

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Definisi Operasional

Judul yang dilakukan dalam penelitian ini adalah Kualitas Visual Koridor Jalan Legian Kuta – Bali. Adapun definisi operasional dari judul penelitian tersebut dijelaskan sebagai berikut :

a. Kualitas Visual

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1995) ku.a.li.tas *n* 1 tingkat baik buruknya sesuatu; kadar; 2 derajat atau taraf (kepandaian, kecakapan, dsb); mutu. Sedangkan vi.su.al *a* dapat dilihat dng indra penglihat (mata); berdasarkan penglihatan. Berdasarkan dua pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa kualitas visual berarti derajat atau taraf mutu terhadap sesuatu yang dapat dilihat dengan indra penglihatan.

b. Koridor Jalan

Koridor adalah lorong yang menghubungkan atau bisa juga diartikan tanah (jalan) sempit yang menghubungkan daerah terkurung (www.KamusBesarBahasaIndonesiaDalamJaringan.com, diakses 17 November 2008). Sedangkan jalan merupakan tempat untuk lalu lintas orang; perlintasan (dari suatu tempat ke tempat lain); yang dilalui atau dipakai untuk keluar masuk (www.KamusBesarBahasaIndonesiaDalamJaringan.com, diakses 17 November 2008). Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa koridor jalan merupakan lorong yang menjadi tempat keluar masuk atau perlintasan orang atau dengan kata lain koridor jalan dapat diartikan sebagai jalur bagi pejalan kaki dan kendaraan.

c. Legian Kuta – Bali

Kuta merupakan salah satu kawasan pariwisata yang dimiliki pulau Bali. Pada penelitian ini daerah yang dimaksud adalah jalan Legian yang masuk dalam wilayah Kecamatan Kuta yang merupakan kawasan perdagangan yang berkonsepkan *shopping street*.

2.2. Environmental Aesthetics

Environmental aesthetics merupakan penggabungan dua wilayah penyelidikan: *empirical aesthetics* dan *environmental psychology*. Kedua area menggunakan metodologi ilmiah untuk membantu menjelaskan hubungan antara stimulus fisik dan respon manusia. *Empirical aesthetics* berkaitan dengan seni (lukisan, musik, sastra, dan

tari), dan *environmental psychology* merupakan bidang diterapkan berkaitan dengan peningkatan kualitas habitat manusia.

Meskipun *aesthetics* hanyalah salah satu di antara sejumlah pertimbangan dalam desain lingkungan, namun hal tersebut merupakan hal yang penting. Kualitas *environmental aesthetics* dapat mempengaruhi pengalaman langsung – *sense of well-being* - di lingkungan mereka, hal itu mungkin mempengaruhi reaksi berikutnya baik pengaturan dan penduduknya. Dimana secara spasial dapat mempengaruhi perilaku individu agar tertarik pada lingkungan yang menarik dan cenderung untuk menghindari lingkungan yang tidak menyenangkan. Dengan adanya pengetahuan tentang hubungan antara sifat-sifat visual yang mempengaruhi lingkungan dan manusia, diharapkan dapat berkontribusi untuk meningkatkan kualitas hidup manusia.

Meskipun beberapa desainer meremehkan nilai-nilai publik, banyak profesional yang ingin menghasilkan desain yang dapat memahami penggunaannya. Untuk itu, penelitian terhadap *environmental aesthetics* dilakukan dengan tujuan agar dapat membantu menginformasikan keputusan desain mereka. Penyelidikan aspek praktis dari penerapan temuan-temuan penelitian ini digunakan untuk merancang dan perencanaannya diharapkan dapat membantu mengubah teori dan penelitian ke dalam realitas fisik.

Dalam *environmental aesthetics*, terdapat skala pengukuran yang biasa digunakan untuk mengukur kedalaman makna dari suatu desain, yaitu *Semantic Differential Scales*. Di populerkan oleh Robert G. Hershberger dan Robert C. Cass, berikut merupakan pengelompokkan dari skala pengukuran ini :

Tabel 2.1. Semantic Differential Scales
(Sumber : Nassar, 1988:199)

No.	Factor	Primary Scales	Alternative Scales
1	General evaluative	Good-bad	Pleasing-annoying
2	Utility evaluative	Useful-useless	Friendly-hostile
3	Aesthetic evaluative	Unique-common	Interesting-boring
4	Activity	Active-passive	Complex-simple
5	Space	Cozy-roomy	Private-public
6	Potency	Rugged-delicate	Rough-smooth
7	Tidiness	Clean-dirty	Tidy-messy
8	Organization	Ordered-chaotic	Formal-casual
9	Temperature	Warm-cool	Hot-cold
10	Lighting	Light-dark	Bright-dull
		Secondary Scales	Alternative secondary Scales
		Old-new	Traditional-contemporary
		Expensive-inexpensive	Frugal-generous
		Large-small	Huge-tiny
		Exciting-calming	Beautiful-ugly
		Clear-ambiguous	Unified-diversified
		Colorful-colorless	Vibrant-subdued
		Safe-dangerous	Protected-exposed
		Quiet-noisy	Distracting-facilitating
		Stuff-drafty	Musty-fresh
		Rigid-flexible	Permanent-temporary

Namun dalam penelitian ini hanya variabel yang dianggap sesuai yang digunakan dalam skala penilaian. Variabel tersebut seperti :

1. Ugly – Beautiful (Jelek - Indah)
2. Boring – Interesting (Membosankan - Menarik)
3. Unpleasant – Pleasant (Tidak nyaman – Nyaman)
4. Hostile – Friendly (Tidak ramah – Ramah)
5. Chaotic – Ordered (Semrawut – Teratur)
6. Distracting – Facilitating (Membingungkan – Memudahkan)
7. Dangerous – Safe (Tidak aman – Aman)
8. Dirty – Clean (Kotor – Bersih)
9. Common – Unique (Biasa – Unik)
10. Colorless – Colorfull (Monoton – Beraneka warna)
11. Simple – Complex (Sederhana – Rumit)

12. Crowded – Spacious (Sesak – Lapang)
13. Interrupted – Continuous (Terputus – Mengalir)
14. Contemporary – Traditional (Kontemporer – Tradisional)
15. Plain – Ornate (Sederhana/biasa – Ornamen)

2.3. Persepsi Lingkungan

Persepsi adalah proses menerima atau mendapatkan informasi, sehingga persepsi lingkungan merupakan proses individu menerima informasi mengenai lingkungan sekitarnya dan bagaimana informasi mengenai ruang fisik tersebut diorganisasikan ke dalam pikirannya (Laurens, 2004:46). Manusia merupakan pusat lingkungan sekaligus juga menjadi bagian dari lingkungan itu. Dengan demikian, seorang individu dipengaruhi dan juga mempengaruhi lingkungannya. Lingkungan tidak hanya menjadi wadah tempat manusia beraktivitas, melainkan menjadi bagian integral dari pola perilakunya. Manusia tidak hanya melihat lingkungan fisik bangunan dan bereaksi terhadap apa yang mereka lihat, tapi mereka juga memiliki citra ingatan dari lingkungan, dan perilaku mereka kuat dipengaruhi oleh citra ini.

2.4. Pengenalan Lingkungan

Menurut Snyder (1985:95), orang tidak hanya melihat lingkungan fisik bangunan dan bereaksi terhadap apa yang mereka lihat, tetapi mereka juga memiliki citra ingatan dari lingkungan, dan perilaku mereka kuat dipengaruhi oleh citra ini sehingga akan membentuk apa yang diistilahkan dengan pengenalan lingkungan.

Terdapat lima tipe citra yang merupakan bagian dari pengenalan lingkungan masyarakat, yaitu:

- a. Pemetaan kognitif perkotaan;
- b. Pengetahuan subyektif tata letak ruang suatu kota atau ciri-ciri suatu bangunan;
- c. Kesan-kesan sifat atau citra menyeluruh dari berbagai kota atau berbagai bangunan dalam satu kota;
- d. Sistem kategori linguistik atau bidang-bidang kognitif;
- e. Makna, perasaan, dan simbolisme yang ditanamkan masyarakat dalam lingkungan.

Penilaian seseorang mengenai suatu lingkungan bergantung pada kesan dan karakteristik personalnya serta selalu melibatkan orang dan tempat yang berada pada *setting* tersebut. Secara umum, terdapat enam jenis kesan personal yang mengarah pada suatu penilaian lingkungan (Laurens, 2004:54), yaitu deskriptif, evaluasi, penilaian akan keindahan, reaksi emosional, makna, dan sikap kepedulian yang dikembangkan si

pengamat terhadap *setting* tersebut. Berbagai penilaian lingkungan dapat saling berkaitan satu sama lain, namun juga dapat berbeda secara konseptual, demikian halnya dengan keenam kesan personal tersebut.

2.5. Lingkungan yang Tanggap

Kualitas lingkungan dan ruang publik dari suatu tempat, bangunan, dan kelompok bangunan dikatakan signifikan/bermakna apabila :

- a. Mudah dipahami, dikenali (kontinuitas visual)
- b. Menunjang keanekaragaman (kegiatan dan pemakai)
- c. Menunjang penggunaan beragam (fungsi/aktifitas)

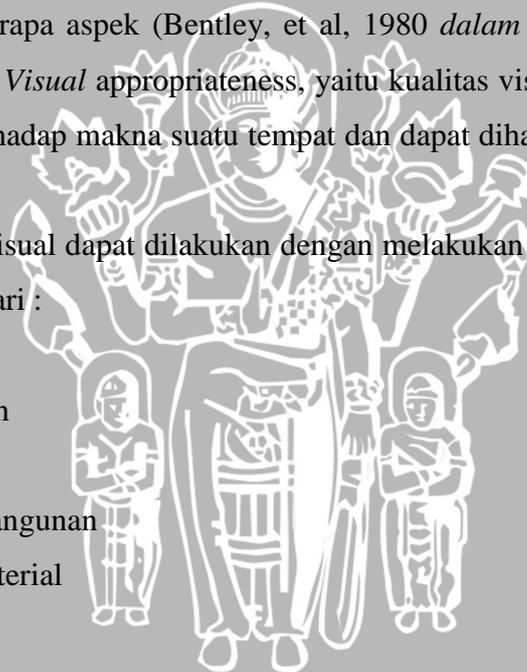
Dalam pemanfaatan lingkungan binaan secara bertanggung jawab, diperlukan dasar pijakan yang kuat untuk dapat mewujudkan lingkungan yang berkualitas. Penciptaan lingkungan yang tanggap/responsif dapat dilakukan dengan mempertimbangkan beberapa aspek (Bentley, et al, 1980 dalam Martokusumo, 2005) salah satunya merupakan *Visual appropriateness*, yaitu kualitas visual yang mendukung interpretasi pengamat terhadap makna suatu tempat dan dapat dihasilkan melalui desain citra eksternal bangunan.

Studi kelayakan visual dapat dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap *visual cues* yang terdiri dari :

- a. Siluet bangunan
- b. Ruang antara bangunan
- c. Proporsi
- d. Gubahan massa/tata bangunan
- e. Penggunaan bahan/material
- f. Langgam arsitektur
- g. Garis pengikat/ekspresi

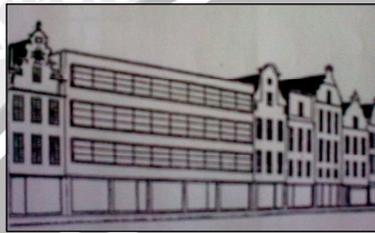
Untuk mendapatkan serta merumuskan kontinuitas visual, dapat dicapai dengan mempertimbangkan :

- a. Skala bangunan :
Bentuk, dimensi, bahan, warna, tekstur, pola, dll.
- b. Unsur bangunan :
Bukaan, lantai, dinding, atap, detail ornamen, dll.

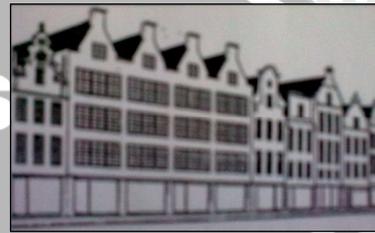


2.5.1. Harmonis dan Kontras

Harmonis adalah pengulangan pola-pola dari bangunan lama dalam skala tata bangunan (gubahan massa, siluet bangunan, jarak antar bangunan, *setback*, dan skala bangunan). Sedangkan kontras merupakan gubahan massa 'sesuai' dengan skala bangunan lama, tetapi menggunakan unsur-unsur bangunan yang memperkuat keberadaan (signifikansi) bangunan lama (struktur, konstruksi, bahan, langgam, tekstur, warna, dll).



Gbr.2.1. Pendekatan kontras
Sumber : D. Reinborn, 1996 dalam
Martokusumo, 2005



Gbr.2.2. Pendekatan harmonis
Sumber : D. Reinborn, 1996 dalam
Martokusumo, 2005

Ada beberapa pertimbangan untuk menerapkan rancangan, apakah harmonis atau kontras dalam suatu lingkungan, yaitu :

a. *Optional/pilihan*

Pilihan yang relatif bebas dapat dilakukan bila bangunan agak terisolasi secara visual, sehingga ruang publik tidak terpengaruh secara kuat oleh massa bangunan.

b. *Selective linkages/kaitan selektif*

Pendekatan perancangan yang lebih selektif diperlukan pada lingkungan dengan kualitas bangunan yang berbeda-beda. Pola-pola yang meningkatkan kualitas lingkungan sebaiknya diperkuat/ditunjukkan dalam perancangan.

c. *Moderate conformance/penyesuaian sedang*

Tanggapan rancangan yang lebih luas dapat dilakukan ketika dalam suatu lingkungan terdapat berbagai langgam/*style*. Ciri-ciri dari berbagai bangunan yang membentuk kesatuan dan harmoni menjadi pokok/inti dari rancangan-rancangan yang harmonis.

d. *Rigorous conformance/penyesuaian yang teliti*

Pada kawasan yang terdiri dari bangunan-bangunan yang signifikan secara arsitektural, yang memiliki banyak kemiripan dalam detail dan penampilan, ciri-ciri yang ada harus dipertahankan. Perancangan bangunan yang baru harus sesuai dengan karakter bangunan-bangunan yang telah ada.

e. *Replication*/pengulangan bentuk

Biasanya ditemukan pada kasus pelestarian agar tetap mempertahankan bangunan yang dinilai sangat bersejarah secara utuh.

2.5.2. Arsitektur Kontekstual

Arsitektur kontekstual merupakan sebuah pendekatan terpadu dengan mengikutsertakan pertimbangan kualitas lingkungan fisik dan aspek non-fisik kedalam proses perancangan arsitektur. Pertimbangan-pertimbangan tersebut antara lain :

- a. Kegiatan : fungsi, program, ruang, dll.
- b. Lingkungan : gubahan massa, *linkage* dan sirkulasi, dan ruang publik.
- c. Visual : tampak, elemen bangunan, langgam, dll.

Menurut *Architecture in Context* (Brolin, 1980 dalam Martokusumo, 2005), upaya simpatik untuk mempertautkan/mengkaitkan secara visual bangunan baru dengan bangunan/lingkungan yang ada (terbina), melalui :

- a. Mengambil motif-motif bangunan yang telah ada.
- b. Menggunakan bentuk dasar yang sama untuk dimodifikasi sehingga tampak beda.
- c. Mengembangkan bentuk-bentuk dan pola-pola baru yang memiliki efek visual yang mendekati bangunan lama.
- d. Mengabstraksikan bentuk-bentuk asli.

2.6. Pengertian Dasar Ruang

Terdapat beberapa pengertian ruang, antara lain :

- a. Ruang adalah suatu bagian dari bangunan dimana ruang tersebut dapat mencerminkan suasana dan memberikan kesan bagi penikmatnya. Pengaturan ruang dapat didasarkan pada aktifitas penggunaannya sehingga dapat membuat persepsi yang diinginkan. Ruang selalu berupa rongga. Daerah adalah dwimatra sedangkan ruang adalah trimatra. Jumlah ruang ditentukan didasarkan kegiatan yang dikelompokkan di dalamnya (White, 1980).
- b. 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 semakin terasa apabila elemen-elemen pembatasnya semakin jelas terwujud (Ching, 1979).
- c. Ruang adalah wadah atau kerangka dimana objek dan kejadian tertentu berada. Ruang pada dasarnya terjadi karena adanya hubungan antara sebuah objek dan manusia sebagai pengamat (Ashihara, 1983).

Fungsi ruang menurut Ching (1979), ruang merupakan suatu bidang yang membentuk pola tiga dimensi. Ruang tidak terlepas dari bidang pembentukannya yaitu panjang, lebar, dan tinggi. Bentuk suatu ruang akan mempengaruhi jenis kegiatan yang dapat terjadi dengan sendirinya atau sekaligus dalam ruangan tersebut.

2.7. Aspek Definisi Ruang

Terdapat dua elemen pokok perkotaan yang mendefinisikan secara mendasar sebuah konteks tertentu, yaitu elemen *places* yang statis serta elemen *places* yang dinamis. Perbedaan dasarnya secara spasial terletak pada arah dan gerakan di dalam lingkungannya.

Pada dasarnya, pembentukannya dua elemen pokok ini dapat dilihat dalam dua karakteristik dasar yang bersifat arsitektural, yaitu rupa dan tampak. Dua tokoh teori perancangan kota, yaitu Rob Krier dan Jim McCluskey mendefinisikan ruang statis dan dinamis dari empat aspek yaitu (Zahnd, 1999:143) :

a. Tipologi

Beberapa pengertian tipologi, antara lain :

- 1) ti-po-lo-gi berarti ilmu watak tt bagian manusia di golongan-golongan menurut corak watak masing-masing (Kamus Besar Bahasa Indonesia Dalam Jaringan.com, 2008).
- 2) Tipologi merupakan sebuah fungsi untuk mengkategorikan sebuah bangunan dilihat dari fungsi, struktur, dan teknologi dan bukan dari bentuk (Francescato, 1994).
- 3) Tipologi merupakan pengklasifikasian sebuah tipe berdasarkan atas penelusuran terhadap asal-usul terbentuknya objek-objek arsitektural yang terdiri dari tiga tahap proses penelusuran terhadap asal-usul objek arsitektur diantaranya : menentukan bentuk dasarnya (*formal structure*), menentukan sifat dasarnya (*properties*), dan mempelajari proses pembentukan perkembangan bentuk (Sukada, 1989).

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa tipologi merupakan pengklasifikasian sebuah tipe berdasarkan asal-usul suatu objek menurut wataknya masing-masing yang dilihat dari fungsi, struktur, dan teknologi.

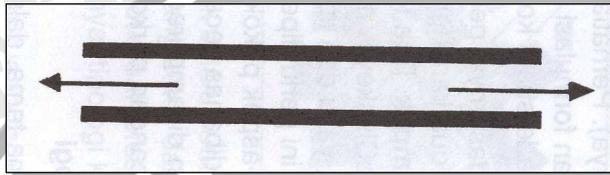
Tipologi bentuk dan batas dari sebuah tempat tidak selalu jelas, sebab terdapat percampuran antara sifat yang dinamis maupun yang statis.

1) Tipologi ruang statis.

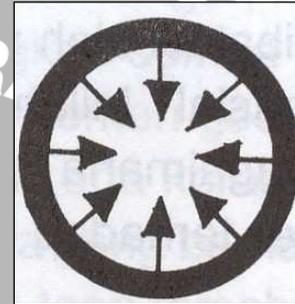
Merupakan bentuk pengklasifikasian ruang dalam suatu kota yang bersifat statis dari sudut pandang bidang sosial dan arti yang diekspresikan melalui bentuknya.

2) Tipologi ruang dinamis

Ruang dinamis sering juga disebut sebagai jalan atau *street*. Spiro Kostof (*dalam* Zahnd, 1999) mengatakan bahwa ruang dinamis yang disebut 'jalan' sekaligus merupakan elemen dan institusi perkotaan karena memiliki kaitan tersendiri antara bentuk dan fungsinya.



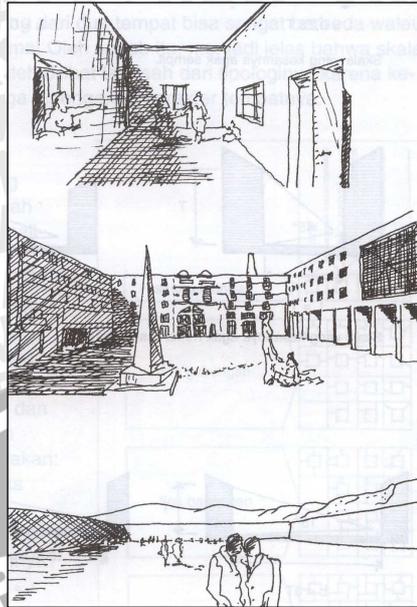
Gbr.2.3. Ruang dinamis secara diagramatis
Sumber : Zahnd (1999:143)



Gbr.2.4. Ruang statis secara diagramatis
Sumber : Zahnd (1999:143)

b. Skala

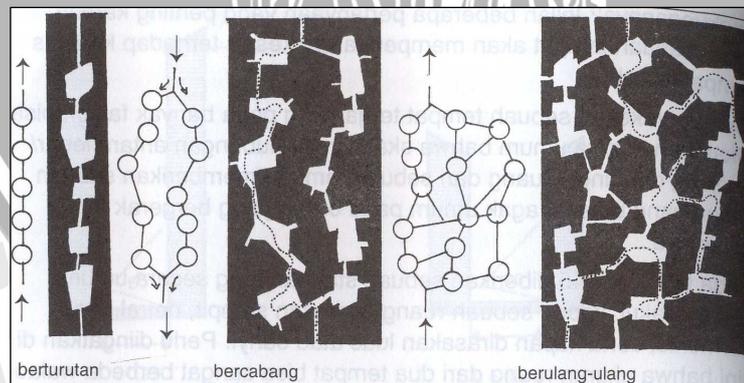
Skala merupakan lajur yg dipakai untuk menentukan tingkatan atau banyaknya sesuatu (Kamus Besar Bahasa Indonesia Dalam Jaringan.com, 2008). Skala sebuah tempat akan mempengaruhi kesan terhadap konteks tempat tersebut. Walaupun kesan sebuah tempat tergantung pada banyak faktor, bisa dikatakan secara umum bahwa skala, yaitu hubungan antara lebar/panjang dan tinggi ruang dari sebuah tempat, memberikan sebuah kesan yang bersifat agak umum pada orang yang bergerak di dalamnya. Skala sebuah ruang tidak boleh dilihat terpisah dari tipologinya karena kesan sebuah tempat juga dipengaruhi karakter tempatnya (Zahnd, 1999:149).



Gbr.2.5. Kawasan perkotaan di dalam tiga skala yang kesannya sangat berbeda (digambar ulang menurut Krier, Rob. *Op.cit.* hlm. 22)
 Sumber : Zahnd (1999:149)

c. Morfologi

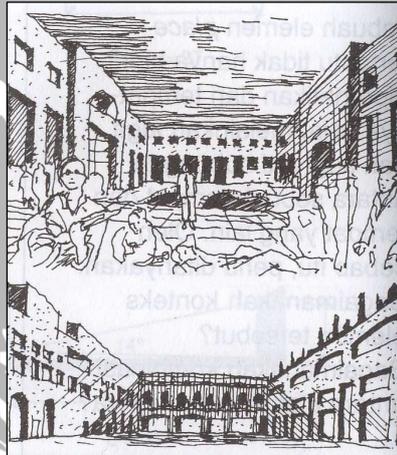
Pengertian morfologi (dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Dalam Jaringan.com, 2008) adalah lingkungan cabang linguistik tentang morfem dan kombinasinya. Sebuah elemen *place* tertentu tidak hanya boleh diperhatikan dari tempatnya saja, melainkan juga dari segi arti hubungan antara sebuah tempat dan tempatnya yang lain. Aspek ini sangat penting bagi suasana di dalam suatu konteks tempat tertentu.



Gbr.2.6. Hubungan massa dan ruang secara morfologis (digambar ulang menurut McClusky, J. *op.cit.* hlm. 162)
 Sumber : Zahnd (1999:152)

d. Identitas

Identitas berarti ciri-ciri atau keadaan khusus seseorang; jati diri (Kamus Besar Bahasa Indonesia Dalam Jaringan.com, 2008). Pembentukan *place* mengikuti suatu regularitas dan repetisi tertentu yang sesuai dengan hierarki supaya jelas identitasnya. Artinya, setiap bangunan di sebuah *place* boleh berbeda, namun perbedaan ini seharusnya mengikuti dan memperkuat identitas *place* tersebut. Regularitas dan repetisi yang mengikuti hierarki tertentu adalah faktor penting dalam perancangan sebuah *place* yang berkualitas tinggi.



Gbr.2.7. Identitas kawasan kota yang jelas, karena *wajah* jelas. Di sini dipakai cara *repetisi* yang menciptakan *regularitas* yang mendukung identitas setempat. (digambar ulang menurut Krier, R. *op.cit.* hlm. 26)
Sumber : Zahnd (1999:152)

2.8. Unsur-unsur Arsitektural Dalam Lingkungan Ruang

Menurut Martokusumo (2005), penempatan bangunan menciptakan ruang luar (eksterior), dan ruang tersebut harus dirancang dengan tingkat perawatan yang biasanya hanya diasosiasikan dengan ruang dalam (interior).

2.8.1. Unsur-unsur Arsitektural Yang Menentukan Ruang

Pemahaman akan ruang terletak pada bidang-bidang dua dimensi pokok, yaitu: dasar, vertikal, dan di atas. Bidang-bidang ini dapat digunakan untuk melingkupi volume tiga dimensi atau ruang luar. Bidang dasar adalah bumi dan bentuk tanahnya, namun pada suatu kota kemungkinan bentuk tanah aslinya telah diubah sesuai dengan kegiatan yang difasilitasinya. Bidang dasar dapat dijadikan suatu unsur penentu ruang yang kuat melalui penggunaan bahan, tekstur, warna.

Bidang vertikal adalah yang terpenting dalam mengartikulasikan suatu ruang luar (Snyder, 1991:204). Pada ruang luar, angkasa dianggap sebagai bidang diatas muka

bumi. Bangunan juga digunakan untuk memberi batasan pada tingginya suatu ruang dengan unsur-unsur garis vertikal yang menjulang ke angkasa.

2.8.2. Unsur-unsur Yang mempengaruhi Sifat Ruang

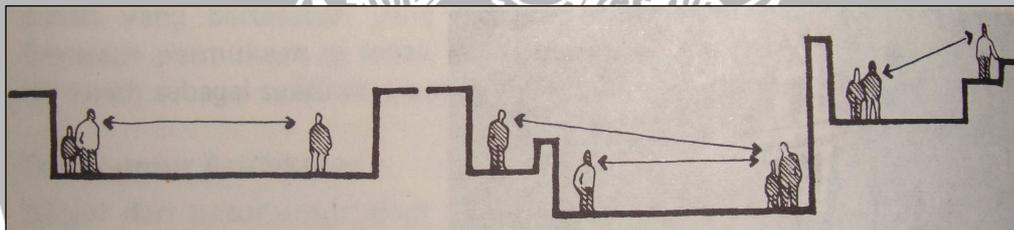
Ruang luar dirancang terhadap tempat tertutup, skala, bentuk, dan proporsi. Ruang dibentuk oleh bidang-bidang dua dimensi dan juga kegiatan-kegiatan yang berbeda dan memiliki persyaratan ruang yang berbeda pula. Volume ruang juga berkaitan dengan skala manusia dan penggunaan yang dimaksud.



Gbr.2.8. Campidoglio Michelangelo, Roma. Contoh bidang dasar.
Sumber : Snyder (1991:204)



Gbr.2.9. Plaza del Campo, Siena, Italia.
Contoh bidang vertikal.
Sumber : Snyder (1991:205)



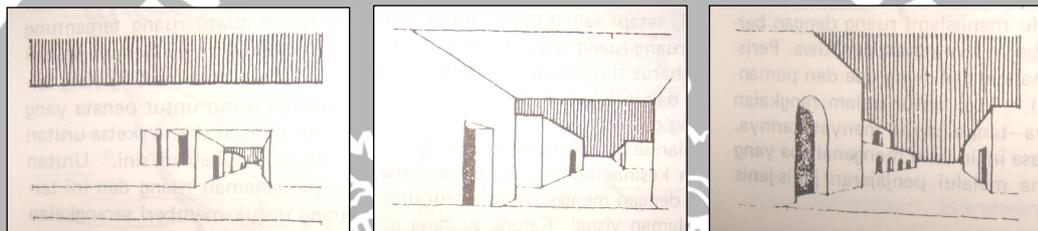
Gbr.2.10. Konfigurasi ruang, perbandingan, dan skala manusia.
Sumber : Snyder (1991:206)

Bentuk suatu ruang dapat mempengaruhi jenis kegiatan yang dapat terjadi tersendiri atau sekaligus dalam ruang tersebut. Bentuk-bentuk ruang yang berbeda juga dapat memberi sifat yang memperkuat pembentukan batas-batas wilayah perilaku. Proporsi suatu ruang memiliki pengaruh terhadap cara ruang tersebut dirasakan oleh para pengguna ruang tersebut. Sifat ruang juga dapat diperkuat dengan cahaya dan naungan dan dengan warna dan tekstur bahan-bahan yang digunakan. Cahaya dapat mempertajam atau mengaburkan suatu batasan, menekankan atau menguraikan garis besar suatu unsur, menyembunyikan atau mengungkapkan suatu gejala, dan menciutkan atau meluaskan dimensi-dimensi. Tekstur memberikan skala manusiawi dalam lingkungan dengan mengadakan dimensi yang dapat dikenali, yang dapat berpersepsi

dengan menjamah atau melintas. Warna juga dapat membantu menciptakan suasana dalam suatu ruang, menciptakan lingkungan yang bermacam-macam, membantu dalam batasan ruang dengan memberi tekanan pada skala dan proporsi.



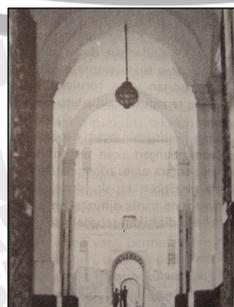
Gbr.2.11. Tekstur-tektur keras dan lembut, Williamsburg kolonial, Virginia.
Sumber : Snyder (1991:207)



Gbr.2.12. Urutan pemandangan.
Sumber : Snyder (1991:207)

2.8.3. Unsur-unsur Yang Menata Ruang

Ruang tidak berdiri sendiri, tetapi saling berhubungan. Jadi pengaruh suatu ruang tergantung pada ruang-ruang yang terletak sebelum dan sesudahnya. Semua urutan ruang harus fungsional dan mudah dibaca. Urutan adalah kesinambungan dalam persepsi dan pemahaman ruang dan ini tercapai dengan menggunakan unsur-unsur ruang untuk memberi serangkaian pengalaman visual. Karena seorang individu mengalami ruang dengan bergerak melaluinya, ruang itu dinyatakan sebagai serentetan peristiwa. Suatu jenis struktur sederhana struktur organisasi untuk suatu urutan adalah hirarki (seperti dalam ukuran ruang).



Gbr.2.13. Hirarki jalan masuk, Oxford, Inggris.
Sumber : Snyder (1991:210)

2.8.4. Unsur-unsur Yang Terkandung

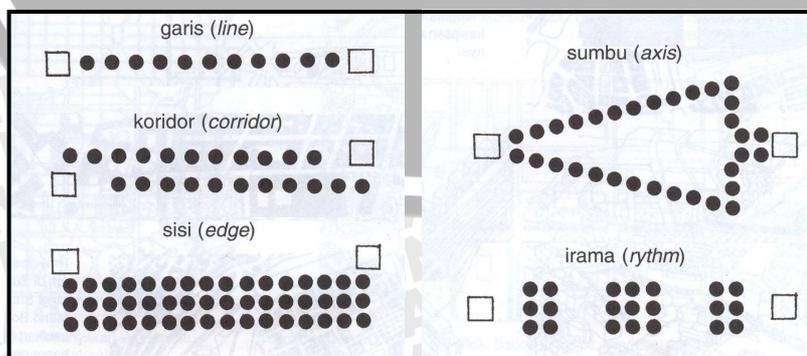
Sifat dan rupa suatu ruang dapat diubah dengan sejumlah objek yang ditempatkan dalam ruang tersebut di samping kepada orang-orang dan kegiatan mereka yang memiliki ruang tersebut. Perlengkapan jalan, grafik, penerangan buatan, patung dan semuanya merupakan contoh unsur-unsur terkandung yang dapat mengubah sifat suatu ruang.

2.9. Linkage Visual

Merupakan salah satu kelompok teori perkotaan yang membahas tentang hubungan sebuah tempat dengan tempat lain. Pada dasarnya, terdapat dua pokok perbedaan *linkage* visual, yaitu (Zahnd, 1999:108):

- a. Yang menghubungkan dua daerah secara netral
- b. Yang menghubungkan dua daerah dengan mengutamakan satu daerah.

Terdapat lima elemen *linkage* visual yang menghasilkan hubungan secara visual, yakni garis, koridor, sisi, sumbu, dan irama. Elemen garis menghubungkan secara langsung dua tempat dengan satu deretan massa. Dalam hal ini, massa dapat berupa bangunan ataupun deretan pohon yang memiliki rupa massif. Elemen koridor dibentuk oleh dua deretan massa (bangunan atau pohon) yang membentuk sebuah ruang. Elemen sisi menghubungkan dua kawasan dengan satu massa. Hampir serupa dengan elemen garis, namun elemen tersebut bersifat massif dibelakang tampilannya sedangkan bersifat spasial di depannya. Elemen sumbu serupa dengan elemen koridor, namun berbeda pada dua daerah yang dihubungkan oleh elemen tersebut, yang sering mengutamakan salah satu daerah tersebut. Elemen irama menghubungkan dua tempat dengan variasi massa dan ruang, elemen ini memiliki sifat yang menarik dalam menghubungkan dua tempat secara visual.



Gbr.2.14. Lima elemen *linkage* visual.
Sumber : Zahnd (1999:152)

2.10. Pejalan Kaki

Pejalan kaki merupakan orang yang berkegiatan dengan menggunakan kaki sebagai sarana berpindah dari tempat asal ke tempat tujuan.

2.10.1. Sarana Pejalan Kaki

Pejalan kaki berdasarkan sarana perjalanannya dapat dikategorikan sebagai berikut (Tri Rochadi M. *et al*, 1991) :

- a. Pejalan kaki penuh, yaitu mereka yang menggunakan moda jalan kaki sebagai moda utama, jalan kaki digunakan sepenuhnya dari tempat asal sampai ke tempat tujuan.
- b. Pejalan kaki pemakai kendaraan umum, adalah pejalan kaki yang menggunakan moda jalan kaki sebagai moda antara. Biasanya dilakukan dari tempat asal ke tempat kendaraan umum, atau pada jalur perpindahan rute kendaraan umum, atau dari tempat pemberhentian kendaraan umum ke tempat tujuan akhir.
- c. Pejalan kaki pemakai kendaraan umum dan kendaraan pribadi, adalah mereka yang menggunakan moda jalan kaki sebagai moda antara, dari tempat parkir kendaraan pribadi ke tempat kendaraan umum, dan dari tempat parkir kendaraan umum ke tempat tujuan akhir perjalanan.
- d. Pejalan kaki pemakai kendaraan pribadi penuh, adalah mereka yang menggunakan moda jalan kaki sebagai moda antara dari tempat parkir kendaraan pribadi ke tempat tujuan bepergian yang hanya ditempuh dengan berjalan kaki.

2.10.2. Kebutuhan Fasilitas Pejalan Kaki

Menurut Tri Rochadi *et al* (1991) pengelompokkan fasilitas untuk menampung pejalan kaki adalah sebagai berikut:

- a. Jalur pejalan kaki yang dibuat terpisah dari jalur kendaraan, biasanya terletak bersebelahan. Pejalan kaki melakukan kegiatan berjalan kaki sebagai sarana angkutan yang akan menghubungkan tempat tujuan.

Jalur pejalan kaki yang diletakkan terpisah dari jalur kendaraan berupa trotoar yang letaknya ditepi jalan dengan permukaan yang rata. Trotoar ini biasanya dibuat dengan perbedaan ketinggian antara jalur pejalan kaki dan kendaraan.

- b. Jalur pejalan kaki yang digunakan sebagai jalur penyebrangan untuk mengatasi dan menghindari konflik dengan kendaraan lain yaitu *zebra cross*, *sky way*, *sub way*.

Jalur penyebrangan ini didesain khusus untuk jalur penyebrangan pejalan kaki, yang letaknya memotong jalur kendaraan. Meskipun penyebrangan ini memotong jalur pejalan kaki, keamanan pejalan kaki terjamin karena dibuat tanda bagi pengendara kendaraan untuk berhati-hati apabila melewati jalur penyebrangan ini (*zebra cross*).

c. Jalur pejalan kaki yang bersifat rekreatif dan mengisi waktu luang, terpisah sama sekali dengan jalur kendaraan bermotor dan biasanya dinikmati secara santai, tanpa gangguan kendaraan bermotor.

Jalur pejalan kaki yang bersifat rekreatif ini dapat berupa plaza, yaitu ruang terbuka khusus bagi pejalan kaki dilengkapi dengan fasilitas pejalan kaki (tempat duduk, *shelter*, *fountains*, dll) sehingga pejalan kaki akan merasa aman dan nyaman.

d. Jalur pejalan kaki yang digunakan untuk berbagai aktivitas: berjualan, duduk santai, dan sekaligus untuk berjalan-jalan sambil melihat etalase pertokoan.

Jalur pejalan kaki yang dilengkapi dengan etalase toko biasanya disebut dengan *mall*, dikhususkan bagi pejalan kaki. Ruang yang disediakan bagi pejalan kaki cukup lebar sehingga pejalan kaki dapat leluasa untuk berjalan sambil berbelanja.

2.10.3. Prasarana Pejalan Kaki

Macam fasilitas untuk menampung pejalan kaki dapat dikelompokkan sebagai berikut (Tri Rochadi *et al*, 1991) :

a. Jalur pejalan kaki yang dibuat terpisah dari jalur kendaraan umum, biasanya terletak bersebelahan atau berdekatan. Pejalan kaki melakukan kegiatan berjalan kaki sebagai sarana angkutan yang akan menghubungkan tempat tujuan. Diperlukan fasilitas yang aman terhadap bahaya kendaraan bermotor dan mempunyai permukaan rata, berupa trotoar dan terletak di tepi jalan raya.

b. Jalur pejalan kaki yang digunakan sebagai jalur menyebrang untuk mengatasi dan menghindari konflik dengan moda angkutan lainnya, yaitu lajur penyebrangan bawah tanah. Untuk itu diperlukan fasilitas yang berupa *zebra cross*, *skyway*, dan *subway*.

c. Jalur pejalan kaki yang bersifat rekreatif dan mengisi waktu luang, yang terpisah sama sekali dari jalur kendaraan bermotor dan biasanya dapat dinikmati secara santai, tanpa terganggu kendaraan bermotor. Pejalan kaki dapat berhenti dan beristirahat pada bangku-bangku yang disediakan, fasilitas ini berupa plaza pada taman-taman kota.

d. Jalur pejalan kaki yang digunakan untuk berbagai aktifitas, untuk berjualan, untuk duduk santai, dan sekaligus untuk berjalan-jalan sambil melihat etalase pertokoan yang disebut *mall*.

2.11. Elemen Desain dan *Street Furniture*

Elemen desain dan *street furniture* dikategorikan sebagai berikut (Rubenstein, 1978) :

a. Perkerasan

Karakteristik bentuk perkerasan terdiri dari skala, pola, warna, tekstur dan materialnya. Beberapa warna perkerasan sengaja dibuat kontras dengan warna lingkungannya sebagai unsur penarik perhatian. Fungsi dan penerapan pola paving, yaitu :

- 1) Memberi batasan ruang maya
- 2) Memperkecil skala ruang lantai
- 3) Menambah nilai keindahan lingkungan
- 4) Membuat lantai tidak terlalu polos
- 5) Memberi kesan intim dan atraktif
- 6) Memberikan pengarahan terhadap suatu objek

Dari keenam fungsi penerapan pola perkerasan, kita dapat mengetahui cara mendesain perkerasan yang kemudian disesuaikan dengan fungsi dan konsep tempatnya.

b. Penerangan

Penerangan luar digunakan untuk menerangi jalur pejalan kaki, jalan, dan tempat-tempat masuk. Fungsi utama penerangan adalah untuk keamanan dan penerangan. Agar lebih menarik elemen penerangan dikombinasikan dengan tanaman, *fountains*, *sculpture*, *graphics*, dan elemen lainnya dalam konteks urban. Ketinggian yang disarankan untuk mendapatkan penerangan yang sempurna adalah 3,6 m (Hariss, *et al*, 1988).

c. Desain grafis

Pada umumnya tanda ini memberikan suatu informasi dengan menggunakan unsur warna, bentuk, pesan, dan lokasi. Perancangan *signs* haruslah mudah dipahami oleh pemakai fasilitas urban, selain itu *signs* juga harus dapat memberikan arah sirkulasi bagi pejalan kaki dan kendaraan bermotor. Khusus untuk area perbelanjaan, *signs* diharapkan dapat memberikan identitas bagi bangunan tersebut, dan juga dapat memberikan manfaat bagi pengunjung (Rubenstein, 1978). Jenis-jenis *signs* ada yang berupa *commercial identity* maupun *information signs*.

d. *Fountains*

Fountains dan kolam renang adalah elemen yang menarik perhatian pada area perbelanjaan. Air adalah elemen alam yang dihadirkan karena memiliki keunikan. Bentuknya pun bermacam-macam biasanya bentuk disesuaikan dengan konsep perancangan dalam suatu area (Rubenstein, 1978).

e. Tempat duduk

Bangku tempat duduk hanya memiliki dua tipe, yaitu yang memiliki sandaran punggung dan yang tidak. Bangku yang tidak memiliki sandaran biasanya digunakan sebagai elemen *sculpture*. Material yang digunakan terbuat dari bahan kayu, logam, beton ataupun batu. Sebaiknya bangku yang diletakkan di luar bangunan adalah yang mudah perawatannya dan menggunakan material yang tidak mudah kotor. Alas tempat duduk sebaiknya didesain berlubang agar apabila hujan turun air akan mengalir, sehingga tidak mengganggu pengunjung yang akan duduk. Tempat duduk sebaiknya diletakkan pada jalur sirkulasi pejalan kaki atau area peristirahatan, sehingga tempat duduk dapat berfungsi secara maksimal (Hariss, *et al*, 1988).

f. Pot dan tanaman

Pot yang digunakan untuk tanaman harus memiliki kedalaman tiga *feet* dan sistem pengairan yang baik. Pot dapat *didesign* dengan bentuk, material yang bermacam-macam. Penempatannya dapat diletakkan pada tempat yang berbeda-beda dengan penempatan yang baik maka dapat menarik perhatian pengunjung. Ukuran pot tanaman harus disesuaikan agar tanaman dapat tumbuh dengan baik (Rubenstein, 1978).

Jenis tanaman penting digunakan sebagai elemen rancangan. Tanaman dapat membentuk ruang, memberi privasi, atau sebagai titik tangkap perhatian. Tanaman dapat memberi keteduhan, sebagai penahan angin, ataupun sebagai penutup tanah, menyaring atau memberi batas pemandangan, dan mempunyai pola bayangan yang menarik sepanjang siang hari. Perletakkan tanaman harus disesuaikan dengan tujuan dari perancangan.

g. Kios, *shelter*

Kios digunakan untuk papan pengumuman, arah jalan, dan tempat informasi. Dapat dikatakan kios sebagai bangunan multi fungsi yang tidak hanya berfungsi sebagai perdagangan karena dapat berisi telepon umum, informasi, koran, hiburan, dan mesin ATM. Perletakkannya biasanya pada jalur sirkulasi sehingga memudahkan pejalan kaki untuk mendapatkan informasi. Kios biasanya didesain

sem menarik mungkin sesuai dengan konsep bangunan atau ruang luar (Hariss, *et al*, 1988).

Shelter digunakan sebagai unsur pelindung tempat duduk dari sinar matahari dan hujan. Dilengkapi dengan papan informasi, tempat duduk dan penerangan, terkadang pada bagian atas dibuat *sky light* atau penerangan alami (Hariss, *et al*, 1988).

h. Tempat sampah

Tempat sampah merupakan elemen penting dalam perancangan lansekap, perletakkan tempat sampah sebaiknya menyebar dan diutamakan pada tempat-tempat yang menjadi jalur sirkulasi utama ataupun tempat-tempat dekat dengan daerah peristirahatan. Terdapat beragam jenis tempat sampah antara lain (Hariss, *et al*, 1988) :

1) *Open top*

Jenis tempat sampah yang bagian atasnya terbuka total. Biasanya digunakan pada ruang dalam karena berkaitan dengan kondisi iklim sehingga penggunaannya sangatlah terbatas.

2) *Semi open top*

Jenis tempat sampah yang hanya terbuka pada sisi samping bagian atas, sehingga tetap tertutup pada bagian atas. Jenis ini dapat digunakan di ruang luar dan merupakan kombinasi dari dua tempat sampah yang bagian atasnya digunakan khusus untuk puntung rokok dan bagian bawahnya digunakan sebagai tempat sampah.

3) *Hinged door opening*

Jenis tempat sampah yang pada bagian atasnya tertutup tetapi tutupnya dapat dibuka. Jenis ini dapat diletakkan didalam ataupun diluar ruangan, tetapi sebagian besar jenis ini diletakkan didalam ruangan.

i. Tangga dan *ramp*

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 objek ruangnya seperti air mancur atau patung. Tangga harus dirancang agar orang merasa nyaman menggunakannya, dengan rasio antara injakan dan tanjakan yang paling cocok dengan slope yang ada, dengan memperhitungkan penggunaan lahan daerah tersebut. Rumus umum untuk menentukan ketinggian tanjakan serta lebar injakan sebuah anak tangga adalah $2 \text{ injakan} + 1 \text{ tanjakan} = 63 \text{ sampai } 65 \text{ cm}$.

Ramp umumnya mempunyai panjang absolut minimum 1,5 m, namun lebih baik bila panjang minimum itu menjadi 2,0 m, mengingat panjang langkah orang. *Ramp* dengan kemiringan slope 6% paling nyaman digunakan. Kemiringan maksimum 10% , walaupun kemiringan sampai 15% terkadang masih digunakan (Gunadi, 1989).

j. Parkir

Beberapa pengertian parkir menurut (Hakim, *et al*, 2003) :

- 1) Parkir adalah memberhentikan mobil beberapa saat.
- 2) Parkir adalah tempat pemberhentian kendaraan dalam jangka waktu yang lama atau sebentar tergantung pada kendaraan dan kebutuhan.
- 3) Parkir adalah tempat untuk menempatkan dengan memperhentikan kendaraan angkutan/barang pada suatu tempat dalam jangka waktu tertentu.

Bentuk tempat parkir menurut (Hakim, *et al*, 2003) :

- 1) Parkir tegak lurus, yaitu parkir yang membentuk sudut 90° , memiliki lebar sebesar 2,5 m dan pada bagian tengah sebesar 1,2 m digunakan untuk sirkulasi pengemudi dan penumpang.
- 2) Parkir sudut, yaitu parkir yang membentuk sudut 45° , sehingga bentuknya miring sesuai dengan besaran 45° . Dengan panjang 2,5 m setiap mobil dan lebar 5m sekaligus jalur sirkulasi kendaraan.
- 3) Parkir paralel, yaitu parkir yang berbentuk memanjang di pinggir jalan, dengan lebar 2,5 m dan panjang 5m.
- 4) Parkir khusus orang cacat, yaitu parkir yang dikhususkan untuk penderita cacat. Besar yang diperlukan adalah 3,5 m dan panjang 5 m, dan disediakan sirkulasi bagi orang cacat untuk keluar masuk mobil.

2.12. Pariwisata

Ada bermacam definisi pariwisata dan tidak ada kesepakatan global untuk pendefinisianannya (Pratiwi, 2006).

a. Ryan (1991) (industri pariwisata)

Studi tentang permintaan dan penyediaan akomodasi dan pelayanannya bagi mereka yang tinggal bukan di rumahnya, dan pola pengeluaran, pemasukan dan kesempatan kerja.

b. Przeclawski (1993)

- 1) pariwisata bukan hanya masalah ekonomi, tetapi juga psikologi, sosial & budaya.
- 2) memikirkan masalah rasa & pengalaman dari suatu 'setting' sosial, memahami diri sendiri di lingkungan yang baru, misalnya di lingkungan yang 'indah'

c. MacIntosh and Goeldner (1986) :

Pariwisata bisa didefinisikan sebagai semua fenomena dan keterkaitan yang muncul karena interaksi wisatawan, bisnis penyedia jasa, pemerintah dan komunitas setempat, dalam proses mendatangkan wisatawan atau pengunjung.

2.12.1. Jenis-jenis Pariwisata

Pembagian jenis pariwisata dipengaruhi oleh potensi yang dimiliki atau warisan yang ditinggalkan nenek moyang suatu negara, menurut jenis objek wisata yang dimiliki oleh suatu daerah dapat dibagi menjadi (Yoeti, 1996:123):

1. *Cultural tourism*

Merupakan salah satu jenis pariwisata, dimana motivasi orang-orang untuk melakukan perjalanan disebabkan karena adanya daya tarik dari seni-budaya suatu tempat atau daerah. *Cultural tourism* ditandai oleh adanya rangkaian motivasi seperti keinginan untuk belajar di pusat-pusat pengajaran dan riset, untuk mempelajari adat istiadat, kelembagaan, dan cara hidup rakyat di negara lain; untuk mengunjungi monumen bersejarah, peninggalan peradaban masa lalu atau sebaliknya penemuan-penemuan besar masa kini, pusat-pusat kesenian, pusat-pusat keagamaan; atau juga untuk ikut serta dalam festival-festival seni musik, teater, tarian rakyat, dan sebagainya.

2. *Recuperational tourism*

Pariwisata ini sering disebut sebagai pariwisata kesehatan. Tujuan orang-orang untuk melakukan perjalanan adalah untuk menyembuhkan suatu penyakit, seperti mandi di sumber air panas, mandi lumpur, mandi susu, dan mandi kopi.

3. *Commercial tourism*

Pariwisata ini disebut juga sebagai pariwisata perdagangan, karena perjalanan wisata ini dikaitkan dengan kegiatan perdagangan nasional atau internasional, dimana sering diadakan kegiatan *expo, fair, exhibition*, dan lain-lain.

4. *Sport tourism*

Pariwisata ini bertujuan untuk melihat atau menyaksikan suatu pesta olah raga di suatu tempat atau negara tertentu, seperti Olympiade, All England, pertandingan tinju atau sepak bola.

5. *Political tourism*

Pariwisata ini bertujuan untuk melihat atau menyaksikan suatu peristiwa atau kejadian yang berhubungan dengan kegiatan suatu negara.

6. *Social tourism*

Pariwisata ini sering disebut pariwisata sosial, pengertian ini hanya dilihat dari segi penyelenggaranya yang tidak menekankan untuk mencari keuntungan.

7. *Religion tourism*

Pariwisata ini bertujuan untuk melihat atau menyaksikan upacara-upacara keagamaan, seperti kunjungan ke Lourdes bagi orang beragama Katolik, atau Haji Umroh bagi orang beragama Islam, atau upacara agama hindu Bali di Sekenan, Bali.

2.13. Wisatawan

Menurut instruksi Presiden Nomor 9 tahun 1969, definisi wisatawan (*tourist*) adalah setiap orang yang bepergian dari tempat tinggalnya untuk berkunjung ke tempat lain dengan menikmati perjalanan dan kunjungannya itu. Definisi ini tidak jauh berbeda dari definisi wisatawan menurut Undang-Undang Nomor 9 tahun 1990 tentang Kepariwisataan, yakni wisatawan adalah orang yang melakukan kegiatan wisata.

2.13.1. Jenis wisatawan

Jenis wisatawan dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu (Musanef, 1995:14):

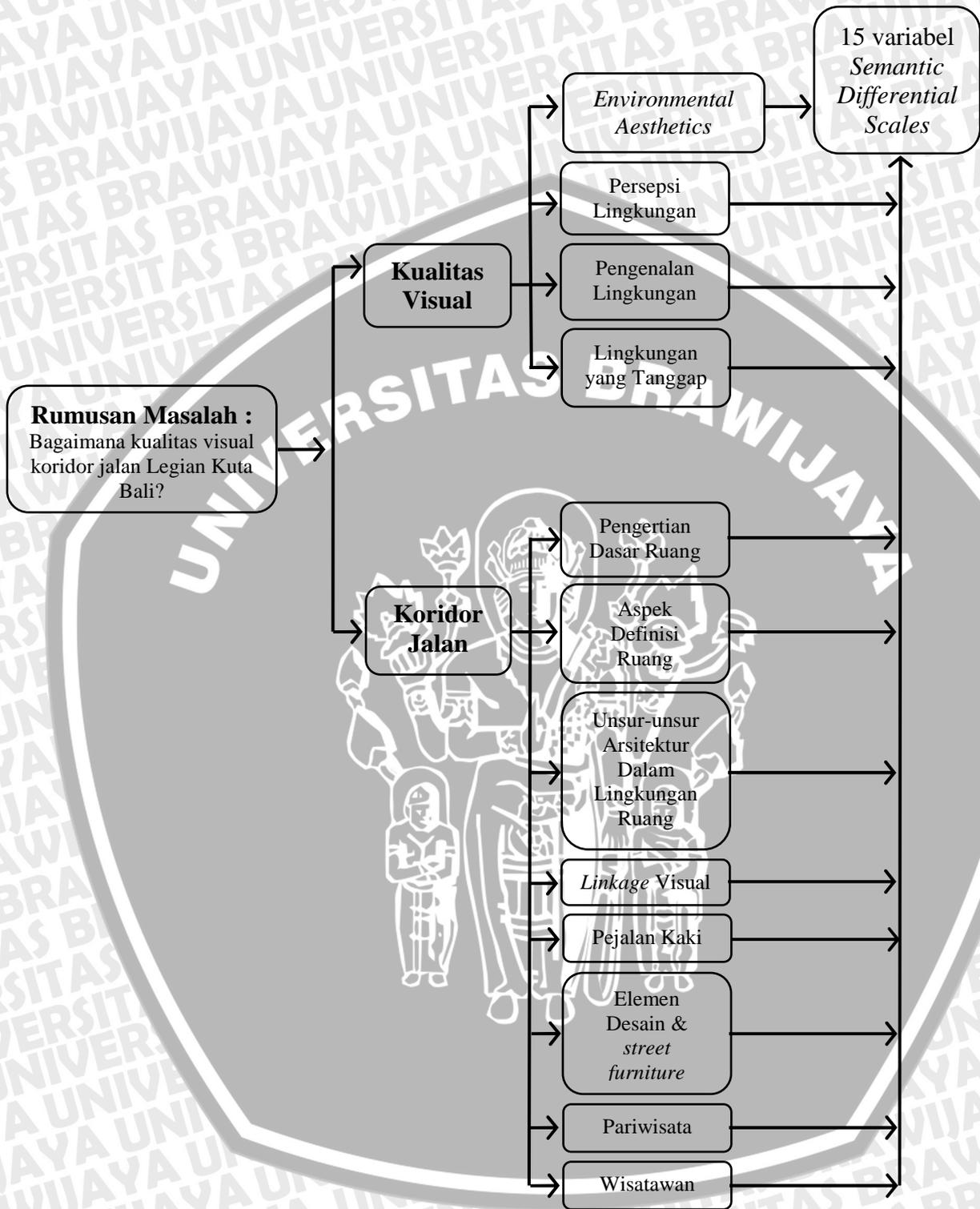
a. Wisatawan mancanegara

Menurut Biro Pusat Statistik Jakarta, untuk studi penelitian pengeluaran dan perdagangan wisatawan mancanegara tahun 1991, wisatawan mancanegara adalah setiap orang yang bukan penduduk Indonesia yang melakukan perjalanan atau persinggahan sementara ke wilayah geografis Indonesia untuk keperluan apa pun kecuali mencari penghasilan atau nafkah.

b. Wisatawan nusantara

Wisatawan nusantara adalah seorang penduduk yang melakukan perjalanan ke tempat selain dimana ia tinggal menetap (Musanef, 1995:14). Di Indonesia istilah wisatawan luar negeri (internasional) dan dalam negeri (domestik) sejak Departemen Pos dan Telekomunikasi (Depparpostel) dipimpin Menteri Susilo Sudarman (alm) di tahun 1990-an diberi konotasi terpisah dengan istilah-istilah: wisatawan luar negeri disebut wisatawan mancanegara (*wisman*), wisatawan domestik dinamakan wisatawan nusantara (*wisnus*) (Pendit, 2002:51).

2.14. Kerangka Teori



Gbr.2.15. Kerangka Teori