buatan yang terdapat pada lokasi /desain



Gambar: ilustrasi kesatuan bahan alami dan buatan

2. Spaces



Yaitu ruang yang terbentuk baik terbuka maupun tertutup dapat terbentuk dari pohon maupun dinding Space dapat didefinisikan sebagai sebuah area terlindungi/tertutup yang digunakan untuk berbagai tujuan manusia

Sebagai medium dan konsep dari landscape architecture

Sebuah tempat untuk aktifitas outdoor

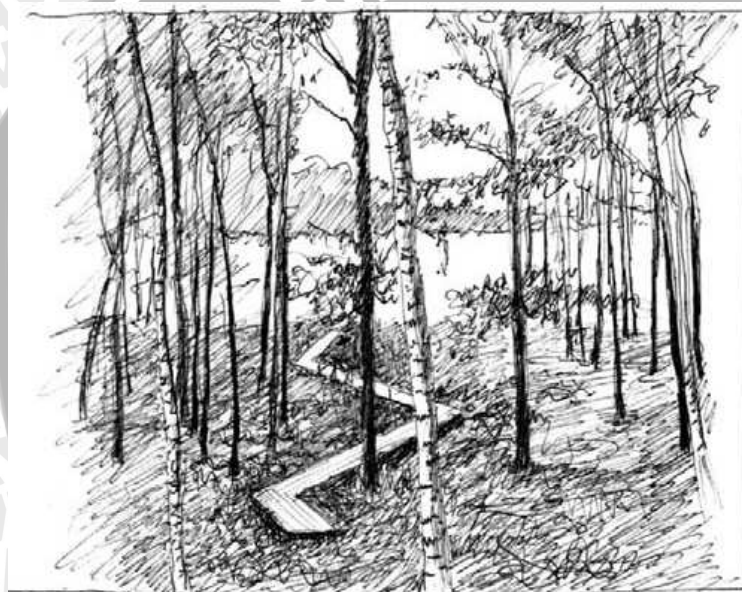
Penerapan "Natural Park for Family Living" pada Desain Kantor Pemasaran The Green Andara

Sebuah tempat yang terkurung/terbatasi, seperti misalnya penggunaan topografi, tanaman, struktur maupun air yang menghasilkan sebuah ruang

3.Path

Merupakan struktur komponen utama dari desain landscape karena merupakan media/fasilitas utama dari pengalaman dan kegunaan landscape. Path dapat diartikan sebagai :Ruang Landscape lurus untuk pencapaian ketersatuan bentuk yang membentuk jaringan sirkulasi pada landscape.

Area dengan permukaan datar yang dapat juga digambarkan dengan jalan menuju bangunan utama.



GARDEN, GRAND ISLE, VERMONT, USA
LANDSCAPE ARCHITECT-SUSAN CHILD

4.Edges

Yaitu transisi menuju bangunan yang dalam desain ini terbentuk dari plaza dan boulevard

- Edges merupakan ketersatuan bentuk transisi yang terbatas.
Edges merupakan spasial penting karena potensial mendukung.
Edges dapat diartikan sebagai zona transisi atau batas.



5. Foci

Dalam konteks ini foci digunakan untuk mendeskripsikan bentuk focal/inti pada landscape.

Pengertian disini termasuk landmark.

- Foci juga mendeskripsikan kesatuan bentuk dan landscape yang dominan.



6. Thresholds

Yaitu komponen spesial dari landscape yang berfungsi untuk mengintegrasikan, menyatukan dan transisi kompleks pada landscape.

Thresholds berhubungan dengan ruang kecil yang "duduk" di antara ruang yang besar atau diantara bangunan dan landscape.

Seperti edges, thresholds menyatukan bahan buatan dengan keseluruhan landscape desain sehingga thresholds merupakan media transisi antara landscape dengan bangunan.

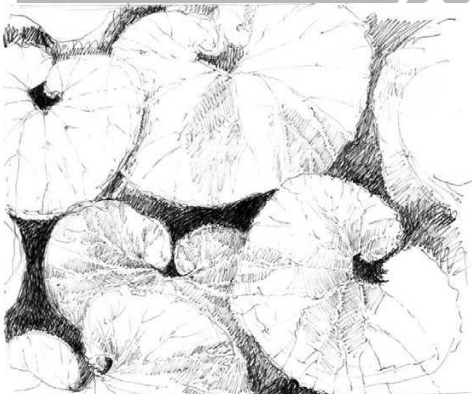


THE "TING" (BUILDING) IS BUILT ON/AS THRESHOLD BETWEEN LAND AND WATER
 MEDIATING EXPERIENCE OF LAND ± WATER - AN ARCHITECTURAL EXAMPLE
 DRAWING AFTER: HANDSCROLL BY QIAN XUAN (1235-1300)

7.Detail

Detail mengacu pada:

- close up dari bagian landscape landscape
- skala kecil (lebih kecil dari manusia) komponen struktur of landscape
- teksture permukaan, pola, warna dan cahayasurface texture, pattern, colour and light
- furniture.



Gambar:lustrasi detail

2.4 Tinjauan Tentang Ruang

2.4.1 Pengertian Ruang

1. Ruang adalah suatu bagian dari bangunan dimana ruang tersebut dapat mencerminkan suasana dan memberikan kesan bagi yang menikmatinya. Pengaturan ruang dapat didasarkan pada aktivitas penggunaannya sehingga dapat membuat persepsi yang diinginkan. Ruang selalu berupa rongga. Daerah adalah dwimatra sedangkan ruang adalah trimarta. Jumlah ruang ditentukan berdasarkan kegiatan yang akan dikelompokkan didalamnya. (Edward T.White, 1973).
2. Menurut Ching (1979), menyatakan bahwa bentuk adalah ciri utama yang menunjukkan suatu “ruang”. Ruang dibatasi dan dibentuk oleh dinding, lantai dan langit-langit atau atap. Kehadiran ruang secara visual menjadi makin terasa apabila elemen-elemen pembatasnya makin jelas terwujud.
3. Ruang merupakan wadah atau kerangka di mana objek dan kejadian tertentu berada. Menurut Ashihara (1983), “ruang pada dasarnya terjadi karena adanya hubungan antara sebuah obyek dan manusia sebagai pengamat”.

Ruang terbuka terdiri dari beberapa fungsi, antara lain:

- tempat bermain, olah raga
- tempat bersantai
- tempat komunikasi sosial
- tempat peralihan, tempat menunggu
- tempat mendapatkan udara segar dari lingkungan
- sarana penghubung satu tempat dengan tempat lain
- pembatas/jarak antar masa dan bangunan
- fungsi ekologis, yaitu: penyegar udara, menyerap air hujan, pengendalian banjir, memelihara ekosistem tertentu dan pelembut arsitektur bangunan.

Pada perencanaan dan perancangan apartemen juga memperhatikan elemen-elemen ruang terbuka untuk menunjang aktivitas yang terdapat di dalamnya. Elemen ruang luar juga digunakan sebagai media untuk menciptakan karakteristik tertentu.

Menurut Ashihara (1983) Ruang, pada dasarnya terjadi karena adanya hubungan antara sebuah obyek dan manusia yang melihatnya. Hubungan itu mula-mula ditentukan oleh penglihatan, tetapi bila ditinjau dari pengertian ruang secara arsitektur, maka hubungan tersebut dapat dipengaruhi oleh penciuman, pendengaran, dan perabaan. Sering terjadi bahwa ruang yang sama mempunyai kesan atau suasana yang berbeda

sama sekali, karena dipengaruhi oleh adanya hujan, angin ataupun terik matahari dan sebagainya

Ruang luar ialah ruang yang terjadi dengan membatasi alam. Ruang luar dipisahkan dari alam dengan memberi kerangka atau bingkai (frame), jadi bukan alam itu sendiri yang dapat meluas tak terhingga (Ashihara, 1983)

2.4.2 Elemen Pembentuk Ruang

Ruang dapat terbentuk karena adanya beberapa elemen yang membatasinya. Elemen pembentuk ruang dapat dibagi menjadi beberapa bagian menurut fungsinya :

1. Elemen lantai sebagai pembentuk ruang.

Kesatuan ruang menurut Ching yaitu sebagai berikut:

Sisi-sisi bidang tertentu tanpa batas, kesatuan hubungan ruang dan visual dipertahankan, pencapaian secara fisik dengan mudah diterapkan.

Beberapa hubungan visual dipertahankan, kesatuan ruang terputus, pencapaian secara fisik menuntut adanya tangga atau ramp.

Keutuhan visual atau ruang terputus, daerah bidang yang ditinggikan diisolir dari tanah atau bidang lantai, bidang yang ditinggikan diubah menjadi unsur atap dari ruang dibawahnya.

2. Elemen langit-langit sebagai pembentuk ruang..

Langit-langit merupakan elemen non-struktural yang membatasi pandangan manusia dan juga berfungsi sebagai tempat untuk meletakkan komponen penunjang pencahayaan sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi kehadiran fungsi ruang.

Tinggi rendah letak langit-langit sangat mempengaruhi kegiatan yang berlangsung yang dilingkupinya. Di samping itu, elemen langit-langit yang diturunkan atau dinaikkan dapat mempertegas skala ruang ruang yang dilingkupi.

3. Elemen Dinding sebagai pembentuk ruang

Karena sifatnya yang tegas ini, elemen dinding dapat di pergunakan untuk memisahkan ruang dengan tujuan tertentu yang disebabkan oleh perbedaan lingkungan, serta memisahkan ruang yang berkaitan dengan aktivitas maupun lingkungan yang beresiko.

2.4.3 Fungsi Ruang

Fungsi ruang didasarkan atas pelaku dan aktifitas yang dilakukannya. Pembentukan sebuah ruang akan menghasilkan kualitas ruang yang merupakan suatu

tujuan yang akan dicapai dalam pembentukan sebuah ruang. Ashihara (1983),. Kualitas sebuah ruang dapat disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain yaitu :

1. Elemen pembentuknya
2. Jenis sirkulasi dan pencapaiannya
3. Sistem akustik
4. Sistem utilitas yang menunjangnya
5. Lagam atau gaya
6. Tingkat sosial penggunaanya

2.4.4 Peran Ruang dalam Meningkatkan Kualitas sebuah kantor Pemasaran

Baik buruknya suatu ruang dalam akan sangat mempengaruhi aktifitas yang dilakukan oleh pemakai di dalamnya. Faktor-faktor yang mempengaruhi ruang kerja ini adalah penerangan , temperatur , kebesingan , tekstur dan warna

Kelengkapan fasilitas penunjang dalam memberikan pelayanan yang maksimal untuk pengunjung harus diperhatikan pula seperti penyediaan tempat parkir, kantin dan lain-lain. Peran ruang dalam menunjang kreatifitas Suatu bangunan memiliki dimensi estetis, kenyamanan, warna dan ornamen.Memenuhi aspek psikologis perilaku, rasa aman dan kebebasan bergerak,Sehingga menghasilkan suatu ruang idealsecara arsitektural dan psikologi.

2.5 Tinjauan Ruang Luar

Ashihara (terj. Gunadi, 1983) menyebutkan bahwa ruang luar seringkali disebut sebagai arsitektur tanpa atap, atau dengan kata lain dari suatu plot bangunan, maka bagian-bagian di bawah atap disebut ruang dalam, dan bagian-bagian yang tak beratap disebut ruang luar. Ruang dibatasi oleh 3 bidang, yaitu lantai, dinding, dan langit-langit. Ruang luar yang juga disebut sebagai arsitektur tanpa atap hanya dibatasi oleh 2 bidang, yaitu lanti dan dinding. Dua elemen inilah yang sangat penting dalam merencanakan ruang luar.

Pada tempat tersebut juga terdapat taman untuk area rekreasi bagi keluarga, tempat duduk untuk menikmati pemandangan. Kantor Pemasaran ini juga dilengkapi dengan fasilitas penunjangnya. Dengan adanya fasilitas penunjang tersebut, maka pengolahan ruang luar harus benar-benar harus dioptimalkan agar bisa menimbulkan suasana yang nyaman bagi pengunjung. Ruang luar harus bisa menampung semua

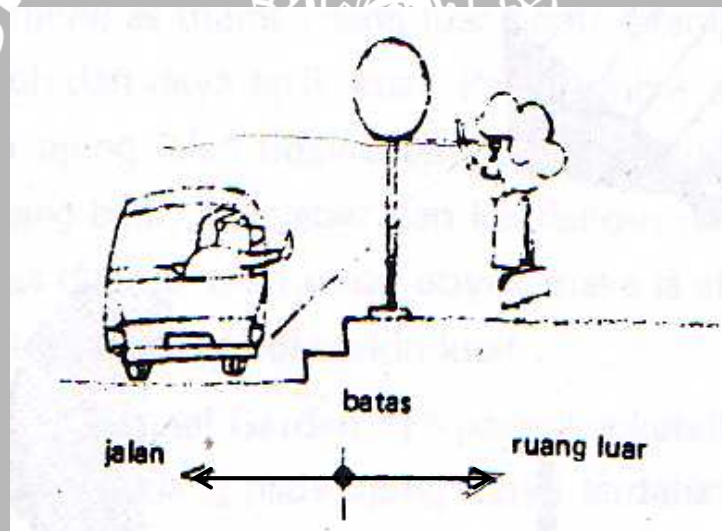
kegiatan pengunjung, misalnya fasilitas olahraga, rekreatif, atau sekedar duduk-duduk santai menikmati pemandangan sekilas..

2.5.1 Aspek Perencanaan Ruang Luar

1. Merencana ruang luar

Ruang luar disebut sebagai arsitektur tanpa atap, sehingga tata letak (lay out) sebagai dasar pertama perancangan ruang luar memiliki peranan yang sangat penting.

Garis besar ruang luar menurut Ashihara (terj. Gunadi, 1983) adalah untuk keperluan manusia berjalan kaki dan untuk keperluan kendaraan. Cara yang paling umum digunakan untuk memisahkan zona pejalan kaki dan kendaraan adalah dengan membedakan ketinggian muka tanah. Langkah pertama dalam merencanakan ruang luar ialah menciptakan ruang yang memungkinkan orang untuk bergerak bebas ke segala arah.



Gambar 2.6 Batas Ruang dengan Perbedaan Ketinggian

Sumber : Ashihara (terj. Gunadi, 1983)

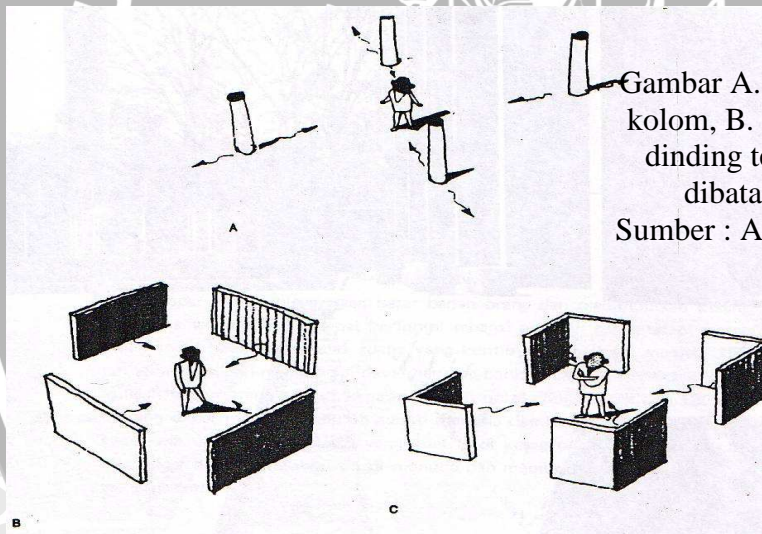
Ruang luar yang hanya dapat dilalui atau didatangi orang dengan berjalan kaki secara garis besar terbagi atas dua aktivitas, yaitu ruang untuk bergerak dan berjalankaki. Ruang untuk bergerak antara lain digunakan untuk menuju ke tempat penting, berjalan-jalan dengan bebas, olahraga dan pertandingan, dan aktivitas-aktivitas massal lainnya. Sedangkan ruang tinggal digunakan untuk duduk-duduk, istirahat,

menikmati pemandangan, membaca buku, menunggu teman, berdiskusi, berorasi, dan aktivitas-aktivitas yang sejenis.

2. Meng-enclose ruang luar

Penyebutan istilah meng-enclose ruang yang dimaksud di sini adalah membentuk ruang luar dengan cara membatasi suatu ruang dengan dinding (pagar) atau elemen lain sehingga terjadi kesan yang melingkupi (kesan meruang).

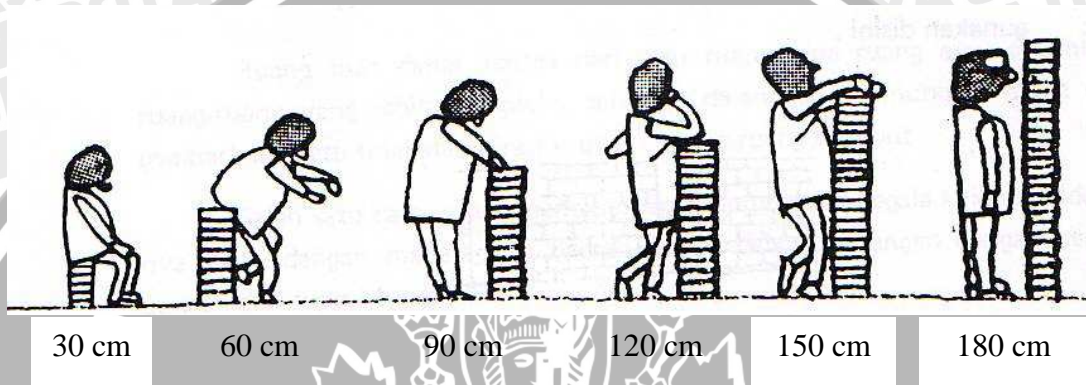
Ambil sebuah contoh misalnya kita berdiri di tengah-tengah 4 kolom maka jika dibandingkan dengan tanpa kolom, kesan meruang dengan adanya kolom lebih kuat. Selanjutnya kesan meruang dengan sendirinya akan lebih kuat jika batas-batas vertikal (kolom dan dinding) dipertegas dan diperbesar ukurannya. Hingga apabila seseorang terletak diantara 4 dinding bersudut maka kesan meruangnya akan menjadi lebih baik.



Gambar A. Ruang yang dibatasi kolom, B. Ruang yang dibatasi dinding tepi, C. Ruang yang dibatasi dinding sudut
Sumber : Ashihara (terj. Gunadi, 1983)

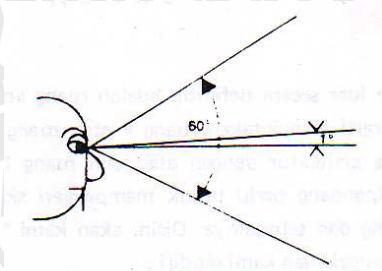
Ketinggian suatu dinding juga berpengaruh pada pemberian kesan ruang. Dinding dengan tinggi 30 cm hampir tidak memberikan kesan ruang. Dinding ini hanya dapat membatasi sedikit pergerakan. Kemudian dinding setinggi 60 cm pada dasarnya hampir sama dengan dinding 30 cm yang hanya menambah keberlanjutan secara visual tetapi hampir tidak mempunyai daya ruang. Orang bisa membungkuk atau bertopang siku pada dinding tersebut hingga bisa duduk di atasnya. Selanjutnya dinding setinggi 90 cm juga tidak merubah keadaan secara radikal. Hingga apabila dinding tersebut setinggi 120 cm, dinding tersebut dapat

menutupi sebagian besar badan orang dan menimbulkan kesan/suasana aman. Selain itu, meskipun dapat berfungsi sebagai pemisah ruang tetapi secara visual masih mempunyai efek ruang yang kontinyu. Kemudian apabila dinding ini menjadi 150 cm, dinding sudah mempunyai daya meruang bahkan dapat menyembunyikan seluruh badan orang kecuali kepalanya. Untuk dinding setinggi 180 cm, dinding dapat menutupi seluruh tubuh manusia dan hampir dalam semua hal dapat memberi daya meruang yang kuat.

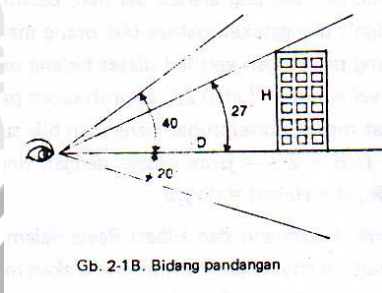


Gambar 2.7. Perilaku Manusia Dalam Menyikapi Ketinggian Dinding
Sumber : Ashihara (terj. Gunadi, 1983)

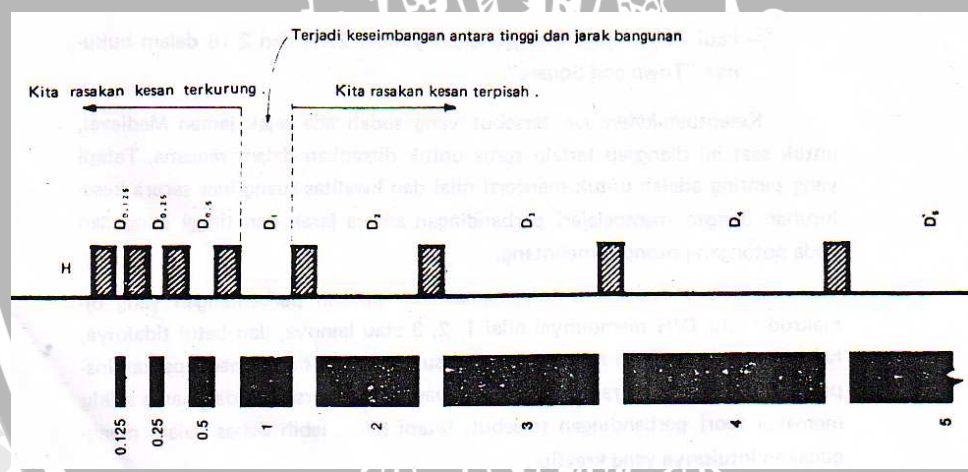
Rumus tentang perbandingan antara tinggi dan jarak $D/H \geq 2$ dapat digunakan di sini. Sudut pandang manusia secara normal pada bidang vertikal adalah 60° , tetapi bila melihat secara intensif, maka sudut pandangan berkurang menjadi 1° . H. Marten dalam Ashihara (terj. Gunadi, 1983), dalam papernya “*Scale in Civic Design*” mengatakan bahwa apabila orang melihat lurus ke depan, maka bidang pandangan vertikal di atas bidang pandangan horizontal mempunyai sudut 40° atau $2/3$ dari seluruh sudut pandangan mata. Dan orang dapat melihat keseluruhan bangunan bila sudut pandangnya 27° atau $D/H = 2$, atau jarak ($D=distance$) dibagi dengan tinggi ($H=height$) = 2. Selanjutnya, Werner Hegemann dan Elbert Peets dalam bukunya “*American Vitruvius*” menyatakan bahwa orang akan merasa terpisah dari bangunannya bila melihat dari jarak sejauh 2x tinggi bangunannya, ini berarti sudut pandangnya 27° . Bila orang ingin melihat sekelompok bangunan sekaligus maka diperlukan sudut 18° , ini berarti dia harus melihat dari jarak sejauh pandangan 3x tinggi bangunan.



Gb. 2-1A. Bidang pandangan



Gb. 2-1B. Bidang pandangan

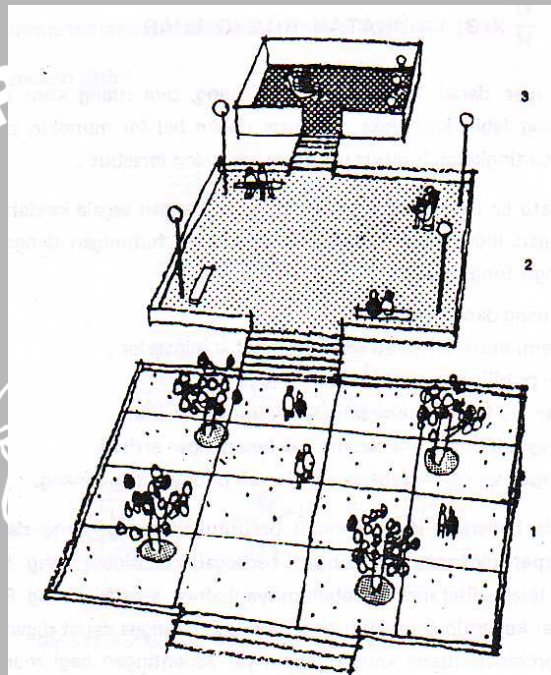


Gambar 2.8. Pengaruh Sudut Pandang Manusia terhadap jarak dan ketinggian bangunan/gedung
 Sumber : Ashihara (terj. Gunadi, 1983)



3. Tingkatan ruang luar

Ruang luar dapat terdiri dari satu ruang, dua ruang, atau sejumlah ruang yang lebih kompleks, sehingga dalam hal ini mungkin dapat digambarkan suatu tingkatan hirarkis untuk ruang-ruang tersebut. Salah satu cara untuk menciptakan ruang dengan segala kaidah-kaidahnya yaitu dengan menetapkan daerah-daerah dalam hubungan dengan penggunaan dan fungsi-fungsinya. Misalnya ruang dapat menjadi eksterior → semi eksterior (atau semi interior) → interior, dapat pula publik → semi publik (atau semi privat) → privat, dan seterusnya.



Gambar 2.9 Tingkatan Ruang
Sumber : Ashihara (terj. Gunadi, 1983)

Tingkatan ruang luar dengan sendirinya akan terbentuk apabila dua ruang atau lebih dihubungkan.

4. Deretan ruang luar

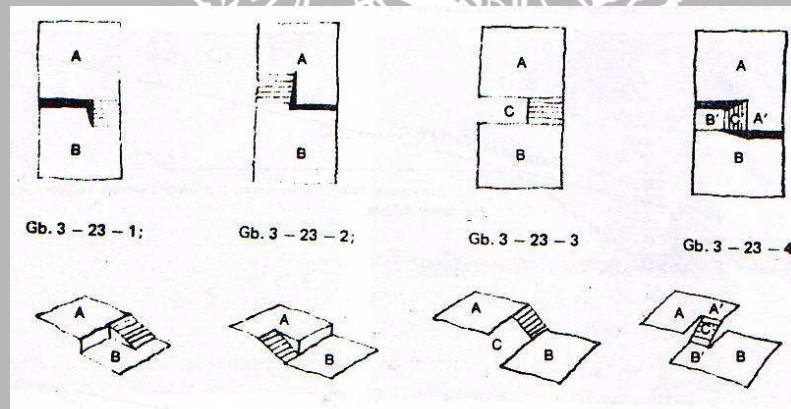
Suatu objek kadang-kadang terlihat dan kadang-kadang hilang dari pandangan mata, bergantung pada gerakan pengamat, dapat juga memberi variasi pada ruang. Efek tersebut dapat dicapai secara mudah dengan membuat tinggi dinding setinggi pandangan mata orang. Cara untuk mengatur jarak penglihatan dengan maksud agar orang segera dapat melihat atau menyembunyikan sebentar dan kemudian memperlihatkannya kembali dengan tiba-tiba.

Suatu cara untuk merencanakan ruang luar sedemikian yaitu dengan membelokkan orang pada arah tegak lurus, sesudah menemui rintangan seperti dinding, menyebabkan pemandangan yang jauh tidak langsung dapat terlihat dan dapat menambah kesan yang mendalam. Perubahan arah dengan sudut 90^0 bagi orang yang sedang berjalan, dapat memberi mereka perubahan yang total terhadap pemandangan seluruhnya, menghilangkan kesan ruang yang monoton dan menambah irama serta variasi ruang.

5. Beberapa teknik pemecahan

Terdapat beberapa hal lain yang perlu dipikirkan oleh perancang dalam merancang ruang luar, antara lain:

- a. Penggunaan perbedaan ketinggian level tanah untuk membatasi ruang merupakan cara yang paling efektif dan sering digunakan. Perubahan tinggi lantai menunjukkan batas yang jelas antara berbagai ruang.



Gambar 2.10. Penggunaan Perbedaan Ketinggian Level
Sumber : Ashihara (terj. Gunadi, 1983)

- b. Garis batas yang terbentuk oleh pertemuan dua bidang atau terjadi karena perbedaan material adalah elemen yang penting dalam perancangan. Bahkan apabila permukaan dinding tidak sama atau tidak halus, kadang-kadang ruang yang telah jadi sering memberi impresi yang baik sekali bila garis pertemuan dinding dan langit-langit lurus. Pada ruang luar yang lebih besar dan penguasaannya terhadap pemandangan lebih besar daripada interior, maka garis-garis batas seperti ini perlu mendapat perhatian khusus.



Gambar 2.11. Batas yang terbentuk oleh perbedaan material
Sumber : Ashihara (terj. Gunadi, 1983)

c. air merupakan salah satu elemen yang berpengaruh pada perancangan ruang luar. Air yang tenang dapat memberikan kedalaman ruang yang tak terlukiskan keindahannya dengan merefleksikan obyeknya, selain itu penerangan di waktu malam dapat melipatgandakan keindahan akibat refleksi semacam itu. Air yang mengalir dihasilkan oleh arus dan air mancur. Apabila digunakan pada lantai yang rendah mempunyai arti yang besar sekali untuk menetapkan batas-batas ruang dan bersamaan dengan itu mempunyai arti dalam mempertahankan kontinuitas ruang.

2.5.2 Ruang Luar

Konsep lokasi

Pencapaian menuju bangunan ini melewati path yang berupa jalan raya yang mana memiliki elemen transisi berupa taman dan boulevard pada bagian tengah jalan raya.. dan memiliki klimaks berupa bangunan kantor pemasaran itu sendiri.

Sehingga sequen yang terdapat pada desain ini terbagi menjadi 3 bagian yaitu mulai pintu masuk yang berfungsi juga sebagai penerima, yang kemudian masuk pada bagian tengah dan kemudian masuk pada bagian dalam yang merupakan bagian yang merupakan inti klimaks dari hirarki sebuah penataan

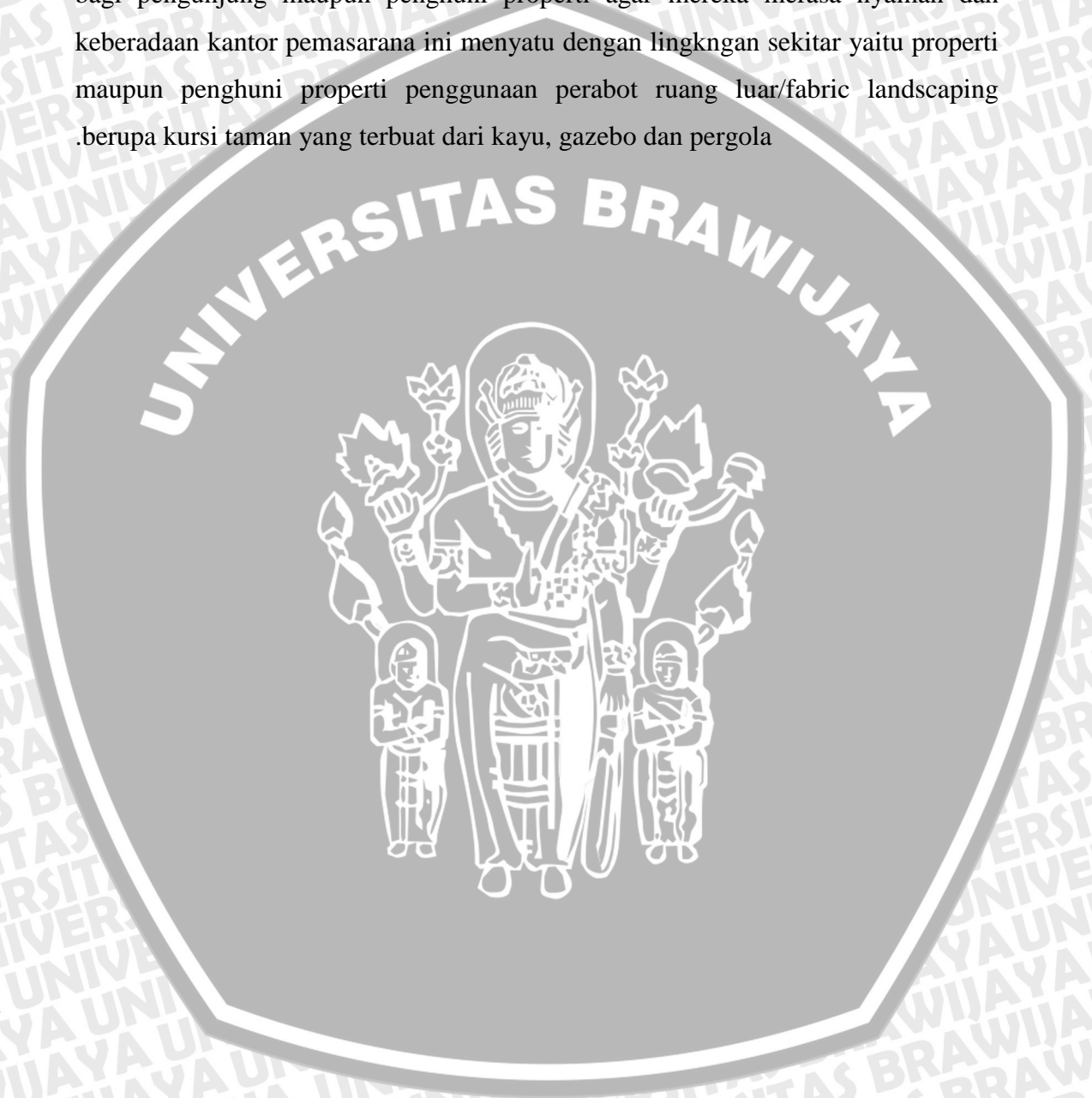
Hal ini tampak dari tatanan tanaman pada boulevard sebagai pembatas yang memiliki ketinggian yang berbeda, berurut dari tanaman dengan tinggi paling rendah pada bagian depan sebagai penerima, disamping memiliki pintu masuk yang lebar kemudian lebih tinggi pada bagian tengah sebagai area transisi, dan tanaman yang lebih tinggi pada bagian dalam, Natural park dapat berupa alami, alami maupun dan buatan Dalam desain ini ada keterkaitan antara bangunan dengan sungai yang dihubungkan dengan desain berupa tangga.

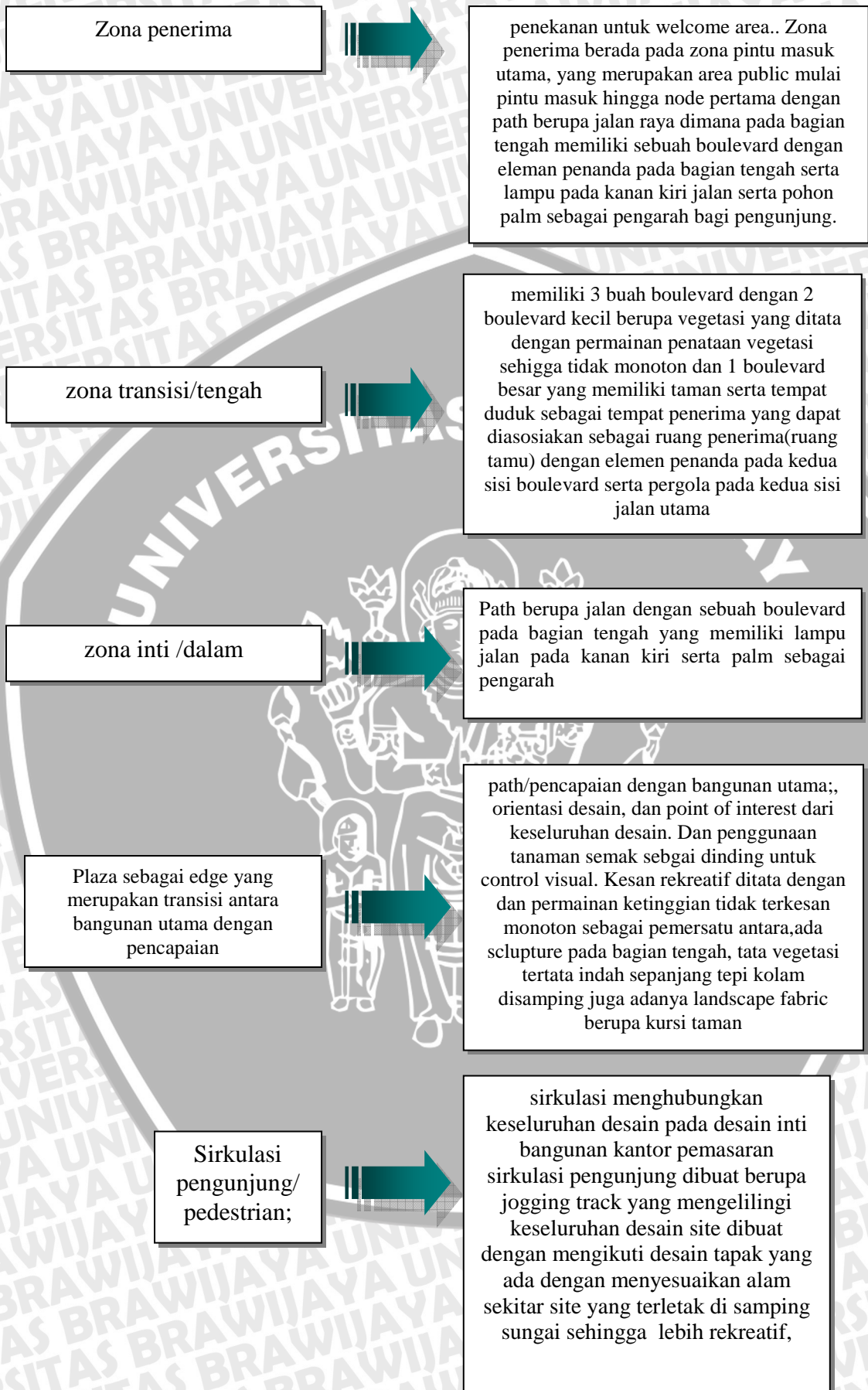
Hirarki sequence path/pencapaian terbagi menjadi;

1. Zona penerima berada pada zona pintu masuk utama, yang merupakan area public mulai pintu masuk hingga node pertama dengan path berupa jalan raya dimana pada bagian tengah memiliki sebuah boulevard dengan elemen penanda pada bagian tengah dan lampu pada kanan kiri jalan serta pohon palm sebagai pengarah bagi pengunjung.
2. zona transisi/tengah yang memiliki 3 buah boulevard dengan 2 boulevard kecil berupa vegetasi dan 1 boulevard besar yang memiliki taman serta tempat duduk sebagai tempat penerima yang dapat diasosiasikan sebagai ruang penerima(ruang tamu) dengan elemen penanda pada kedua sisi boulevard serta pergola pada kedua sisi jalan utama
3. zona inti /dalam path(pencapaian) berupa jalan dengan sebuah boulevard pada bagian tengah yang memiliki lampu jalan pada kanan kiri serta palm sebagai pengarah
4. Plaza sebagai pemersatu antara path/pencapaian dengan bangunan utama;, orientasi desain, dan point of interest dari keseluruhan desain,
5. Sirkulasi pengunjung/ pedestrian; sirkulasi menghubungkan keseluruhan desain pada desain inti bangunan kantor pemasaran sirkulasi pengunjung dibuat berupa jogging track yang mengelilingi keseluruhan desain site dibuat dengan mengikuti desain tapak yang ada dengan menyesuaikan alam sekitar site yang terletak di samping sungai sehingga lebih rekreatif,
6. pencapaian menuju bangunan, yaitu pengunjung masuk ke area site melewati drop off kemudian pengemudi menurunkan penumpang di pintu masuk bangunan dan kemudian mengemudikan kendaraannya ke areal parkir, atau bagi pengunjung yang tidak memiliki pengemudi kendaraan dapat memarkirkan kendaraannya di areal parkir dan kemudian jalan kaki melalui sirkulasi yang telah disediakan..site

memiliki areal parkir yang mengikuti bentuk site yang ada sehingga keberadaannya tidak terlalu merusak lingkungan

7. Ruang terbuka/taman pada zona istirahat/rekreatif yang merupakan kesatuan bagian dengan site memiliki fungsi rekreatif yang direncanakan sebagai sarana rekreatif maupun peristirahatan pengunjung bertujuan untuk memberikan kesan rekreatif bagi pengunjung maupun penghuni properti agar mereka merasa nyaman dan keberadaan kantor pemasarana ini menyatu dengan lingkungan sekitar yaitu properti maupun penghuni properti penggunaan perabot ruang luar/fabric landscaping .berupa kursi taman yang terbuat dari kayu, gazebo dan pergola





Ruang terbuka/taman dengan fungsi rekreatif



Menggunakan tanaman semak(the-tehan) disamping adanya semak dan perdu yang berfungsi sebagai pengarah merupakan kesatuan bagian dengan site memiliki fungsi rekreatif yang direncanakan sebagai sarana rekreatif maupun eristirahatan pengunjung bertujuan untuk memberikan kesan rekreatif bagi pengunjung maupun penghuni properti agar mereka merasa nyaman dan keberadaan kantor pemasaran ini mnyatu dengan lingkungan sekitar yaitu properti maupun penguni properti penggunaan perabot ruang luar/fabric landscaping .berupa kursi taman yang terbuat dari kayu, gazebo dan pergola

Parkir



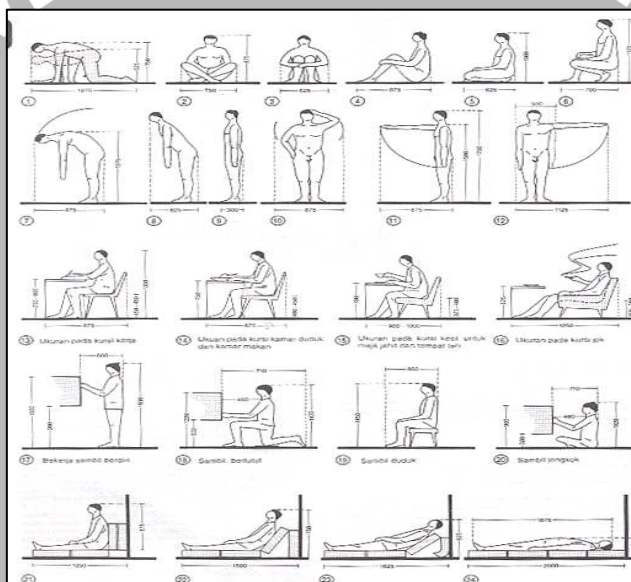
Areal parkir dibuat paralel kerana mengikuti bentuk site yang ada
 Area parkir sengaja dibuat sama dengan desainelemen lain pada desain ini yaitu tidak menggunakan pagar hal ini sesuai dengan konsep yang ingin didapat yaitu menyatu dengan lingkungan (properti itu sendiri) Bentuk area parkir menyesuaikan dengan bentuk site yang ada yang diarahkan meuju area parkir dari area parkir pengunjung dapat berjaan kaki hingga sampai pada bangunanpencapaian menuju area



2.6 Ruang Dalam dan Standarisasinya

2.6.1 Aktivitas Yang Ada Di Dalamnya

Kegiatan utama dari kantor pemasaran adalah memberikan layanan untuk pengunjung dan memberikan informasi mengenai segala hal mengenai properti tersebut. Pada tempat tersebut juga terdapat area untu, tempat duduk untuk menikmati pemandangan. Kantor Pemasaran ini juga dilengkapi dengan fasilitas penunjangnya. Dengan adanya fasilitas penunjang tersebut, maka pengolahan ruang luar harus benar-benar harus dioptimalkan agar bisa menimbulkan suasana yang nyaman bagi pengunjung. Ruang luar harus bisa menampung semua kegiatan pengunjung, misalnya fasilitas olahraga, rekreatif, atau sekedar duduk-duduk santai menikmati pemandangan sekilas..



Gambar 2.12 Standarisasi Ukuran Pelaku Kegiatan

2.7 Sirkulasi

Perlu dirancang jalur kendaraan dari *Main Entrance* menuju lokasi Kantor Pemasaran yang menggunakan pendekatan berputar. Setelah taman sebagai point of interest, pengunjung dapat langsung mengarahkan kendaraan ke kiri, kemudian menurunkan penumpang di drop off, kemudian kendaraan keluar memutar dan parkir di lokasi yang telah disediakan.. Pada jalur ini perlu diperhatikan pula jarak penghentian kendaraan yang berjalan dengan kecepatan tertentu, misalnya : kecepatan 10 km/jam memerlukan jarak berhenti ± 150 meter.

Penerapan “Natural Park for Family Living” pada Desain Kantor Pemasaran The Green Andara

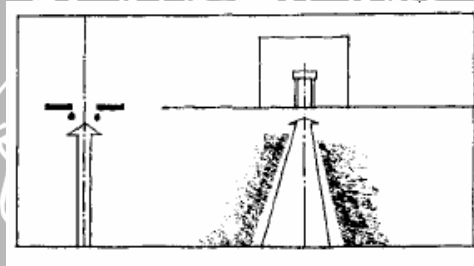
Pada kantor ini dapat digunakan 2 macam sirkulasi kendaraan yaitu:

- Kendaraan pengunjung melalui drop off, berhenti sejenak, setelah menurunkan penumpang, maka kendaraan dapat diparkir di tempat parkir yang telah disediakan
- Kendaraan diparkir di area parkir dan pengunjung berjalan menuju kantor pemasaran
- Untuk loading dock , kendaraan dibuatkan area parkir tersendiri dengan segi keamanan yang terjamin serta memperhatikan pula fasilitas pejalan kaki.

2.8 Pencapaian ke Bangunan

1. Pencapaian Langsung

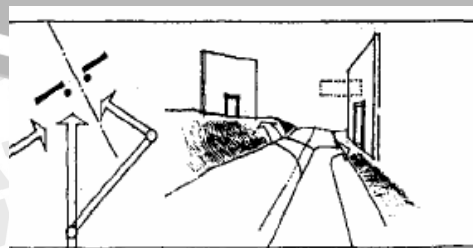
Suatu pendekatan yang mengarah langsung ke suatu tempat masuk melalui sebuah jalan lurus yang segaris dengan alur sumbu bangunan. Tujuan visual yang mengakhiri pencapaian ini jelas, dapat merupakan fasad bangunan atau perluasan tempat masuk.



Gambar 2.13. Pencapaian Langsung
Sumber, Ching, Francis DK. 2000

2. Pencapaian Tersamar

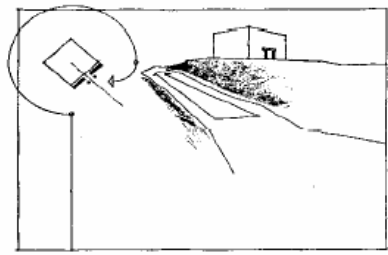
Pendekatan tersamar meningkatkan efek perspektif pada fasad dan bentuk bangunan. Jalur dapat diubah arahnya satu atau beberapa kali untuk menghambat dan memperpanjang urutan pencapaian.



Gambar 2.14. Pencapaian Tersamar
Sumber, Ching, Francis DK. 2000

3. Pencapaian Berputar

Sebuah jalan berputar memperpanjang urutan pencapaian dan mempertegas bentuk tiga dimensi bangunan. Sewaktu bergerak mengelilingi tepi bangunan, lalan masuk ke bangunan mungkin dapat dilihat terputus-putus atau dapat tersembunyi sampai tempat kedatangan.



Gambar 2.15 Pencapaian Berputar

Sumber, Ching, Francis DK. 2000

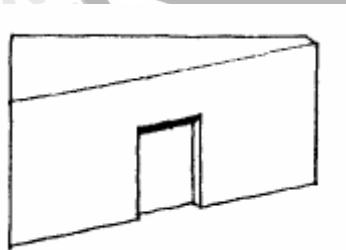
2.8.1 Jalan Masuk Menuju Bangunan

Kegiatan memasuki ruang pada dasarnya bukan sekedar membuat lubang di dinding. Untuk memasuki sebuah bangunan atau sebuah ruang dalam bangunan akan melibatkan kegiatan menemus bidang vertikal yang memisahkan sebuah ruang dengan lainnya.

Tanpa mengabaikan bentuk ruang yang dimasuki atau bentuk pelingkup ruangnya, jalan masuk ke dalam ruang paling baik ditandai dengan mendirikan sebuah bidang nyata atau tersamar yang tegak lurus pada jalur pencapaian.

Pintu masuk dapat dikelompokkan menjadi 3 jenis yaitu pintu masuk yang rata, menjorok keluar, dan menjorok ke dalam.

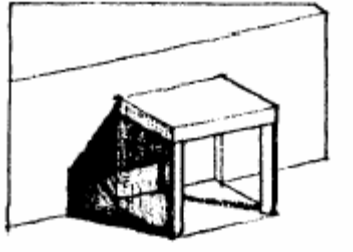
1. Pintu masuk yang rata mempertahankan kontinuitas permukaannya dan jika diinginkan dapat juga sengaja dibuat tersamar.



Gambar 2.16. Pintu Masuk Rata Dinding

Sumber, Ching, Francis DK. 2000

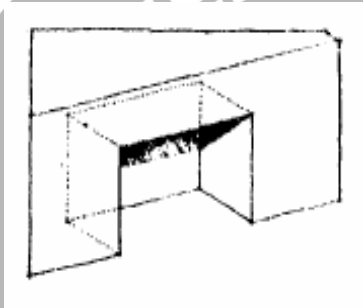
2. Pintu masuk yang menjorok ke luar membentuk sebuah ruang transisi, menunjukkan fungsinya sebagai pendekatan dan memberikan perlindungan di atasnya.



Gbr. 2.17. Pintu Masuk Menjorok Keluar

Sumber, Ching, Francis DK. 2000

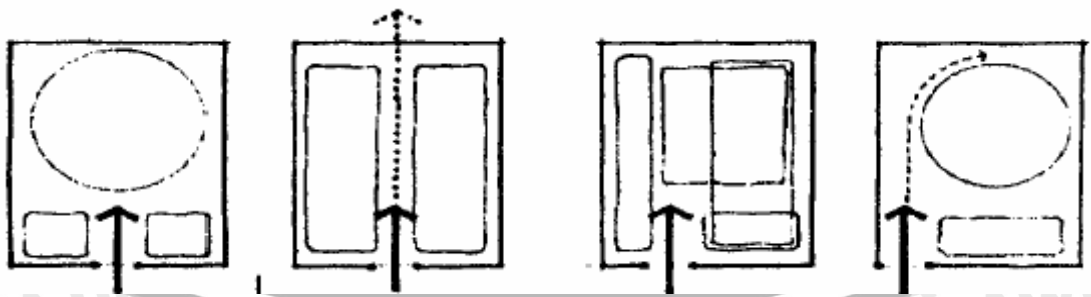
3. Pintu masuk yang menjorok ke dalam juga memberikan perlindungan dan menerima sebagian ruang eksterior menjadi bagian dalam bangunan.



Gambar 2.18. Pintu Masuk Menjorok Kedalam

Sumber, Ching, Francis DK. 2000

Lokasi pintu masuk dapat diletakkan di tengah bidang depan bangunan atau di pinggir. Letak sebuah pintu masuk berpengaruh relatif terhadap bentuk ruang yang dimasuki dan akan menciptakan konfigurasi alur dan pola aktivitas yang berbeda-beda dalam ruang.



Gambar 2.19. Pintu Konfigurasi Alur

Sumber, Ching, Francis DK. 2000

2.9 Teori Bentuk dan Tampilan

2.9.1 Bentuk

Menurut Suriawidjaja, dkk. (1982:15), arti kata bentuk secara umum dalam *Encyclopedia Americana* disebut sebagai: menunjukkan suatu kenyataan jumlah, tapi tetap merupakan suatu konsep yang berhubungan. Dalam arsitektur, arti kata bentuk mempunyai pengertian yang berbeda-beda, sesuai dengan pandangan dan pemikiran pengamatnya. Bentuk adalah suatu perwujudan dari organisasi ruang yang merupakan hasil dari suatu proses pemikiran. Proses ini didasarkan atas pertimbangan fungsi dan usaha pernyataan diri (ekspresi).

Bila ditinjau secara fisik, bentuk-bentuk arsitektur mempunyai unsur-unsur: garis, lapisan, volume, tekstur, dan warna. Kombinasi atau perpaduan dari kesemua unsur ini akan menghasilkan ekspresi dari bangunan tersebut. Ini menghasilkan suatu pengungkapan maksud dan tujuan bangunan secara menyeluruh.

Pada tata ruang luar, pengolahan bentuk-bentuknya dapat mempengaruhi kesan pada ruang, bentuk dasar dari suatu objek dapat bersifat statis atau bergerak, beraturan atau tidak beraturan, formal atau informal, geometris, masif, berat dan kuat transparent (Hakim, 1987:11). Pada bentuk-bentuk tersebut didapatkan kualitas yang bersifat abstrak sebagai berikut:

1. Persegi dan kubus; dapat digambarkan sebagai suatu bentuk yang sederhana, statis stabil dan bersifat kuat karena profil sudutnya.
2. Segitiga dan piramida; bentuk ini bersifat stabil bila ditempatkan pada dasarnya, sedangkan bila dibalik maka sifatnya menjadi labil. Kedua bentuk ini bersifat kuat karena profil sudutnya.
3. Lingkaran dan bola; bentuk ini dapat bersifat statis ataupun bergerak. Bila bentuk ini berdekatan dengan bentuk-bentuk menyudut, maka sifatnya akan terlihat licin dan condong bergerak melingkar, tetapi bila dilihat teraendiii dari segala arah, bentuk ini akan bersifat memusat dan stabil.

Penentuan bentuk dalam suatu bangunan memiliki aspek-aspek :

1. Pengaruh Fungsi Terhadap Bentuk

Adanya fungsi menimbulkan bentuk. Sehingga ia merupakan tujuan utama dari adanya bentuk. Dengan perkataan lain, fungsi merupakan pertimbangan utama bagi suatu perancangan bentuk. Suatu fungsi bisa mempunyai bermacam-macam bentuk, tergantung dari keadaan lingkungannya (Suriawidjaja, dkk. ,1982:56).

Perubahan bentuk yang berkesinambungan juga dapat timbul akibat dari kondisi topografi, cuaca, problem sosial, komunikasi modern, dan juga tergantung pada bentuk-

bentuk lama. Sehingga jelas bahwa bentuk-bentuk dalam suatu perencanaan mempunyai makna, arti atau kesan tersendiri. Di sini seorang perancang harus berhati-hati dalam merencanakan unsur-unsur bentuk bagi suatu perencanaan agar objek tersebut sesuai dengan fungsinya, efektif, serasi serta estetis (Hakim, 1987:96).

2. Pengaruh Teknologi dan Struktur Terhadap Bangunan

Untuk mendapatkan suatu bentuk yang mempunyai fungsi tertentu, diperlukan bahan-bahan bangunan sebagai sarana dasar bangunan. Bahan-bahan yang merupakan elemen bangunan ini disusun sebagai satu kesatuan. (Suriawidjaja, dkk., 1982:58).

Dalam konteks teknologi yang sesungguhnya, struktur mungkin dianggap sebagai alat untuk mewujudkan gaya-gaya ekster menjadi pemikul beban intern untuk menopang dan memperkuat suatu konsep arsitektural (Snyder, 1991). Sebagai alat-alat penopang dan metode-metode konstruksi, suatu struktur dianggap merupakan faktor intrinsik dan penentu bentuk dalam proses perancangan bangunan.

2.9.2 Tampilan Bangunan

Penampilan suatu bangunan harus komunikatif dan informatif terhadap masyarakat yang dilayaninya, agar masyarakat sudah mengenali bangunan sesuai dengan fungsinya. Dengan kata lain, penampilan bangunan harus ditujukan kepada masyarakat dan dapat berkomunikasi dengan masyarakat. Kantor Pemasaran The Green Andara merupakan sarana yang ditujukan bagi masyarakat umum, sehingga perancangannya harus dibuat menarik minat pengunjung.

Menurut Soepadi, 1997, di dalam hal eksistensinya di antara bangunan-bangunan lain, sebuah bangunan dapat menampilkan diri dalam berbagai karakter penampilan.

1. Karakter netral

Dalam tampilan berkarakter netral ini pola pengolahan tampak bangunan dapat diarahkan kepada bentuk-bentuk yang sifatnya fungsional. Elemen tampak yang dipakai biasanya garis-garis sederhana yang mencerminkan sifat tenang. Warna-warna yang ditampilkan juga yang bersifat netral, lembut dan tidak mencolok.

2. Karakter kuat/menonjol

Karakter penampilan ini memerlukan pengolahan tampak luar yang dinamis, penuh permainan atas elemen-elemen tampak dan menuntut kreativitas positif. Dalam pengolahan tampak luar bangunan ini, setiap elemen-elemen bangunan dicoba untuk dapat diolah dan ditampilkan. Salah satu unsur luar yang dapat dimanfaatkan dalam pengolahan karakter ini adalah efek bayangan sinar matahari.

3. Karakter yang eksklusif

Adakalanya bangunan harus tampil secara eksklusif disebabkan adanya fungsi-fungsi yang istimewa, lokasi tapak yang eksklusif, atau memang bangunan tersebut merupakan produk teknologi yang sangat maju. Pengolahannya biasanya mencakup keseluruhan bangunan sebagai satu bentuk utuh, yang mendapat pengolahan secara utuh pula. Dua hal yang dapat dimanfaatkan sebagai olahan untuk maksud ini adalah bentuk dan struktur. Bangunan-bangunan dengan karakter ini, biasanya memanfaatkan bentuk-bentuk dan atau struktur pilihan yang sangat mendukung karakter eksklusif ini. Jadi pengolahannya tidak lagi berpusat pada elemen-elemen tampak, tetapi pada permainan bentuk dan struktur.

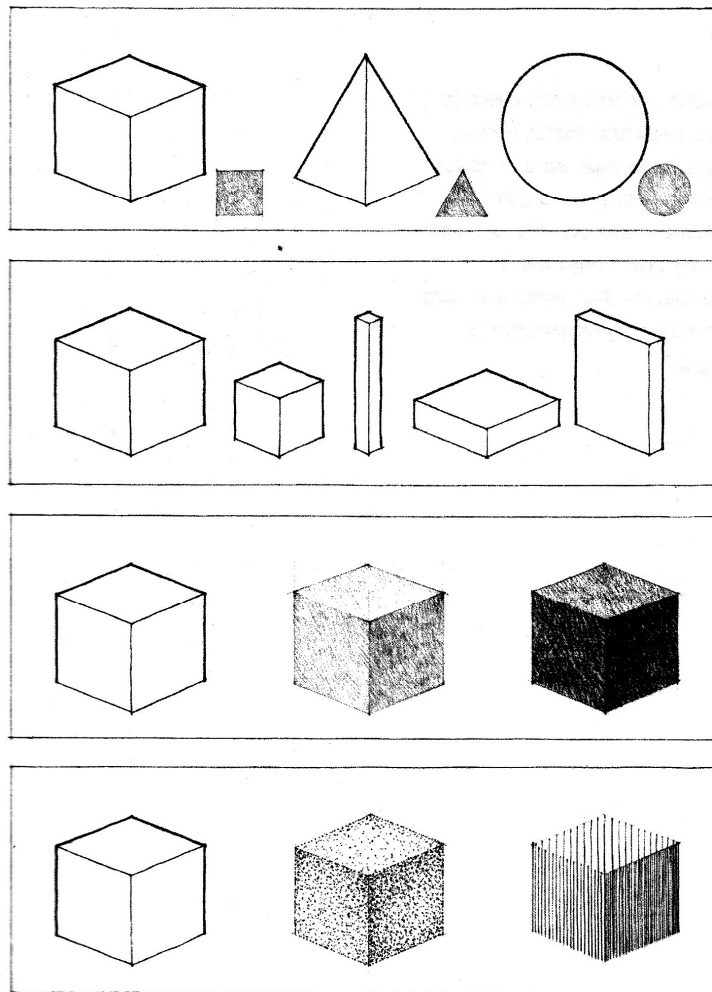
2.10 Unsur dan Prinsip Dalam Desain

a. Elemen–elemen dalam Desain

Elemen atau unsur merupakan bagian dari suatu karya desain. Elemen-elemen tersebut saling berhubungan satu sama lain. Masing-masing memiliki sikap tertentu terhadap yang lain, misalnya sebuah garis mengandung warna dan juga memiliki style garis yang utuh, yang terputus-putus, yang memiliki tekstur bentuk, dsb. Elemen-elemen seni visual tersusun dalam satu bentuk organisasi dasar prinsip-prinsip penyusunan atau prinsip-prinsip desain. Dalam hal ini, susunan tersebut sering kali dijadikan dasar pertimbangan atas suatu kritik seni.

Seorang desainer, dengan nalar dan perasaannya, membangun emosinya. Secara bersamaan, elemen-elemen itu dapat pula memancing berbagai sensasi. Menimbulkan persepsi yang merangsang, memberi sugesti, dan memperkaya imajinasi orang yang melihatnya.

Desainer yang baik adalah seorang pembangun yang lengkap dengan segala persiapannya. Sejumlah bahan-bahan, materi kuantitas, dan elemen-elemen nya terdiri dari garis, bidang, ruang, terang-gelap, bayangan, warna tone, serta tekstur. Perancangan dua dimensi akan membentuk "area", sedangkan perancangan tiga dimensi membentuk "volume". Dengan demikian, diperlukan persiapan menggunakan seperangkat peranti untuk membentuk rancangan tersebut. Dalam hal lain, peranti tersebut dapat disamakan dengan "bahasa", yaitu "bahasa seni" yang berfungsi sebagai alat komunikasi serta sebagai alat pembentuk organisasi desain.



Wujud Sisi luar karakteristik atau konfigurasi permukaan suatu bentuk tertentu. Wujud juga merupakan aspek utama di mana bentuk-bentuk dapat diidentifikasi dan dikategorikan.

Di samping wujud, bentuk memiliki ciri-ciri visual seperti:

Dimensi Dimensi fisik suatu bentuk berupa panjang, lebar dan tebal. Dimensi-dimensi ini menentukan proporsi dari bentuk, sedangkan skalanya ditentukan oleh ukuran relatifnya terhadap bentuk-bentuk lain dalam konteksnya.

Warna Merupakan sebuah fenomena pemcahayaan dan persepsi visual yang menjelaskan persepsi individu dalam corak, intensitas dan nada. Warna adalah atribut yang paling menyolok membedakan suatu bentuk dari lingkungannya. Warna juga mempengaruhi bobot visual suatu bentuk

Tekstur adalah kualitas yang dapat diraba dan dapat dilihat yang diberikan ke permukaan oleh ukuran, bentuk, pengaturan dan proporsi bagian benda. Tekstur juga menentukan sampai di mana permukaan suatu bentuk memantulkan atau menyerap cahaya datang.

Gambar 2.20. Beberapa Ciri ciri visual dari bentuk

b. Organisasi elemen dan Prinsipnya

Sebuah desain atau organisasi elemen terbentuk atas dasar prinsip-prinsip. Nirmana atau desain awal juga merupakan suatu bentuk organisasi yang menggunakan beberapa prinsip, antara lain repetisi (perulangan), variasi, dan irama (panjang, lebar, tinggi) sehingga dapat dikatakan bahwa garis adalah sesuatu yang memanjang tanpa dimensi.

Kita semua menggunakan garis untuk menulis, mencorat-coret tembok, membuat tanda di atas pasir. Demikian juga ketika kita menggerak-gerakkan jari telunjuk dari kiri ke kanan atau sebaliknya, sudah pasti dapat diartikan adanya gambaran garis. Garis itu berupa khayalan akan adanya sebuah garis, atau bisa di mengerti sebagai gambar garis hasil dari gerakan jari seseorang tersebut.

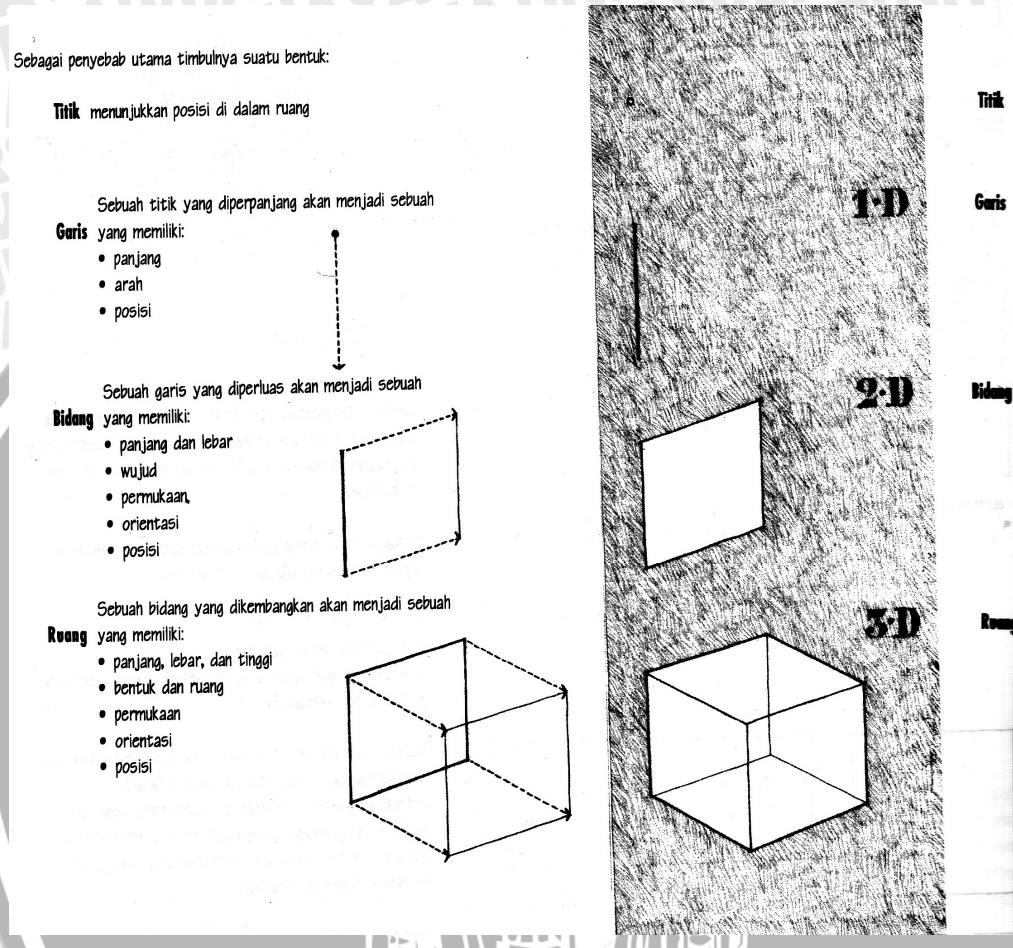
Apabila dihubungkan dengan kepekaan "rasa", garis dalam sebuah gambar atau gambar cetak hanya berfungsi sebagai pembatas. Akan tetapi, apabila fungsi



garis sedikit dihubungkan dengan hal-hal yang bersifat magis untuk menciptakan segala sesuatu, maka peran kehadiran elemen garis itu akan menjadi semakin jelas.

c. Unsur-unsur Visual

Untuk mewujudkan suatu tampilan visual, ada beberapa unsur yang diperlukan:



Gambar 2.21. Unsur visual utama penyebab utama timbulnya suatu bentuk

- **Titik**

Titik adalah salah satu unsur visual yang wujudnya relatif kecil, di mana dimensi memanjang dan melebarnya dianggap tidak berarti. Titik cenderung ditampilkan dalam bentuk kelompok, dengan variasi jumlah, susunan, dan kepadatan tertentu.

- **Garis**

Garis dianggap sebagai unsur visual yang banyak berpengaruh terhadap pembentukan suatu objek sehingga garis, selain dikenal sebagai goresan atau coretan, juga menjadi batas limit suatu bidang atau warna. Ciri khas garis adalah

terdapatnya arah serta dimensi memanjang. Garis dapat tampil dalam bentuk lurus, lengkung, gelombang, zigzag, dan lainnya. Kualitas garis ditentukan oleh tiga hal, yaitu orang yang membuatnya, alat yang digunakan serta bidang dasar tempat garis digoreskan.

- **Bidang**

Bidang merupakan unsur visual yang berdimensi panjang dan lebar. Ditinjau dari bentuknya, bidang bisa dikelompokkan menjadi dua, yaitu bidang geometri/beraturan dan bidang nongeometri alias tidak beraturan. Bidang geometri adalah bidang yang relatif mudah diukur keluasannya, sedangkan bidang non-geometri merupakan bidang yang relatif sukar diukur keluasannya. Bidang bisa dihadirkan dengan menyusun titik maupun garis dalam kepadatan tertentu, dan dapat pula dihadirkan dengan mempertemukan potongan hasil goresan satu garis atau lebih.

- **Ruang**

Ruang dapat dihadirkan dengan adanya bidang. Pembagian bidang atau jarak antar objek berunsur titik, garis, bidang, dan warna. Ruang lebih mengarah pada perwujudan tiga dimensi sehingga ruang dapat dibagi dua, yaitu ruang nyata dan semu. Keberadaan ruang sebagai salah satu unsur visual sebenarnya tidak dapat diraba tetapi dapat di mengerti.

- **Warna**

Warna sebagai unsur visual yang berkaitan dengan bahan yang mendukung keberadaannya ditentukan oleh jenis pigmennya. Kesan yang diterima oleh mata lebih ditentukan oleh cahaya. Permasalahan mendasar dari warna di antaranya adalah Hue (spektrum warna), Saturation (nilai kepekatan), dan Lightness nilai cahaya dari gelap ke terang). Ketiga unsur tersebut memiliki nilai 0 hingga 100. Hal yang paling menentukan adalah Lightness. Jika ia bernilai 0, maka seluruh palet warna akan menjadi hitam (gelap tanpa cahaya), sebaliknya jika tightness bernilai 100, warna akan berubah menjadi putih, alias tidak berwarna karena terlalu silau. Pada nilai 40 hingga 40, kita akan dapat melihat warna-warna dengan jelas.

- **Tekstur**

Tekstur adalah nilai raba dari suatu permukaan. Secara fisik tekstur dibagi menjadi tekstur kasar dan halus, dengan kesan pantul mengkilat dan kusam.

Ditinjau dari efek tampilannya, tekstur digolongkan menjadi tekstur nyata dan tekstur semu. Disebut tekstur nyata bila ada kesamaan antara hasil raba dan penglihatan. Misalnya, bila suatu permukaan terlihat kasar dan ketika diraba juga terasa kasar. Sementara itu, pada tekstur semu terdapat perbedaan antara hasil penglihatan dan perabaan. Misalnya, bila dilihat tampak kasar, tetapi ketika diraba ternyata sebaliknya, yaitu terasa halus.

Dalam penerapannya, tekstur dapat berpengaruh terhadap unsur visual lainnya, yaitu kejelasan titik, kualitas garis, keluasan bidang dan ruang, serta intensitas warna.

d. Variabel penyusunan unsur visual

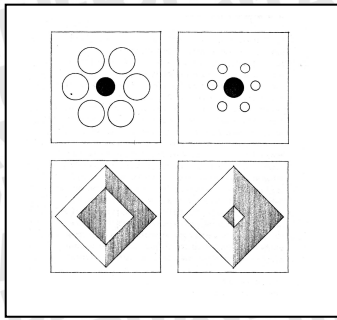
Unsur-unsur visual dalam desain grafis disusun dengan berbagai kemungkinan efek penampilan yang bervariasi. Oleh karena itu, perlu kiranya diperhatikan masalah variabel penyusunannya agar memudahkan pengontrolan tampilannya bila diterapkan oleh suatu komposisi. Variabel penyusunan unsur-unsur visual meliputi kedudukan, arah, ukuran, jarak, bentuk, dan jumlah.

- **Kedudukan** adalah masalah di mana suatu objek yang terbentuk oleh unsur-unsur visual ditempatkan.
- **Arah**, memberikan pilihan mengenai ke arah mana suatu objek dihadapkan dan bagaimana efeknya terhadap hubungan suatu objek dengan objek lainnya.
- **Ukuran**, menentukan kesan besar-kecilnya sesuai peranannya.
- **Jarak**, bentuk dan jumlah berpengaruh terhadap kepadatan, bobot, dan keluasaan ruang atau bidang di mana berbagai objek dihadirkan.

Penyusunan unsur-unsur visual agar memiliki daya tarik yang prima memerlukan variasi. Namun, terlalu banyaknya jumlah variasi akan menimbulkan kesan ruwet. Dengan demikian, perlu kiranya memperhatikan masalah komposisi beserta prinsip-prinsip menuju ke arah harmonisasi.

e. Komposisi

Untuk menghasilkan sebuah karya desain grafis yang bagus, perlu diperhatikan masalah komposisi.



Gambar 2.22. Komposisi

Komposisi adalah pengorganisasian unsur-unsur rupa yang disusun dalam karya desain grafis secara harmonis antara bagian dengan bagian, maupun antara bagian dengan keseluruhan. Komposisi yang harmonis dapat diperoleh dengan mengikuti kaidah atau prinsip-prinsip komposisi yang meliputi kesatuan (unity), keseimbangan (balance), irama (ritme), kontras, fokus (pusat perhatian), serta proporsi.

Prinsip Komposisi:

- **kesatuan**

Kesatuan atau unity merupakan salah satu prinsip yang menekankan pada keselarasan dari unsur-unsur yang disusun, baik dalam wujudnya maupun kaitannya dengan ide yang melandasinya.

Kesatuan diperlukan dalam suatu karya grafis yang mungkin terdiri dari beberapa elemen di dalamnya. Dengan adanya kesatuan itulah, elemen-elemen yang ada saling mendukung sehingga diperoleh fokus yang dituju. Secara elementer, ada beberapa cara untuk mencapai kesatuan.

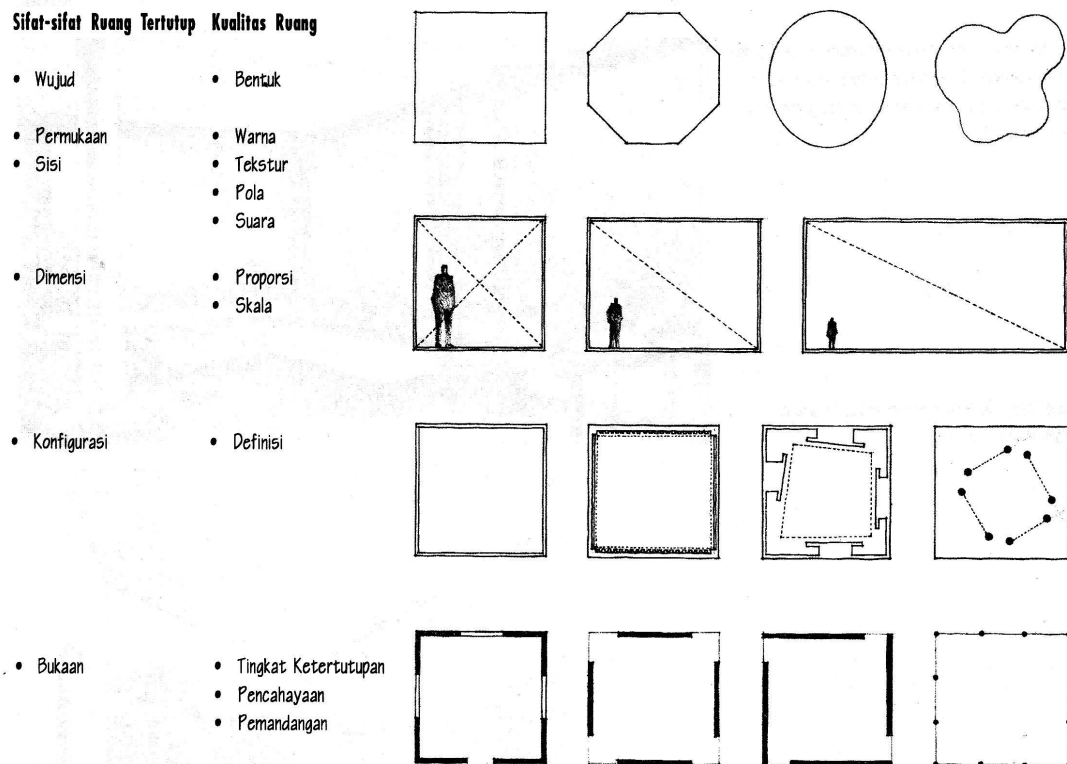
- **menyatukan arah**

Sebuah karya visual hendaknya memiliki point of view. Hal itu dapat diartikan sebagai arah perhatian yang mula-mula harus diberikan oleh respondennya. Arah juga dapat diartikan sebagai alur untuk mengamati/membaca sebuah karya. Dengan demikian, elemen arah jelas merupakan sarana kesatuan yang harus diperhitungkan.

- **menyatukan bentuk**

Sebuah karya grafis yang berisi bentuk-bentuk yang semrawut pastilah akan lebih sulit dicerna. Bentuk-bentuk yang menyatu memiliki kemungkinan untuk dicerna lebih cepat. Sebuah karya lukis yang memiliki begitu banyak elemen, baik warna dan bentuk yang bervariasi memerlukan waktu yang lama untuk dicerna oleh penikmatnya. Lukisan seperti itu biasanya akan bertahan bertahun-tahun jika diletakkan pada ruang keluarga atau ruang makan untuk dipandangai dan dipandangai lagi setiap hari oleh penghuni secara sengaja maupun tidak. Berbeda dengan lukisan dekoratif atau lukisan yang bersifat streoptip (repro lukisan Bali, kuda liar berlari, dsb), yang biasa diletakkan di ruang tamu rumah, hotel, kantor, dan sebagainya, lukisan itu bersifat mudah dicerna serta memiliki elemen-elemen bentuk dan warna yang tidak terlalu kompleks. Hal

tersebut diperlukan agar penikmat (tamu) segera dapat merasakan feeling tertentu dari ruangan itu. Oleh karena itu, biasanya lukisan jenis ini secara periodik harus diganti karena orang yang 3 kali saja datang ke tempat itu sudah akan menjadi sangat biasa dengan keberadaan lukisan tersebut.



Gambar 2.23. Pengaruh sifat sifat ruang tertutup terhadap kualitas ruang

- keseimbangan

Keseimbangan atau balance merupakan prinsip dalam komposisi yang menghindari kesan berat sebelah atas suatu bidang atau ruang yang diisi dengan unsur-unsur rupa.

- Keseimbangan dapat dibagi menjadi:
- Balans simetris dan asimetris.
- Balans memusat dan menyebar.

Bentuk visualnya sesuai dengan gerak mata sehingga erat hubungannya dengan unsur gerak.

- Gerak Vertikal (Potential Movement)
- Gerak Horizontal (Static Condition)
- Gerak Transfersal (Depth) - Kedalaman
- keseimbangan itu dapat dicapai dengan beberapa hal sebagai berikut:

Penerapan "Natural Park for Family Living" pada Desain Kantor Pemasaran The Green Andara

- Keseimbangan dalam bentuk dan ukuran
- Keseimbangan dalam warna
- Keseimbangan yang diperoleh karena tekstur
- Dari semuanya itu yang paling terasa adalah keseimbangan yang terbentuk dari komposisi (composition)

- **komposisi**

Suatu susunan komponen/unsur desain yang digunakan dalam perencanaan komposisi adalah susunan beberapa benda/bentuk yang ditata secara serasi/seimbang sehingga tercapai kesatuan antara unsur-unsur desain komposisi dengan menyatukan faktor yang sejenis, antara lain:

- Faktor Formal (Bentuk/Shape/form)
- Ukuran
- Posisi (Direction, Internal, Attitude)
- Faktor Tone
- Kromatik-akromatik
- Warna dingin/panas
- Value, Hue
- Intensitas Warna
- Faktor Ide
- Representation (Cara menggambarkan)
- Association (Asosiasi/ikatan/hubungan)
- Symbolism (lambang)

- **irama**

Irama atau ritme adalah penyusunan, unsur-unsur dengan mengikuti suatu pola penataan tertentu secara teratur agar didapatkan kesan yang menarik. Penataannya dapat dilaksanakan dengan mengadakan pengulangan maupun pergantian secara teratur.

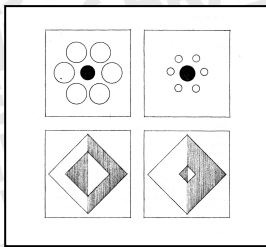
- **kontras**

Kontras di dalam suatu komposisi diperlukan sebagai vitalitas agar tidak terkesan monoton. Tentu saja, kontras ditampilkan secukupnya saja karena bila terlalu berlebihan, akan muncul ketidakteraturan dan kontradiksi yang jauh dari kesan harmonis.

- fokus

Fokus atau pusat perhatian selalu diperlukan dalam suatu komposisi untuk menunjukkan bagian yang dianggap penting dan diharapkan menjadi perhatian utama. Penjagaan keharmonisan dalam membuat suatu fokus dilakukan dengan menjadikan segala sesuatu yang berada di sekitar fokus mendukung fokus yang telah ditentukan.

- proporsi



Proporsi adalah perbandingan ukuran antara bagian dengan bagian dan antara bagian dengan keseluruhan. Prinsip komposisi tersebut menekankan pada ukuran dari suatu unsur yang akan disusun dan sejauh mana ukuran itu menunjang keharmonisan tampilan suatu desain.

Diperlukan suatu kepekaan cita rasa seni dalam penerapan prinsip-prinsip komposisi di atas. Hal tersebut dapat dilakukan seiring dengan adanya kegiatan-kegiatan apresiasi karya desain serta melalui kegiatan pembuatan karya desain.

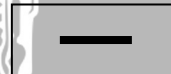
Sebagaimana telah diperkenalkan sebelumnya, garis merupakan unsur terbentuknya sebuah gambar. Garis memiliki dimensi memanjang serta memiliki arah. Garis memiliki sifat-sifat, seperti pendek, panjang, vertikal, horizontal, lurus, lengkung, berombak, putus-putus, bertekstur, dan sebagainya.

Goresan suatu garis memiliki arti/kesan berikut:

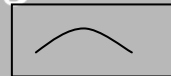
- Garis tegak: kuat, kokoh, tegas, dan hidup.



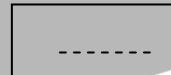
- Garis datar: lemah, tidur, dan mati



- Garis lengkung: lemah, lembut, mengarah.



- Garis patah: tegas, tajam, hati-hati, naik turun.



- Garis miring: sedang, menyudutkan



- Garis berombak: halus, lunak, berirama




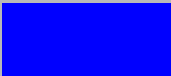
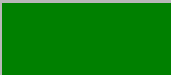

Baris memiliki fungsi:

- Sebagai abstrak bentuk
- Sebagai simbol pertemuan antara dua bidang yang berpotongan
- Sebagai ekspresi atau ungkapan suatu ide
- Sebagai irama gerak
- **warna**

Warna merupakan pelengkap gambar serta mewakili suasana kejiwaan pelukisnya dalam berkomunikasi. Warna juga merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu merangsang munculnya rasa haru, sedih, gembira, mood, semangat, dll.

- **memahami kekuatan warna**

Secara visual, warna memiliki kekuatan yang mampu mempengaruhi citra orang yang melihatnya. Masing-masing warna mampu memberikan respons secara psikologis. Molly E. Holzschlag, seorang pakar tentang warna, dalam tulisannya "Creating Color Scheme" membuat daftar mengenai kemampuan masing-masing warna ketika memberikan respons secara psikologis kepada pemirsanya sebagai berikut:

Warna	Respons Psikologis yang mampu ditimbulkan
Merah	 Kekuatan, bertenaga, kehangatan, nafsu, cinta, agresifitas, bahaya.
Biru	 Kepercayaan, konservatif, keamanan, teknologi, kebersihan, perintah.
Hijau	 Alami, kesehatan, pandangan yang enak, kecemburuan, pembaruan.
Kuning	 Optimis, harapan, filosofi, ketidak jujur/ kecurangan, pengecut, pengkhianatan.

Ungu

Spiritual, misteri, keagungan, perubahan bentuk, galak, arogan.

Orange

Energi, keseimbangan, kehangatan

Coklat

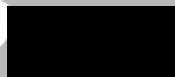
Bumi, dapat dipercaya, nyaman, bertahan

Abu-abu

Intelek, futuristik, modis, kesenduan, merusak

Putih

Kemurnian/suci, bersih, kecermatan, inocent (tanpa dosa), steril, kematian.

Hitam

Kekuatan, seksualitas, kemewahan, kematian, misteri, ketakutan, ketidakbahagiaan, keanggunan.

2.11 Tinjauan Taman

2.11.1 Pengertian dan Sejarah Taman

1. Pengertian Taman

Menurut Laurie (sebagaimana yang disebutkan dalam makalah seminar “Taman Rumah Tinggal Dalam Lingkungan Pemukiman Kota“, 1983) dalam Taufikurahman taman adalah sebidang lahan berpagar yang digunakan untuk mendapat kesenangan, kegembiraan, kenyamanan. Kemudian menurut Ir. Zein Rohcman (dalam makalah seminar “Mencari Bentuk taman Khas Indonesia “; 1983) dalam Taufikurahman, taman merupakan cengkrama dan senyawa antara aspirasi pesan dan peristiwa manusia dengan alam lingkungannya, yang memiliki aneka wajah, karakter dan kekuatan-kekuatannya. Selanjutnya menurut Elizabeth Kassler, dalam Taufukurahman (2008) menyebutkan bahwa taman adalah pengejawantahan upaya manusia yang dipengaruhi manusia oleh aspek sosial, ekonomi, fisik dan teknis. Bertolak dari beberapa pengertian di atas, Taufikurahman (2008) berpendapat bahwa taman merupakan suatu tempat yang

membuat seseorang dapat memahami atau melepaskan diri dari persoalan-persoalan dalam kehidupan, berfungsi sebagai penghubung manusia dengan alam lingkungannya, yang dikreasikan agar dapat meningkatkan serta memuaskan keinginan dan aspirasinya.

2. Sejarah Taman

Laurie (1984) menyebutkan bahwa pengertian kata taman (dalam bahasa Inggris disebut *garden*) dapat ditelusuri pada bahasa Ibrani, yakni *gan*, yang berarti melindungi atau mempertahankan, dan *oden* atau *eden* yang berarti kesenangan atau kegembiraan. Kedua asal kata ini menyatakan secara tidak langsung hal pemagaran atau lahan berpagar, sehingga dalam bahasa Inggris, *garden* yang merupakan gabungan dari kata-kata tersebut bisa disebut sebagai sebidang lahan berpagar yang digunakan untuk kesenangan dan kegembiraan.

Pada mulanya, sejarah taman diyakini memiliki muatan mitos dan legenda. Hal ini sejalan dengan pola pikir nenek moyang kita terhadap segala kehidupan di dunia. Salah satu legenda yang kerap melukiskan keindahan alam adalah legenda mengenai taman firdaus. Legenda tersebut menceritakan bahwa Tuhan telah menempatkan Adam dan Hawa pada taman yang penuh pepohonan indah, yang dibawahnya mengalir sebuah sungai nan indah (Laurie, 1984).

Laurie (1984) menyebutkan bahwa apabila sejarah taman dimulai dari sejarah pertanian, maka pertanian melalui usaha-usaha perkebunan dan persawahan di lembah sungai Eufrat pada 3500 SM diyakini sebagai titik mulanya. Sebagaimana asal-usulnya, maka bentuk dan citra taman-taman tersebut adalah seperti yang terdapat pada persawahan. Pertimbangan operasional, seperti saluran pengairan dan pagar-pegar untuk mencegah masuknya binatang dan pengganggu lainnya telah dibuat. Selain itu, pertimbangan fungsional dengan menghadirkan kolam-kolam air juga telah dibuat, yakni untuk keperluan rekreasi dan bersenang-senang, khususnya di musim panas.

Salah satu contoh taman yang hingga kini terkenal dengan nilai-nilai eksotisnya adalah pada Taman Gantung di Babilonia. Taman agung yang menempati tanah seluas 1,6 hektar tersebut dibuat meninggi bertingkat-tingkat dalam bentuk serangkaian teras-teras atap yang ditanami pepohonan. Ketinggian taman ini kurang lebih hingga 90 meter, sehingga pemandangan sekitarnya berupa lembah dan padang pasir dapat terlihat.

Selanjutnya taman-taman mulai berkembang di daerah Spanyol. Di daerah ini, konsep taman yang digunakan sebenarnya berasal dari timur tengah yang akhirnya sampai ke Spanyol.

2.11.2 Elemen Penyusun Taman

Taufikurahman (2008) menyebutkan bahwa elemen penyusun taman terbagi menjadi 2 (dua) kelompok besar, yakni *hard material* (elemen keras) dan *soft material* (elemen lunak). Elemen keras merupakan elemen buatan maupun alamiah selain tanaman, misalnya batu-batuan, perkerasan setapak, dan sebagainya, Sedangkan elemen lunak merupakan tanaman-tanaman yang terdapat pada taman itu sendiri.

Berikut ini adalah penjelasan dari masing-masing elemen penyusun taman :

1. *Hard Material*

Perubahan-perubahan jenis bahan yang digunakan pada perkerasan taman dapat memberikan kesan dan nuansa berbeda. Misalnya perkerasan dengan menggunakan aspal, beton cor maupun *paving stone* memberi kesan cepat, sebab pergerakan manusia tidak terhalangi. Hal ini berbeda apabila perkerasan yang digunakan adalah susunan kerikil atau *grassblock* yang masih memiliki tekstur kasar pada permukaan secara keseluruhan yang menyebabkan pergerakan menjadi lambat (Laurie, 1984). Berikut ini adalah jenis-jenis bahan perkerasan yang biasa digunakan, serta kelebihan dan kekurangannya:



Perbandingan Perkerasan Jalan

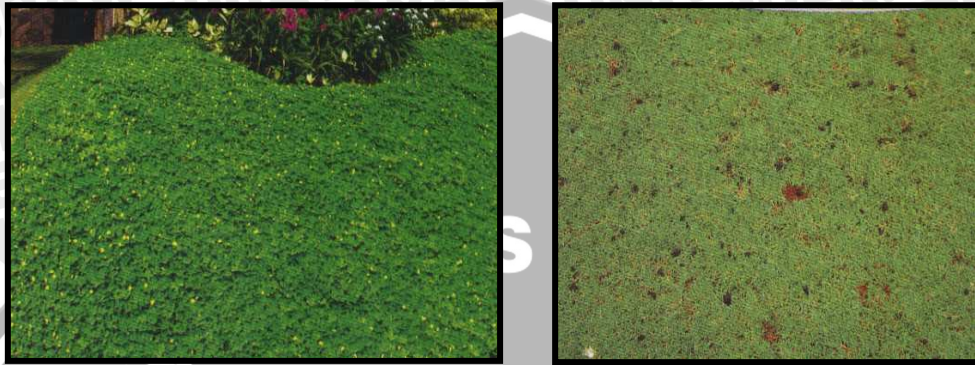
Sumber : *Landscape Aschitct's Portable Handbook* (2001) dan *Time Saver:Landscpe Construction Detail* (1998)

Jenis Perkerasan	Kelebihan	Kekurangan
<p>Beton (<i>concrete</i>)</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Relatif mudah dalam aplikasi - Tersedia dalam berbagai warna dan teksture - Memiliki permukaan yang kuat dan tahan lama - Perawatan mudah dan murah - Mudah dibentuk 	<ul style="list-style-type: none"> - Beberapa jenis permukaan ada yang kurang menarik - Mudah rusak apabila pemasangannya tidak benar - Sulit untuk dberi warna secara permanen (warna mudah hilang) - Warna terang dapat memantulkan silau cahaya
<p>Aspal (<i>asphalt</i>)</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Permukaan bebas debu - Perawatan murah - Tidak memantulkan cahaya - Tahan air - Mudah dibentuk 	<ul style="list-style-type: none"> - Dapat rusak jika ada penetrasi air dari dalam (pondasi) - Akan meleleh jika terkena panas yang berlebihan (<i>bleeding</i>)
<p>Batu bata (<i>Brick</i>)</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Tidak mementulkan cahaya - Mudah diperbaiki 	<ul style="list-style-type: none"> - Biaya pemasangan mahal - Sulit dibersihkan - Licin jika ditumbuhi lumut
<p>Keramik (<i>Tile</i>)</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Penampilannya halus dan rapi - Tersedia dalam berbagai warna dan tekstur 	<ul style="list-style-type: none"> - Biaya pemasangan mahal - Licin jika terkena air (kecuali keramik antislip)
<p>Paving</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Tidak memantulkan cahaya - Pemasangan cepat dan mudah - Mudah diperbaiki - Tahan lama jika pemasangannya benar 	<ul style="list-style-type: none"> - Biaya pemasangan mahal - Permukaannya berdebu - Sulit dibentuk
<p><i>Grass block</i></p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Bebas debu - Dapat meresapkan air 	<ul style="list-style-type: none"> - Perawatan sulit (butuh penyiraman dan pemangkasan)
<p>Batu susun (<i>agregat</i>)</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Tidak licin - Mudah diperbaiki - Mudah dibentuk 	<ul style="list-style-type: none"> - Tidak bebas debu - Pemasangan relatif sulit

2. Soft Material

Elemen taman berupa tanaman-tanaman dikelompokkan sebagai *soft material*. Lestari (2008) membagi elemen tanaman ini berdasarkan fungsinya, antara lain:

a. Tanaman penutup tanah



Gambar 2.24. Jenis tanaman penutup tanah

(a) Kacang-kacangan (*Arachis pintoii*)

(b) Rumput

Sumber : Galeri Tanaman Hias Lansekap (2008)

Tanaman penutup tanah ini umumnya digunakan pada lahan terbuka, yang apabila dibiarkan kosong akan memberi kesan kotor dan kurang indah. Oleh karena itu, untuk mempertahankan kesan terbuka ini dibutuhkan tanaman yang sangat rendah (tidak lebih dari 50 cm), seperti rumput dan kacang-kacangan. Kemudian untuk skala yang lebih luas, semak pendek setinggi 50-100 cm dapat digunakan sebagai alternatif pilihan.

b. Tanaman pembatas (pagar)



Tanaman teh tehan merupakan tanaman pembatas

Tanaman jenis ini memiliki fungsi sebagai pagar (*barriers*), pembatas (*borders*), dan tanaman tepi (*edgings*). Tinggi tanaman ini tidak memiliki ketentuan yang pasti, sebab tinggi tanaman yang digunakan tergantung pada kebutuhan. Apabila kebutuhan yang hendak dicapai adalah tanaman pagar untuk menutup sempurna pandangan manusia, maka tinggi tanaman dapat mencapai 1,8-2 meter, sedangkan apabila hanya digunakan sebagai pembatas dapat menggunakan semak-semak setinggi 0,5-1 meter.

c. Tanaman peneduh



Tanaman yang berfungsi sebagai pelindung harus memiliki tajuk yang cukup lebar untuk melindungi objek yang ada di bawahnya. Tanaman yang berfungsi sebagai pelindung umumnya pohon sedang dengan ketinggian 6-15 meter atau pohon tinggi dengan ketinggian di atas 15 meter.

d. Tanaman merambat

Tanaman merambat merupakan tanaman yang tumbuhnya dengan cara menempel dan memanjat pada bidang tertentu. Tanaman ini memanjat dengan bantuan akar lekat dan sulur serta melilitkan batangnya. Tanaman ini dapat digunakan untuk memberi kesan lunak pada elemen-elemen keras pada taman. Misalnya pada pergola yang terbuat dari kayu ataupun baja, untuk menghilangkan kesan kerasnya dapat digunakan tanaman merambat yang dirambatkan pada material ini. Tanaman merambat juga dapat dikombinasikan pada pagar ataupun *shelter* yang fungsinya dapat melebur sebagai tanaman pagar maupun tanaman pelindung.

e. Tanaman tabir

Tanaman ini umumnya berfungsi untuk mengatasi penetrasi cahaya yang berlebihan. Selain itu, tanaman ini juga dapat menyaring polusi, baik polusi debu maupun polusi suara. Tanaman yang dipilih hendaknya memiliki fungsi ekologi yang optimal, seperti tanaman yang mampu menyerap karbondioksida lebih banyak, maupun tanaman dengan kerapatan tinggi untuk meredam polusi suara.

f. Tanaman pengarah jalan

Tanaman dapat berfungsi sebagai pengarah jalan jika ditanam pada jarak dan pola tertentu. Tanaman dengan fungsi pengarah jalan ini memiliki tajuk vertikal, *kolumnar*, dan kerucut. Tanaman pendek dengan dibantu oleh kehadiran jalan setapak juga dapat dikategorikan sebagai tanaman pengarah jalan



Tanaman palm merupakan tanaman pengarah

2.11.3 Jenis-Jenis Taman

Kehadiran taman pada sebuah bangunan adalah sebagai pengisi ruang kosong antar bangunan. Ruang kosong yang berfungsi sebagai ruang terbuka bangunan ini dirancang secara khusus dengan elemen-elemen keras (jalan setapak, gazebo, kolam,

Penerapan "Natural Park for Family Living" pada Desain Kantor Pemasaran The Green Andara

dan sebagainya) maupun elemen-elemen lunak (tanaman). Keberadaan sebuah taman ini dapat menambah nilai ruang, baik secara visual maupun fungsional, yakni melalui fungsinya sebagai ruang resap air.

Berikut ini adalah beberapa contoh model taman yang biasa ditemui:

1. Taman Natural

Kerimbunan tanaman ini dapat dijadikan sebagai *filter* atau penyaring dari segala kebisingan di sekitarnya.

Penanaman pohon dan semak sengaja dibaurkan, sehingga batas antara satu tanaman dengan tanaman lainnya tidak begitu jelas. Tanaman dibiarkan tumbuh liar, namun tetap dalam pengawasan pemeliharaan sehingga diharapkan untuk tetap berkesan alami. Pohon besar yang digunakan diadaptasi dari tanaman setempat, yakni tanaman yang sudah ada di daerah tersebut. Selain itu, suasana alami juga bisa dicapai dengan menghadirkan suara gemericik air dari kolam yang juga dibuat secara alami pula.

2. Taman Tropis

Ciri umum taman tropis adalah seperti taman natural dan berkesan rimbun dan teduh, tanaman yang digunakan pada taman tropis adalah tanaman yang banyak tumbuh di daerah tropis. Contoh-contoh tanaman untuk taman tropis adalah berbagai jenis palem, pohon kelapa, pisang kipas, serta tanaman tropis berbunga seperti *Bougenville sp.* dan melati.

3. Taman Bali

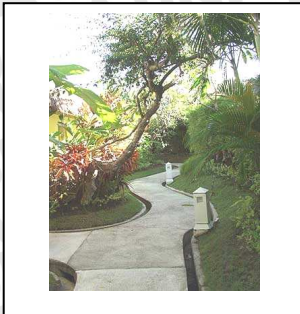
Secara konseptual, jenis taman yang dipilih biasanya disesuaikan dengan konsep bangunannya. Begitu juga dengan konsep Taman Bali. Konsep bangunan Bali yang dibuat terpisah sesuai dengan fungsinya menyebabkan aspek *visual moving* pada Taman Bali sangat kuat. Massa bangunan yang terpisah memaksa pengguna bangunan untuk senantiasa keluar terlebih dahulu apabila akan berganti aktivitas.

4. Taman Eksklusif

Taman yang disebut taman eksklusif adalah taman yang tersusun dari tanaman yang dianggap eksklusif. Tanaman eksklusif yang dimaksud biasanya adalah yang berharga mahal, tanaman langka, unik, atau yang sedan naik daun.

2.12 Detail Pada lanscape

2.12.1 Bahan untuk perkerasan



Pada mulanya bahan bahan perkerasan digunakan untuk mencegah kerusakan yang disebabkan oleh lumpur dan debu dan untuk meratkan atau menghaluskan permukaan untuk memudahkan sirkulasi akhir akhir ini perkembangan bahan bangunan sangat pesat dan banyak tersedia di pasaran dalam bermacam macam tekstur serta warna

Gambar 2.25. Taman dengan sirkulasi perkerasan

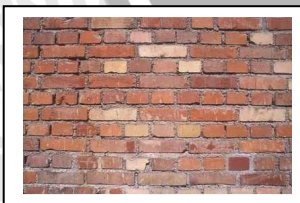
Sumber: www.regentsprott.url.physics.wisc.edu

2.12.2 Batu



Batu salah satu bahan yang paling tua mempunyai permukaan yang tahan aus untuk jangka panjang dengan pemeliharaan yang minimum batu lempeng atau bata adalah bentuk batu yang juga digunakan untuk perkerasan pada waktu diambil dari tempat penambangannya batu lempeng masih kasar tetapi apabila diperlukan dapat dihaluskan dengan memotongnya bata potong atau batu potong yang diambil dari tempat penambangannya lebih sering digunakan untuk perkerasan permukaan jalan kaki daripada pecahan pecahan

2.12.2.1 Bata



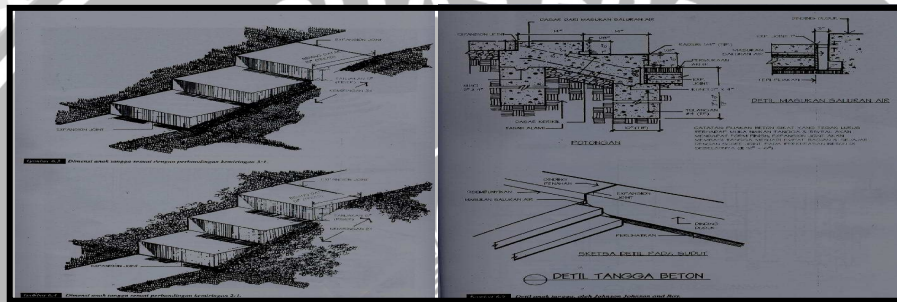
Bata adalah bahan bangunan yang paling tua yang masih digunakan sampai hari ini bata memberi kemungkinan yang begitu besar akan variasi, tekstur serta warna selain sangat mudah digunakan terbuat dari tanah. Liat bakar batu bata tersedia dalam bermacam macam warna bergantung pada variasi kandungan kimiawinya didalam tanah liat yang digunakan

2.12.2.2 Beton



Karena dapat dicetak di tempat beton mempunyai variasi dalam tekstur dan warna dan membentuk permukaan yang tahan aus serta sudah digunakan secara meluas sebagai bahan perkerasan, permukaan jalan kaki terbuat dari agregat mineral yang diikat dengan bahan semen biasanya portland-cement

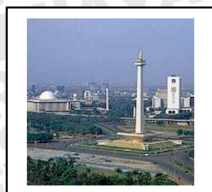
2.12.2.3 Tangga



Gambar 2.26. Detail Tangga
Sumber : Harvey Rubenstein (1983)

Tangga berfungsi sebagai alat penghubung antara lantai lantai yang perbedaan tingginya cukup besar, tangga dapat juga digunakan untuk memberi kesan penting pada daerah pintu atau tempat masuk atau daerah yang ada obyek ruangnya seperti air mancur atau patung, tangga harus dirancang agar orang merasa nyaman menggunakannya dengan rasio antara tanjakan dan injakan yang paling cocok dengan slope yang ada dan dengan memperhitungkan penggunaan lahan daerah tersebut. tangga harus dibangun masuk kedalam slope dan mempunyai pondasi sedalam atau dibawah level beku. Tangga dibangun dengan berbagai macam bahan seperti beton, bata dan batu atau gabungan dari bahan bahan tersebut.

2.12.3 “Skulptur” atau patung



Kadang kadang berfungsi sebagai titik tangkap perhatian focal point di dalam halaman atau plaza, skulpture dapat dibuat dari bahan bahan alami atau buatan dan mempunyai banyak skali kemungkinan variasinya dalam bentuk warna dan tekstur, batu dan kayu merupakan elemen elemen alam yang dapat dimanfaatkan, elemen elemen tersebut dapat digunakan sebagai

Penerapan “Natural Park for Family Living” pada Desain Kantor Pemasaran The Green Andara

skulptur atau membentuk skulpture. Penempatannya didalam ruang bergantung pada pola bayangan dan arah sinar matahari yang dapat menambah daya tarik obyek pada waktu waktu yang berbeda sepanjang hari dan bergantung juga pada cara pemberian penerangan yang tepat pada waktu malam hari, skulptur atau patung sebaiknya ditempatkan sedemikian sehingga dapat mengambil manfaat dari sudut pandang yang berbeda beda.



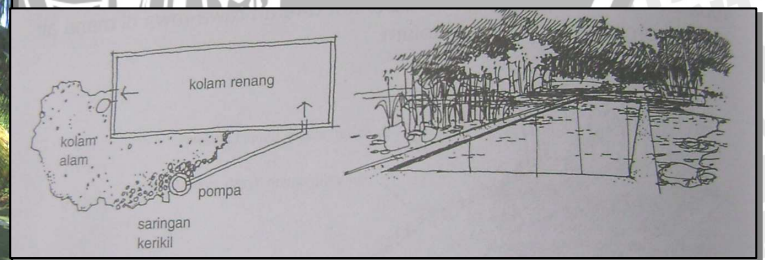
Gambar. 2.27 Sculpture dengan manusia sebagai skala
 Sumber : www.bigfoto.com/themes/sculptures/sculpturering_photo.jpg

2.12.4 Kolam dan Air mancur

Sebagai elemen alam, air dapat menjadi perwujudan yang menonjol di dalam lansekap air dapat digunakan dikolam atau sebagai air mancur disebabkan oleh sifat sifatnya yang dapat merefleksikan bayangan. Memberi perubahan suara atau karena dapat memberikan suasana dingin, mengatur aliran air di dalam air mancur dapat dikerjakan dengan sistem pengaturan waktu secara elektronik selain dapat mengatur uga penerangan malam hari secara berurutan kedua sistem ini harus dikoordinasikan agar dapat diperoleh hasil yang maksimum.

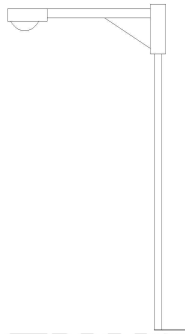


Gambar 2.28 Kolam pada taman
 Sumber : www.fiddlersreef.com/pool2onpark.jpg



Gambr. 2.29 Pengolahan Air kolam
 Sumber : Heinz Frick, 2002

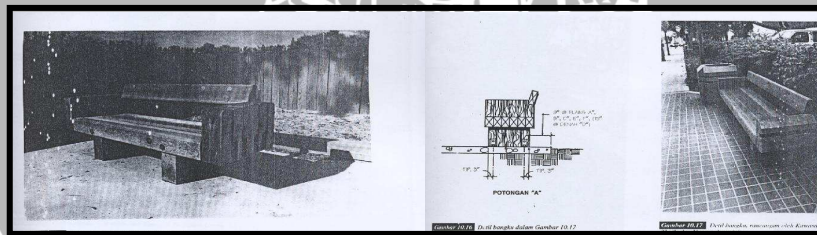
2.12.5 Lampu Penerangan



Penerangan luar digunakan untuk menerangi jalan kaki, jalan dan tempat tempat masuk penerangan dapat juga memberi efek dramatis apabila dapat digunakan sehubungan dengan penonjolan dinding untuk mempertegas bangku tempat duduk atau elemen elemen lain seperti air mancur tingkat iluminasinya harus disesuaikan dengan kebutuhan serta intensitas penggunaan tempat tersebut, intensitas penerangan yang tinggi diperlukan untuk menerangi jalan raya dan tempat tempat lain yang digunakan secara intensif, penerangan dengan menggunakan warna hangat sangat baik untuk tempat tempat sepi sepanjang jalan kecil, daerah perumahan dan di daerah parkir.

2.12.6 Bangku tempat duduk

Bangku tempat duduk mempunyai aneka bentuk rancangan namun hanya ada 2 tipe yaitu yang menggunakan sandaran punggung dan yang tidak, bangku tempat duduk biasanya terbuat dari kayu, beton atau batu. Bangku beton atau batu, khususnya yang tanpa sandaran punggung dapat berfungsi sebagai elemen skulptural mudah dirawat dan tidak mudah dirusak oleh tangan tangan jahil. Bangku kayu khususnya yang pakai sandaran sangat nyaman dipakai. Tinggi tempat duduknya 37-40 cm. diatas tanah.

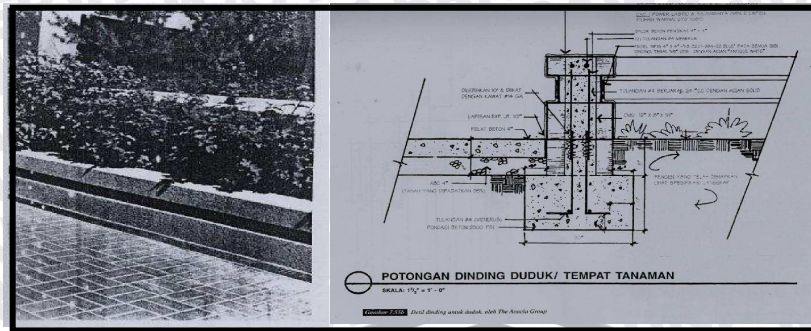


Gambar 2.30. Detail Kursi Taman
Sumber : Harvey Rubenstein (1983)

2.12.7 Bak Pohon dan pot

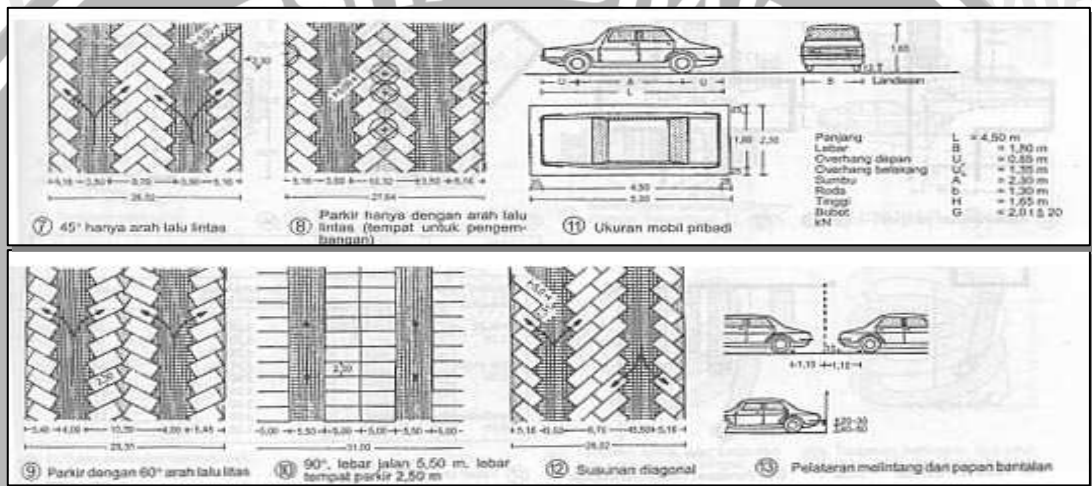
Ukuran bak pohon harus sesuai agar pohon dapat tumbuh diatas struktur semacam garasi. pohon akan tumbuh dengan baik apabila ditanam langsung di tanah pot pohon dapat disesuaikan dengan mudah, dipindahkan dan diatur untuk pameran, berbagai material dapat dipakai untuk membuat pot tanaman, beton adalah yang paling umum.

Penerapan "Natural Park for Family Living" pada Desain Kantor Pemasaran The Green Andara



Gambar 2.31. Detail Dinding Tempat tanaman
 Sumber : Harvey Rubenstein (1983)

2.13 Area parkir



Gambar. 2.32Standarisasi Area Parkir
 Sumber: Data Arsitek , 2003

Pengaturan tempat parkir diusahakan tidak jauh dari fasilitas yang ada, agar memudahkan pengunjung. juga diperlukan luasan yang memadai untuk keluar-masuk, dan pengaturan posisi kendaraan. Selain kedua hal di atas, factor keamanan adalah hal yang tidak kalah penting pada area parkir oleh karena itu tempat parker seyogyanya ditempatkan pos satpam atau minimal adanya tukang parkir yang mengawasi dan mengatur.

Jenis-jenis kendaraan alat tranportasi

1. Bus ukuran mobil 8.000 mm dan lebar bodi 3000 mm
2. Mini bus ukuran mobil 5000 mm dan lebar bodi 1500 mm
3. Sedan ukuran mobil 4820 mm dan lebar bodi 1765 mm
4. Motor ukuran 2000 mm dan lebar bodi 900 mm

Penerapan “Natural Park for Family Living” pada Desain Kantor Pemasaran The Green Andara

