

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Elemen Arsitektural

Menurut Hakim (2008) dalam arsitektur, elemen lansekap dikenal juga dengan sebutan elemen arsitektural yang bukan saja terdiri dari bentuk yang keras (*Hard Material*) seperti perkerasan dan bahan statis tetapi juga terdiri dari elemen dari bentuk yang lunak seperti tanaman dan air. Di sini akan dibahas teori mengenai Elemen Lunak (*Soft Material*) dan Elemen Keras (*Hard Material*).

2.1.1. Elemen Lunak (*Soft Material*)

Kelebihan dari arsitektur lansekap dalam mengubah ruang, adalah dapat “mengubah ruang” dengan komponen material lunak yaitu tanaman / pepohonan, tanah dan air. Secara dasar khususnya di iklim tropis, dikenal 2 (dua) macam tanaman ditinjau dari massa daunnya, yakni :

1. Tanaman yang menggugurkan daun (*Deciduous Plants*)

Tanaman yang dimaksudkan adalah jenis – jenis tanaman yang berubah bentuk ataupun warna daunnya sesuai dengan musimnya. Setelah musim panas daun berguguran, sedangkan menjelang musim hujan daun tumbuh lebat, atau sebaliknya.

2. Tanaman yang hijau sepanjang tahun (*Evergreen Conifers*)

Tanaman yang dimaksudkan adalah jenis tanaman yang berdau leba dan berbunga sepanjang musim, tidak menggugurkan daun. Contohnya antara lain jenis cemara.

Pemahaman dan penguasaan dari material tanaman yang dimaksud terutama terhadap karakteristik dan habitat tanaman.

Karakteristik tanaman terdiri atas :

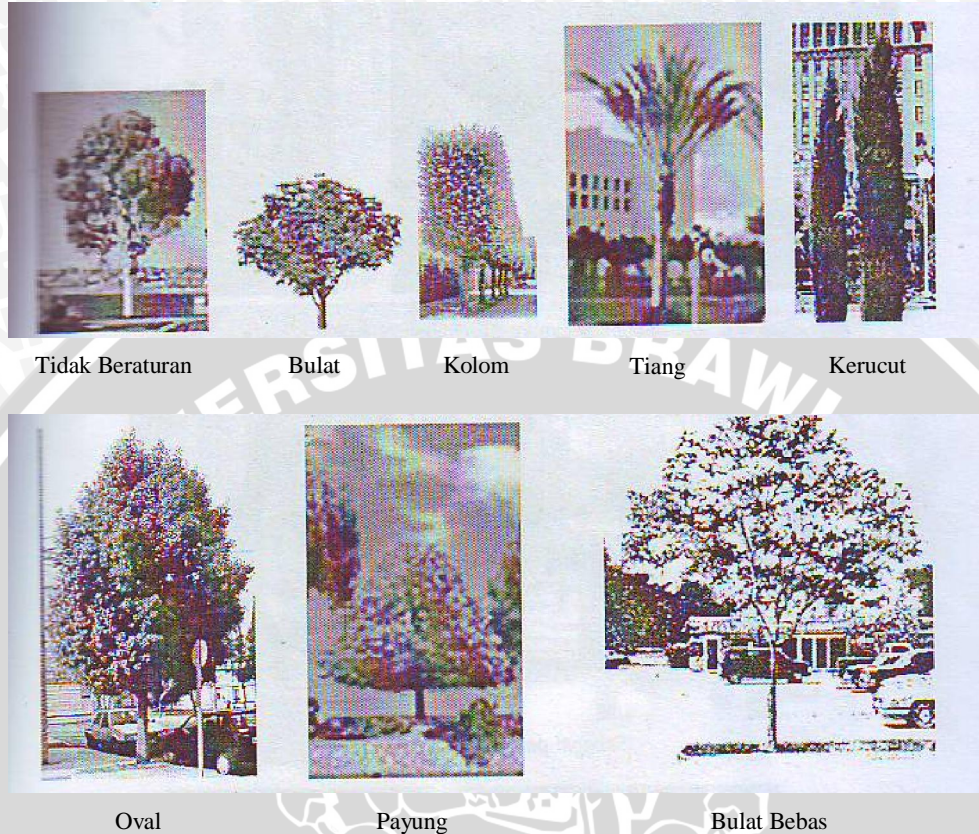
1. Bentuk (tajuk, batang, cabang, ranting, daun),
2. Tekstur (batang dan daun),
3. Warna (batang, daun, dan bunga),
4. Fungsi tanaman, dan
5. Tinggi dan lebar tanaman

Habitat tanaman terdiri dari :

1. Pola pertumbuhannya
2. Sistem perakarannya

3. Tempat tumbuhnya, dan
4. Pola pemeliharaannya

Bentuk Tajuk Tanaman



Gambar 2.1. Bentuk tajuk tanaman
Sumber : Hakim, 2005 : 99

Fungsi Tanaman

Fungsi tanaman secara ekologis adalah :

1. Menyerap CO₂ dan menghasilkan O₂ (Oksigen) bagi makhluk hidup di siang hari,
2. Memperbaiki iklim setempat
3. Mencegah terjadinya erosi / pengikisan muka tanah (*run off*)
4. Menyerap air hujan

Fungsi tanaman dalam perancangan lansekap adalah :

1. Sebagai komponen pembentuk ruang
2. Sebagai pembatas pandangan
3. Sebagai pengontrol angin dan sinar matahari
4. Sebagai penghasil bayang – bayang keteduhan
5. Sebagai aksentuasi
6. Sebagai keindahan lingkungan

2.1.2. Elemen Keras (*Hard Material*)

Material keras dapat dibagi menjadi dalam 5 (lima) kelompok besar :

1. Material Keras Alami (*organic materials*);
Sebagai contohnya kayu yang berbagai macam jenis kayu dijadikan bahan material bagi desain lansekap.
2. Material Keras Alami dari potensi geologi (*inorganic materials used in their natural state*);
Material yang dimaksud antara lain batu – batuan, pasir, dan batu – bata. Material batu – batuan dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan suatu susunan dinding ataupun pola lantai. Batu – batuan dapat menghasilkan kesan tekstur kasar atau halus. Batu besar (batu kali) dapat juga dijadikan sebagai ornamen artistik dalam suatu taman.
3. Material Keras Buatan Metal (*inorganic materials used in highly modified state*);
Material / bahan lansekap yang dimaksud antara lain, adalah alumunium, besi, perunggu, tembaga dan baja.
4. Material Keras Buatan Sintetis / Tiruan (*synthetic materials*);
Contoh dari material sintetis atau tiruan, antara lain bahan plastik / *fiberglass*.
5. Material Keras Buatan Kombinasi (*composite material*).
Material yang dimaksud adalah beton dan *plywood*.

2.2. Tinjauan Ruang Terbuka Publik

Ruang Terbuka Publik merupakan ruang/tempat dimana setiap orang dapat bebas keluar masuk tanpa dipungut suatu bayaran. Contohnya adalah jalan dan taman umum dimana setiap orang bebas memasuki dan menggunakannya. Karena bersifat bisa digunakan atau dimasuki setiap orang, ruang publik tidak mempertimbangkan aspek privasi bagi penggunaannya. Di sini akan dibahas teori tentang Ruang Terbuka Publik menurut klasifikasi, aspek dan fungsi dari Ruang Terbuka Publik.

2.2.1. Klasifikasi Ruang Publik

Stephen Carr (1992 : 10) dalam Darmawan (2005 : 12) membagi ruang terbuka publik menjadi beberapa tipe dan karakter, yaitu sebagai berikut :

1. *Public Park* (Taman Umum)

a. Taman Nasional (*National Park*)

Skala pelayanan taman ini adalah tingkat nasional, lokasinya berada di pusat kota seperti di Jakarta yang berpengaruh terhadap kegiatan nasional. Bentuknya berupa zona ruang terbuka yang memiliki peran sangat penting dengan luasan melebihi taman-taman kota yang lain. Kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan di sini berskala nasional. Disamping sebagai *landmark* kota Jakarta juga dapat sebagai *landmark* nasional, terutama tugu monument yang didukung dengan elemen asesoris kota yang lain seperti air mancur, jalan pedestrian yang diatur dengan pola yang menarik, disamping yaman dan penghijauan di sekitar kawasan tersebut. Contoh : Monas

b. Taman Pusat Kota (*Downtown Parks*)

Taman ini berada di kawasan pusat kota, berbentuk lapangan hijau yang dikelilingi pohon-pohon teduh atau berupa hutan kota dengan pola tradisional atau dapat pula dengan desain pengembangan baru.

Areal hijau kota yang digunakan untuk kegiatan-kegiatan santai dan berlokasi di kawasan perkantoran, perdagangan atau perumahan kota, misalnya lapangan hijau di lingkungan perumahan atau perdagangan/perkantoran.

c. Taman Lingkungan (*Neighborhood Park*)

Ruang terbuka yang dikembangkan di lingkungan perumahan untuk kegiatan umum seperti taman bermain anak-anak, olah raga dan bersantai bagi masyarakat di sekitarnya (contoh : taman kompleks perumahan)

d. Taman Kecil (*Mini Park*)

Taman kecil yang dikelilingi oleh bangunan-bangunan, termasuk air mancur yang digunakan untuk mendukung suasana taman tersebut (contoh : taman-taman di pojok-pojok lingkungan/*setback* bangunan).

2. *Squares and Plazas* (Lapangan dan Plasa)

a. Lapangan Pusat Kota (*Central Square*)

Ruang publik ini sebagai bagian pengembangan sejarah yang berlokasi di pusat kota dan sering digunakan untuk kegiatan formal seperti upacara peringatan hari nasional, sebagai *rendezvous point* koridor-koridor jalan di kawasan tersebut. Disamping itu juga untuk kegiatan-kegiatan masyarakat baik sosial, ekonomi maupun apresiasi budaya.

b. Plasa Pengikat (*Corporate Plaza*)

Plaza ini merupakan pengikat dari bangunan-bangunan komersial atau perkantoran, berlokasi di pusat kota dan pengelolaannya dilakukan oleh pemilik kantor atau pemimpin kantor tersebut secara mandiri.

3. *Memorial Place* (Tempat Bersejarah)

Ruang Publik yang digunakan untuk memperingati memori kejadian penting bagi umat manusia atau masyarakat di tingkat lokal atau nasional.

4. *Markets* (Pasar)

Ruang terbuka atau ruas jalan yang digunakan untuk pasar loak. Biasanya bersifat temporer dan berlokasi di ruang yang tersedia, seperti jalan, plasa atau lapangan parkir.

5. *Streets* (Jalan)

a. *Pedestrian Sisi Jalan* (*Pedestrian Sidewalk*)

Bagian ruang public kota yang banyak dilalui orang yang sedang berjalan kaki menyusuri jalan yang satu yang berhubungan dengan jalan lain.

b. *Pedestrian Mall* (*Pedestrian Mall*)

Suatu jalan yang ditutup bagi kendaraan bermotor, dan diperuntukkan khusus bagi pejalan kaki. Fasilitas tersebut biasanya dilengkapi dengan asesoris kota seperti pagar, tanaman dan berlokasi di jalan utama pusat kota.

c. *Mal Transit* (*Transit Mall*)

Pengembangan pencapaian transit untuk kendaraan umum pada penggal jalan tertentu yang telah dikembangkan seperti pedestrian area.

d. *Jalur Lambat* (*Traffic Restricted Streets*)

Jalan yang digunakan sebagai ruang terbuka dan diolah dengan desain pedestrian agar lalu lintas kendaraan terpaksa berjalan lamban, disamping dihiasi dengan tanaman sepanjang jalan tersebut.

e. *Gang Kecil Kota* (*Town Trail*)

Gang kecil ini merupakan bagian jaringan jalan yang menghubungkan ke berbagai elemen kota satu dengan yang lain yang sangat kompak dan terintegrasi. Ruang publik ini direncanakan dan dikemas untuk mengenal lingkungan.

6. Tempat Bermain (*Playground*)

a. Tempat Bermain (*Playground*)

Ruang publik ini berlokasi di lingkungan perumahan, dilengkapi peralatan tradisional seperti papan luncur, bandulan, dan fasilitas tempat duduk untuk dewasa, disamping dilengkapi dengan alat permainan untuk kegiatan petualangan.

b. Halaman Sekolah (*Schoolyard*)

Ruang publik halaman sekolah yang dilengkapi fasilitas untuk pendidikan lingkungan atau ruang untuk melakukan komunikasi.

7. *Community Openspace* (Ruang Komunitas)

Taman Masyarakat (*Community Garden*)

Ruang-ruang kosong di lingkungan perumahan yang didesain dan dikembangkan serta dikelola sendiri oleh masyarakat setempat. Ruang ini dilengkapi dengan fasilitas penataan taman termasuk gaardu pemandangan, areal bermain, tempat-tempat duduk dan fasilitas real estetik lainnya. Ruang ini biasanya dikembangkan di tanah milik pribadi atau tanaah tak bertuan yang tidak pernah dirawat.

8. *Greenways and Parkways* (Jalur Hijau dan Jalan Taman)

Merupakan jalan pedestrian yang menghubungkan antar tempat rekreasi dan ruang terbuka.

9. *Atrium / Indoor Market Place* (Atrium/Pasar Di Dalam Ruang)

a. Atrium

Ruang dalam suatu bangunan yang berfungsi sebagai atrium, berperan sebagai pengikat ruang-ruang di sekitarnya yang sering digunakan untuk kegiatan komersial dan merupakan pedestrian area. Pengelolaannya ditangani oleh pemilik gedung atau pengembang/investor.

b. Pasar / Pusat Perbelanjaan di Pusat Kota (*Market Place/Downtown Shopping Center*)

Biasanya memanfaatkan bangunan tua yang kemudian direhabilitasi ruang luar atau ruang dalamnya sebagai ruang komersial. Kadang-kadang dipakai sebagai festival pasar dan dikelola sendiri oleh pemilik gedung tersebut.

10. *Neighborhood Openspaces* (Ruang Terbuka di Lingkungan Rumah)

Ruang terbuka yang mudah dicapai dari rumah, seperti sisa kapling di sudut jalan atau tanah kosong yang belum dimanfaatkan dapat dipakai sebagai tempat bermain bagi anak-anak atau tempat komunikasi bagi orang dewasa atau orang tua.

11. *Waterfront*

Ruang ini bisa berupa pelabuhan, pantai, bantaran sungai, bantaran danau, atau dermaga. Ruang terbuka ini berada disepanjang rute aliran air di dalam kota yang dikembangkan sebagai taman untuk *waterfront*.

Secara umum ruang terbuka publik (*open spaces*) di perkotaan terdiri dari ruang terbuka hijau dan ruang terbuka non-hijau. Ruang Terbuka Hijau (RTH) perkotaan adalah bagian dari ruang-ruang terbuka (*open spaces*) suatu wilayah perkotaan yang diisi oleh tumbuhan, tanaman dan vegetasi (endemik maupun introduksi) guna mendukung manfaat ekologis, sosial-budaya dan arsitektural yang dapat memberikan manfaat ekonomi (kesejahteraan) bagi masyarakatnya. (Lokakarya RTH, 30 November 2005).

Tabel 2.1. Jenis, Fungsi, dan Tujuan Pembangunan RTH (Purnomohadi, 2001)
Sumber : <http://www.penataanruang.net/taru/nspm/22/Bab5.pdf>
Diakses 4 Maret 2010, 11:47

JENIS RTH	FUNGSI LAHAN	TUJUAN	KETERANGAN
TAMAN KOTA (termasuk : Taman Bermain Anak / Balita), Taman Bunga, (lansia)	Ekologis, rekreatif, Estetis, Olahraga (terbatas)	Keindahan (tajuk, tegakan pengarah, pengaman, pengisi dan pengalas), kurangi cemaran, meredan bising, perbaiki iklim mkro, daerah resapan, penyangga sistem kehidupan, kenyamanan	Mutlak dibutuhkan bagi kota, keserasian, rekreasi aktif dan pasif, nuansa rekreatif, terjadinya keseimbangan mental (psikologis) dan fisik manusia, habitat, keseimbangan eko-sistem
JALUR (tepiian) SEMPADAN SUNGAI dan PANTAI	Konservasi, Pencegah Erosi, Penelitian	Perlindungan, mencegah okupansi penduduk, mudah menyebabkan erosi, iklim mikro, penahan 'badai'	Perlindungan Total Epi Kiri-Kanan Bantaran Sungai (+/- 25 – 50 Meter) Rawan Erosi, Taman Laut
TAMAN – OLAH RAGA, BERMAIN, RELAKSASI	Kesehatan, Rekreasi	Kenikmatan, pendidikan, kesenangan, kesehatan, interaksi, kenyamanan	Rekreasi aktif, sosialisasi, mencapai prestasi, menumbuhkan kepercayaan diri
TAMAN	Pelayanan Publik	Pelindung, pendukung	Dibutuhkan seluruh

PEMAKAMAN (UMUM)	(umum), keindahan	ekosistem makro, 'ventilasi' dan 'pemersatu' ruang kota	anggota masyarakat, menghilangkan rasa 'angker'
PERTANIAN KOTA	Produksi, estetika, pelayanan <i>Public</i> (umum)	Kenyamanan spasial, visual, audial dan thermal, ekonomi	Peningkatan produktivitas budidaya tanaman pertanian
TAMAN (HUTAN) KOTA / PERHUTANAN	Konservasi, pendidikan, produksi	Pelayanan masyarakat dan penyangga lingkungan kota, wisata alam, rekreasi, produksi hasil 'hutan', iklim mikro, oksigen, ekonomi	Pelestarian, perlindungan, dan pemanfaatan plasma nutflah, keanekaragaman hayati, pendidikan penelitian
TAMAN SITU, DANAU, WADUK, EMPANG	Konservasi keamanan	Keseimbangan ekosistem, rekreasi (pemancingan)	Pelestarian SD-air, flora & fauna (budidaya ikan air tawar)
KEBUN RAYA, KEBUN BINATANG (Nursery)	Konservasi, pendidikan, penelitian	Keseimbangan ekosistem, rekreasi, ekonomi	Pelestarian plasma nutflah, elemen khusus Kota Besar, Kota madya
TAMAN PURBAKALA	Konservasi, preservasi, rekreasi	Reservasi, perlindungan situs, sejarah – <i>national character building</i>	'Bangunan' sebagai elemen taman
JALUR HIJAU PENGAMANAN	keamanan	Penunjang iklim mikro, thermal, estetika	Pengaman: jalur lalu lintas, Rel KA, jalur listrik tegangan tinggi, kawasan industri, dan 'lokasi berbahaya' lain.
TAMAN RUMAH sekitar bangunan Gedung – tingkat PEKARANGAN	Keindahan, produksi	Penunjang iklim mikro, 'pertanian subsistem' TOGA (tanaman obat keluarga) / Apotik Hidup, karangkitri (sayur dan buah - buahan)	Pemenuhan kebutuhan pribadi (<i>privacy</i>), penyaluran ' <i>hobby</i> ' pada lahan terbatas, mampu memenuhi kebutuhan keluarga secara berkala dan ' <i>subsistent</i> '

Menurut Hakim (2008) dalam konteks pemanfaatan, pengertian Ruang Terbuka Hijau Kota mempunyai lingkup lebih luas dari sekedar pengisian hijau tumbuh – tumbuhan, sehingga mencakup pula pengertian dalam bentuk pemanfaatan ruang terbuka bagi kegiatan masyarakat. Ruang terbuka hijau kota dapat diklasifikasi, baik dalam tata letak dan fungsinya. Berdasarkan tata letaknya, Ruang Terbuka Hijau Kota bisa berwujud :

1. Ruang Terbuka Kawasan Pantai (*coastal open spaces*),
2. Dataran Banjir Sungai (*river flood plain*),
3. Ruang Terbuka Pengaman Jalan Bebas Hambatan (*greenways*), dan
4. Ruang Terbuka Pengaman Kawasan Bahaya Kecelakaan di ujung landasan bandar udara.

Menurut Dinas Tata Kota dalam Hakim (2008), Ruang Terbuka Hijau Kota meliputi :

1. Ruang Terbuka Hijau Makro, seperti kawasan pertanian, perikanan, hutan lindung, hutan kota, dan landasan pengaman bandar udara,
2. Ruang Terbuka Hijau Medium, seperti kawasan area pertamanan (*city park*), sarana olah raga, sarana pemakaman umum,
3. Ruang Terbuka Hijau Mikro, seperti lahan terbuka yang ada di setiap kawasan permukiman yang disediakan dalam bentuk fasilitas umum seperti taman bermain (*playground*), taman lingkungan (*community park*), dan lapangan olah raga.

Menurut Ian C. Laurie dalam Hakim (2008), Ruang Terbuka dalam lingkungan kehidupan (lingkungan alam dan manusia) dapat dikelompokkan sebagai berikut :

1. Ruang Terbuka sebagai sumber produksi, antara lain berupa daerah hutan, daerah pertanian, daerah produksi mineral, daerah peternakan, daerah perairan (reservoir, energi), daerah perikanan, dan lainnya
2. Ruang Terbuka sebagai perlindungan terhadap kekayaan sumber alam dan manusia, antara lain berupa cagar alam, cagar budaya, suaka marga satwa, dan taman nasional
3. Ruang Terbuka untuk kesehatan, kesejahteraan dan kenyamanan, yaitu antara lain, melindungi kualitas air tanah, pengaturan dan pengelolaan limbah, mempertahankan dan memperbaiki kualitas udara, daerah rekreasi dan daerah taman lingkungan.

Menurut kegiatannya, Ruang Terbuka terbagi atas 2 (dua) jenis Ruang Terbuka menurut Hakim (2008), yaitu :

1. Ruang Terbuka Aktif, adalah Ruang Terbuka yang mempunyai unsur – unsur kegiatan di dalamnya misalkan bermain, olah raga, jalan – jalan. Ruang terbuka ini dapat berupa plaza, lapangan olah raga, tempat bermain anak dan remaja, penghijauan tepi sungai sebagai tempat rekreasi

2. Ruang Terbuka Pasif, adalah Ruang Terbuka yang di dalamnya tidak mengandung unsur – unsur kegiatan manusia, misalkan penghijauan tepian jalur jalan, penghijauan tepian rel kereta api, penghijauan tepian bantaran sungai, ataupun penghijauan daerah yang bersifat alamiah. Ruang terbuka ini lebih berfungsi sebagai keindahan visual dan fungsi ekologis belaka.

Ditinjau dari segi bentuknya, menurut Rob Rimer (*Urban Space*) dalam Hakim (2008) Ruang Terbuka secara garis besar dapat dibagi menjadi 2 (dua) jenis, yaitu :

1. Ruang Terbuka bentuk memanjang (koridor) pada umumnya hanya mempunyai batas pada sisi – sisinya misalkan bentuk ruang terbuka jalan, dan bentuk ruang terbuka sungai
2. Ruang Terbuka bentuk membulat pada umumnya mempunyai batas di sekelilingnya misalkan bentuk ruang lapangan upacara, bentuk ruang area rekreasi, dan bentuk ruang area lapangan olah raga

Berdasarkan sifatnya, menurut Hakim (2008) jenis ruang Terbuka, yaitu :

1. Ruang Terbuka Lingkungan adalah ruang terbuka yang terdapat pada suatu lingkungan dan sifatnya umum
2. Ruang Terbuka antar bangunan adalah ruang terbuka yang terbentuk oleh massa bangunan. Ruang terbuka ini dapat bersifat umum ataupun pribadi sesuai dengan fungsi bangunannya

2.2.2. Aspek Ruang Publik

Menurut Manahampi, 2008 dalam Kebutuhan Akan Ruang Ketiga, dalam menciptakan ruang publik yang ideal, haruslah memenuhi beberapa aspek yaitu:

- a. Aspek Etika (moral) yaitu terbuka bagi semua orang dan demokratis;
- b. Aspek Fungsional (kebenaran), yang meliputi tiga hal, sosial ekonomi dan lingkungan;
- c. Aspek sosial adalah syarat utama yang menghidupkan ruang publik

Ruang publik juga harus berfungsi menjaga kelestarian lingkungan karena lingkungan yang nyaman akan membantu hidupnya ruang publik, aspek lainnya adalah

Aspek Keindahan Estetika, yang memiliki tiga tingkatan yaitu,

- a. **Estetika Formal** dimana obyek keindahan memiliki jarak dengan subyek (hanya bisa dilihat),
- b. **Estetika Fenomenologi**/pengalaman dimana obyek dinikmati dengan partisipasi atau interaksi, dan

c. Estetika Ekologi dimana keindahan dinikmati melalui proses partisipasi dan adaptasi yang memungkinkan kita berkreasi terhadap ruang tersebut.

Beberapa kriteria lain yang mendukung hidupnya ruang publik adalah, adanya tempat aktivitas yang diinginkan, interaksi dengan lingkungan alam, interaksi dengan jalan yang memudahkan aksesibilitas, interaksi dengan aktivitas lain, serta keamanan dan kenyamanan.

2.2.3. Fungsi Ruang Publik

Berdasarkan fungsinya menurut Rencana Pengembangan Ruang terbuka hijau tahun 1989 yaitu :

1. RTH yang berfungsi sebagai tempat rekreasi dimana penduduk dapat melaksanakan kegiatan berbentuk rekreasi, berupa kegiatan rekreasi aktif seperti lapangan olahraga, dan rekreasi pasif seperti taman
2. RTH yang berfungsi sebagai tempat berkarya, yaitu tempat penduduk bermata pencaharian dari sektor pemanfaatan tanah secara langsung seperti pertanian pangan, kebun bunga dan usaha tanaman hias
3. RTH yang berfungsi sebagai ruang pemeliharaan, yaitu ruang yang memungkinkan pengelola kota melakukan pemeliharaan unsur-unsur perkotaan seperti jalur pemeliharaan sepanjang sungai dan selokan sebagai koridor kota
4. RTH yang berfungsi sebagai ruang pengaman, yaitu untuk melindungi suatu objek vital atau untuk mengamankan manusia dari suatu unsur yang dapat membahayakan seperti jalur hijau disepanjang jaringan listrik tegangan tinggi, jalur sekeliling instalasi militer atau pembangkit tenaga atau wilayah penyangga
5. RTH yang berfungsi sebagai ruang untuk menunjang pelestarian dan pengamanan lingkungan alam, yaitu sebagai wilayah konservasi atau preservasi alam untuk mengamankan kemungkinan terjadinya erosi dan longsoran pengamanan tepi sungai, pelestarian wilayah resapan air
6. RTH yang berfungsi sebagai cadangan pengembangan wilayah terbangun kota di masa mendatang.

Fungsi RTH kota berdasarkan Inmendagri no.14/1998 yaitu sebagai:

1. Areal perlindungan berlangsungnya fungsi ekosistem dan penyangga kehidupan
2. Sarana untuk menciptakan kebersihan, kesehatan, keserasian dan keindahan lingkungan
3. Sarana rekreasi

4. Pengaman lingkungan hidup perkotaan terhadap berbagai macam pencemaran baik darat, perairan maupun udara
5. Sarana penelitian dan pendidikan serta penyuluhan bagi masyarakat untuk membentuk kesadaran lingkungan
6. Tempat perlindungan plasma nutfah
7. Sarana untuk mempengaruhi dan memperbaiki iklim mikro
8. Pengatur tata air.

Menurut Spreigen (1965) dalam Hakim (2008), Ruang Terbuka Hijau Kota pada dasarnya adalah bagian dari kota yang tidak terbangun, yang berfungsi :

1. Menunjang kenyamanan,
2. Kesejahteraan,
3. Peningkatan kualitas lingkungan dan pelestarian alam, dan
4. Umumnya terdiri dari ruang pergerakan linear atau koridor dan ruang pulau atau oasis.

Pendapat tersebut juga ditunjang oleh Krier (1975) dalam Hakim (2008) yang menyatakan bahwa Ruang Terbuka terdiri dari *path and room*, sebagai jalur pergerakan dan yang lainnya sebagai tempat istirahat, kegiatan, atau tujuan. Hal senada juga dinyatakan oleh Gosling (1989) dalam Hakim (2008) bahwa Ruang Terbuka di dalam kota dapat terbentuk *man made and natural* yang terjadi akibat teknologi seperti koridor jalan dan pejalan kaki, bangunan tunggal dan majemuk, hutan kota, aliran sungai, dan daerah alamiah yang telah ada sebelumnya.

Menurut Hakim (2008) terdapat 2 (dua) fungsi penting Ruang Terbuka, yaitu :

1. Fungsi Sosial, antara lain :
 - a. Tempat bermain dan olah raga
 - b. Tempat bermain dan sarana olah raga
 - c. Tempat komunikasi sosial
 - d. Tempat peralihan dan menunggu
 - e. Tempat untuk mendapatkan udara segar
 - f. Sarana penghubung antara satu tempat dengan tempat lainnya
 - g. Pembatas di antara massa bangunan
 - h. Sarana penelitian dan pendidikan serta penyuluhan bagi masyarakat untuk membentuk kesadaran lingkungan

- i. Sarana untuk menciptakan kebersihan, kesehatan, keserasian, dan keindahan lingkungan
2. Fungsi Ekologis, antara lain :
 - a. Penyegaran udara, mempengaruhi dan memperbaiki iklim mikro
 - b. Menyerap air hujan
 - c. Pengendali banjir dan pengatur tata air
 - d. Memelihara ekosistem tertentu dan perlindungan plasma nutflah
 - e. Pelembut arsitektur bangunan

2.3. Perancangan Ruang Luar

Menurut Ashihara dalam Gunadi (1983) bila ruang luar digambarkan sebagai arsitektur tanpa atap, maka tata letak (*lay out*) sebagai dasar pertama perancangan ruang luar mempunyai peranan sangat penting. Pertama yang harus dikerjakan ialah menganalisa rencana penggunaan ruang luar dan menetapkan luasnya sesuai dengan maksudnya. Secara garis besar ruang luar dapat dibagi menjadi dua jenis ruang pokok, yaitu :

1. Untuk keperluan berjalan kaki, dan
2. Untuk keperluan kendaraan

Untuk menjaga supaya kendaraan tidak memasuki daerah yang digunakan orang berjalan kaki, maka cara yang lebih efektif adalah dengan membedakan tinggi permukaan lantai sebanyak satu atau dua anak tangga daripada memakai tanda lalu lintas. Di daerah yang dibatasi anak tangga, dinding rendah ataupun kolam, secara visual dapat tercipta ruang yang kontinyu. Dalam merencanakan ruang luar, langkah pertama yang harus dilakukan adalah menciptakan ruang yang memungkinkan orang dapat bergerak dengan bebas kesegala arah.

Untuk ruang yang hanya boleh dilalui atau didatangi orang dengan jalan kaki, orang dapat menggunakannya untuk bermacam – macam aktivitas. Jenis ruang inipun dapat dibagi menjadi dua macam, yaitu :

1. Ruang untuk bergerak, digunakan untuk :
 - a. Menuju ketempat penting
 - b. Berjalan – jalan dengan bebas
 - c. Olah raga dan pertandingan
 - d. Aktivitas – aktivitas massal misalnya : parade dan sebagainya

2. Ruang untuk tinggal ditempat, digunakan untuk :
 - a. Duduk – duduk, istirahat, menikmati pemandangan, membaca buku, menunggu kawan, bercakap – cakap, merayu kekasih dan beramah – tamah
 - b. Tempat menyanyi, diskusi, pidato, pertemuan, upacara umum dan keagamaan, makan dan minum, piknik
 - c. Kolam air mancur, fasilitas umum
 - d. Dan aktivitas – aktivitas yang sejenisnya

Untuk keadaan tertentu ruang – ruang untuk bergerak dan ruang – ruang untuk tinggal ditempat berdiri sendiri; dan untuk keadaan yang lain dapat bercampur bersama – sama. Bila ruang untuk tempat tinggal ditempat terpisah dari ruang untuk bergerak, maka ruang untuk tempat ditingali sukar mempunyai suasana bebas sebagaimana yang terkendali.

Ruang untuk tinggal ditempati harus dilengkapi dengan semak – semak, pohon – pohon peneduh, lampu penerangan, lansekap, dan hal lain yang menyenangkan. Untuk aktivitas seperti diskusi atau menyanyi bersama; sebaiknya ruang untuk tinggal ditempat dilengkapi dengan dinding – dinding samping, dinding belakang dan juga perlu perbedaan tinggi lantai.

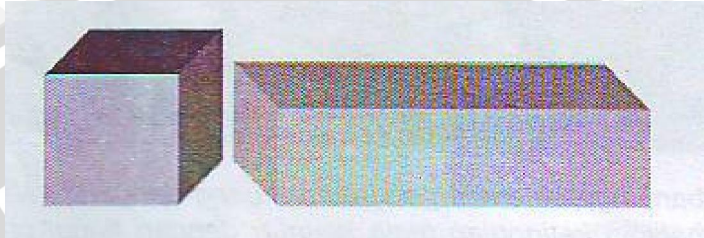
Bila penggunaan fasilitas yang disebut sebelumnya pada ruang untuk tinggal ditempat sudah jelas, maka fasilitas tersebut harus dirancang sedemikian sehingga tidak anak mengganggu aktivitas lainnya, dan harus diletakkan ditempat yang mudah dicari. Di pihak lain, umumnya ruang untuk bergerak telah berfungsi lebih baik tanpa menggunakan persyaratan rancangan seperti yang diperlukan pada ruang untuk tinggal ditempat, walaupun demikian hendaknya ruang untuk bergerak diusahakan datar, luas, tanpa halangan dan sebagainya.

Menurut Hakim (2008) bahwa pemahaman dan penguasaan terhadap material atau bahan lansekap merupakan salah satu bagian yang penting dalam perancangan lansekap, karena arsitektur lansekap pada dasarnya berkaitan erat dengan pembentukan ruang luar atau ruang terbuka. Pembentukan ruang tersebut sangat tergantung dari komponen pembentuk ruang. Sedangkan komponen pembentuk ruang terdiri dari bidang. Bidang yang dimaksud terbentuk karena adanya unsur material yang direkayasa sesuai bentuk, tekstur, warna dan ukuran dimensi yang diciptakan.

1. Bentuk

Pada tata ruang, 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 atau kuat, transparan.pada bentuk – bentuk tersebut didapatkan kualitas yang bersifat abstrak sebagai berikut :

a. Persegi dan Kubus



Gambar 2.2. Persegi dan kubus
Sumber : Hakim, 2005 : 46

Dapat digambarkan sebagai bentuk yang sederhana, statis, stabil, dan bersifat kuat karena profil sudutnya.

b. Segitiga dan Piramida



Gambar 2.3. Segitiga dan piramida
Sumber : Hakim, 2005 : 46

Bentuk ini bersifat statis bila ditempatkan pada dasarnya. Sedangkan bila dibalik akan bersifat labil. Kedua bentuk ini bersifat kuat karena profil sudutnya.

c. Lingkaran dan Bola



Gambar 2.4. Lingkaran dan bola
Sumber : Hakim, 2005 : 46

Bentuk ini dapat bersifat statis ataupun bergerak. Bila bentuk ini berdekatan dengan bentuk – bentuk yang menyudut, maka sifatnya akan terlihat licin dan condong bergerak melingkar. Tapi bila dilihat tersendiri dari segala arah, bentuk ini akan bersifat memusat dan stabil.

2. Tekstur

Dapat dipisahkan menjadi berikut ;

- a. Tekstur halus, adalah karakter permukaan benda yang bila diraba akan terasa halus atau dapat pula diartikan memberikan perasaan kesan halus. Demikian pula kesan tersebut dapat diperoleh dengan pemakaian warna lembut.
- b. Tekstur kasar, permukaan benda bila diraba akan terasa kasar atau objek tersendiri dari elemen dengan corak yang berbeda, baik bentuk maupun warnanya

3. Warna

Warna dapat memberikan kesan yang diinginkan oleh si perancang dan mempunyai efek psikologis. Di dalam arsitektur lansekap dengan ruang lingkungnya mengatur ruang dan massa di alam terbuka, warna memegang peran penting. Hal ini dikarenakan dalam pengaturan ruang akan selalu berkaitan dengan penggunaan bahan – bahan alami (tanaman, batu - batuan) dan bahan buatan manusia serta detail – detailnya. Dengan demikian akan menghasilkan karya yang mempunyai kesan menyatu dengan alam serta mempunyai variasi yang menarik.

4. Ukuran dimensi

Ukuran yang disesuaikan dengan ukuran standard manusia, sehingga mempunyai rasa nyaman.

Menurut Hakim (2008) bahwa kenyamanan adalah segala sesuatu yang memerhatikan penggunaan ruang secara harmonis, baik dari segi bentuk, tekstur, warna, bunyi, cahaya, atau lainnya. Hubungan yang harmonis dimaksud adalah keteraturan, dinamis, dan keragaman yang saling mendukung terhadap penciptaan ruang bagi manusia. Sehingga mempunyai nilai keseluruhan yang mengandung keindahan (J.O.Simond, 1997, *Landscape Architecture*) dalam hakim (2005).

Faktor – faktor yang mempengaruhi kenyamanan antara lain :

1. Sirkulasi

Kenyamanan dapat berkurang akibat dari sirkulasi yang kurang baik, misalnya kurangnya kejelasan sirkulasi, tidak adanya hierarki sirkulasi, tidak jelasnya pembagian ruang antara sirkulasi pejalan kaki dan sirkulasi kendaraan.

2. Iklim atau Kekuatan Alam

Adanya fungsi dari elemen – elemen yang bersifat alam yaitu pohon – pohon rindang sebagai :

- a. Radiasi sinar matahari
- b. Angin
- c. Temperatur

3. Bising

Masalah pokok yang dapat mengganggu kenyamanan yaitu jika pada daerah padat misalnya perkantoran dan industri terhadap penduduk sekitarnya.

4. Bentuk

Bentuk yang digunakan pada elemen lansekap adalah bentuk yang disesuaikan dengan ukuran standard manusia agar menambah rasa nyaman. Dan secara jelas pemakaian fungsinya.

5. Keamanan

Jika keamanan tidak dapat dijaga dengan baik, ini juga merupakan faktor yang dapat mengurangi kenyamanan bagi pengguna setempat, termasuk dalam pemilihan material lansekap untuk kejelasan fungsi dan sebagainya.

6. Kebersihan

Suatu yang bersih mendapat daya tarik lokasi, juga menambah rasa nyaman karena bebas dari kotoran dan dari bau – bau yang tidak sedap dengan peletakkan sampah sebagai solusi yang tepat.

2.4. Tinjauan Interaksi

Interaksi adalah suatu hubungan antara dua orang atau lebih individu, yang masing- masing orang menunjukkan perilakunya satu sama lain dalam kehadiran mereka, dan masing- masing perilaku mempengaruhi satu sama lain. Di sini akan dibahas teori tentang Interaksi menurut klasifikasi dan ciri – ciri dari interaksi.

2.4.1. Klasifikasi Interaksi

Macam - Macam Interaksi Sosial menurut Maryati dan Suryawati (2003) interaksi sosial dibagi menjadi tiga macam, yaitu (p. 23) :

1. Interaksi antara individu dan individu

Dalam hubungan ini bisa terjadi interaksi positif ataupun negatif. Interaksi positif, jika jika hubungan yang terjadi saling menguntungkan. Interaksi negatif, jika hubungan timbal balik merugikan satu pihak atau keduanya (bermusuhan).

2. Interaksi antara individu dan kelompok

Interaksi ini pun dapat berlangsung secara positif maupun negatif. Bentuk interaksi sosial individu dan kelompok bermacam - macam sesuai situasi dan kondisinya.

3. Interaksi sosial antara kelompok dan kelompok

Interaksi sosial kelompok dan kelompok terjadi sebagai satu kesatuan bukan kehendak pribadi. Misalnya, kerja sama antara dua perusahaan untuk membicarakan suatu proyek.

Bentuk - Bentuk Interaksi Sosial berdasarkan pendapat menurut Tim Sosiologi (2002), interaksi sosial dikategorikan ke dalam dua bentuk, yaitu (p. 49) :

1. Interaksi sosial yang bersifat asosiatif, yakni yang mengarah kepada bentuk - bentuk asosiasi (hubungan atau gabungan) seperti :

a. Kerja sama

Adalah suatu usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok untuk mencapai tujuan bersama.

b. Akomodasi

Adalah suatu proses penyesuaian sosial dalam interaksi antara pribadi dan kelompok - kelompok manusia untuk meredakan pertentangan

c. Asimilasi

Adalah proses sosial yang timbul bila ada kelompok masyarakat dengan latar belakang kebudayaan yang berbeda, saling bergaul secara intensif dalam jangka waktu lama, sehingga lambat laun kebudayaan asli mereka akan berubah sifat dan wujudnya membentuk kebudayaan baru sebagai kebudayaan campuran.

d. Akulturasi

Adalah proses sosial yang timbul, apabila suatu kelompok masyarakat manusia dengan suatu kebudayaan tertentu dihadapkan dengan unsur - unsur dari suatu kebudayaan asing sedemikian rupa sehingga lambat laun unsur - unsur

kebudayaan asing itu diterima dan diolah ke dalam kebudayaan sendiri, tanpa menyebabkan hilangnya kepribadian dari kebudayaan itu sendiri.

2. Interaksi sosial yang bersifat disosiatif, yakni yang mengarah kepada bentuk - bentuk pertentangan atau konflik, seperti :

a. Persaingan

Adalah suatu perjuangan yang dilakukan perorangan atau kelompok sosial tertentu, agar memperoleh kemenangan atau hasil secara kompetitif, tanpa menimbulkan ancaman atau benturan fisik di pihak lawannya.

b. Kontravensi

Adalah bentuk proses sosial yang berada di antara persaingan dan pertentangan atau konflik. Wujud kontravensi antara lain sikap tidak senang, baik secara tersembunyi maupun secara terang - terangan yang ditujukan terhadap perorangan atau kelompok atau terhadap unsur - unsur kebudayaan golongan tertentu. Sikap tersebut dapat berubah menjadi kebencian akan tetapi tidak sampai menjadi pertentangan atau konflik.

c. Konflik

Adalah proses sosial antar perorangan atau kelompok masyarakat tertentu, akibat adanya perbedaan paham dan kepentingan yang sangat mendasar, sehingga menimbulkan adanya semacam *gap* atau jurang pemisah yang mengganjal interaksi sosial di antara mereka yang bertikai tersebut.

2.4.2. Ciri-Ciri Interaksi

Menurut Tim Sosiologi (2002), ada empat ciri - ciri interaksi sosial, antara lain (p. 23) :

- a. Jumlah pelakunya lebih dari satu orang
- b. Terjadinya komunikasi di antara pelaku melalui kontak sosial
- c. Mempunyai maksud atau tujuan yang jelas
- d. Dilaksanakan melalui suatu pola sistem sosial tertentu.

Berdasarkan pendapat menurut Tim Sosiologi (2002), interaksi sosial dapat berlangsung jika memenuhi dua syarat di bawah ini, yaitu (p. 26) :

a. Kontak Sosial

Adalah hubungan antara satu pihak dengan pihak lain yang merupakan awal terjadinya interaksi sosial, dan masing - masing pihak saling bereaksi antara satu dengan yang lain meski tidak harus bersentuhan secara fisik.

b. Komunikasi

Artinya berhubungan atau bergaul dengan orang lain.

2.5. Tinjauan Perilaku Pengguna

Menurut *Laurens* (2004), kata perilaku menunjukkan manusia dalam aksinya, berkaitan dengan semua aktivitas manusia secara fisik; berupa interaksi manusia dengan sesamanya ataupun dengan lingkungan fisiknya. Di sisi lain, desain arsitektur akan menghasilkan suatu bentuk fisik yang bisa dilihat dan bisa dipegang. Karena itu, hasil desain arsitektur dapat menjadi salah satu fasilitator terjadinya perilaku dan juga bisa menjadi penghalang terjadinya perilaku.

Setiap kali merancang, arsitek membuat asumsi-asumsi tentang kebutuhan manusia, membuat perkiraan aktivitas dan atau perkiraan bagaimana manusia berperilaku, bagaimana manusia bergerak dalam lingkungannya. Kemudian, arsitek memutuskan bagaimana lingkungan tersebut akan dapat melayani penggunaannya sebaik mungkin. Yang harus dipertimbangkan tidak hanya melayani kebutuhan pengguna secara fungsional, rasional, ekonomis, dan dapat dipertanggungjawabkan, tetapi lingkungan juga harus dapat mengakomodasi kebutuhan pengguna akan ekspresi emosionalnya termasuk bersosialisasi dengan sesama.

David Myhrum seorang arsitek lansekap dalam *Laurens* (2004), mengemukakan bahwa tidaklah mungkin menentukan suatu analisis intensif dan personal dari orang yang bersangkutan. Karena pembentukan perilaku seseorang adalah suatu proses yang multideterminan. Ada pengaruh budaya dan ada faktor pengaruh lingkungan yang saling terkait satu sama lain.

Karena itu, di dalam mendefinisikan kebutuhan pengguna, penting untuk dipertimbangkan oleh arsitek mana sosial yang mendasari perilaku dan persepsi pengguna atau kelompok pengguna dan bukan semata – mata berdasarkan apa yang dikatakan oleh para pengguna tentang apa yang dibutuhkannya.

Bauhaus dan gerakan modern memakai istilah fungsi untuk menggambarkan penggunaan penempatan sesuatu, seperti kursi untuk duduk, dapur untuk tempat memasak. Dapur pada budaya tertentu juga mempunyai dampak sosial yang berfungsi

laten bagi kaum wanitanya. Misalnya, sebagai tempat untuk menunjukkan bahwa mereka mengerjakan pekerjaannya sebagai wanita dalam masyarakat dengan baik. Demikian pula jalan raya, mempunyai banyak fungsi sosial daripada hanya sebagai tempat orang atau kendaraan berlalu lalang.

Untuk menjadikan kota atau lingkungan lebih manusiawi, diperlukann kesadaran bahwa keberhasilan suatu lingkungan tersebut mampu mendukung terjadinya lingkungan sosial yang positif. Ada hubungan langsung antara kebutuhan fisik dan kebutuhan sosial.

2.5.1. *Behavioral Setting (Latar Perilaku)*

Behavior setting menurut Roger Barker dalam Lang (1987) adalah kombinasi stabil aktivitas dan tempat, terdiri dari pola tetap dari suatu perilaku (*a standing pattern of behavior*), tata lingkungan tertentu (*millieu*), hubungan kongruen antara pola perilaku dan *millieu* (*synomorphy*), dan waktu tertentu. Laurens (2004) mengungkapkan kriteria *behavior setting* lebih lanjut yaitu :

1. *Standing pattern of behavior*, pola tetap dari suatu perilaku manusia atau terdapat sebuah aktivitas yang berulang. Aktivitas yang berulang yaitu suatu aktivitas yang selalu dan dilakukan berulang-ulang oleh objek dalam sebuah *setting*. Selain dilakukan secara berulang-ulang, aktivitas tersebut dilakukan oleh seorang objek atau manusia. Sebuah *behavior setting* dapat tercipta tidak tergantung hanya pada seorang objek atau manusia, tetapi sebuah *behavior setting* dapat tercipta apabila objek lain yang masuk ke dalam *setting* dan dapat menggantikan objek yang lain dalam melakukan suatu aktivitas. Paling penting dalam sebuah *behavior setting* adalah konfigurasi secara keseluruhan bukan bagian demi bagian.
2. *Millieu*, tata ruang tertentu pada suatu lingkungan
Millieu merujuk pada batas fisik dan *temporal* dari suatu *setting*. Setiap *behavior setting* berbeda dari *setting* lainnya menurut ruang dan waktu. Merujuk pada batasan fisik dan *temporal* dalam sebuah *setting*, batasan ini tidak dilakukan secara sembarang melainkan sesuai dengan pola perilaku yang terbentuk dalam sebuah *setting*.
3. *Spatio*, terbentuk berdasarkan pelaku dan aktivitas yang terjadi, batas dari *spatio* sendiri merupakan hal yang kasatmata

4. *Synomorphic*, terdapat suatu hubungan yang kongruen antara *millieu* dan *activity*. *Synomorphic* menunjukkan adanya hubungan antara *millieu* dan perilaku. Batas-batas *millieu* merupakan sesuatu yang harus selaras dengan pola perilaku dalam *setting*. Pada bagian inilah nantinya yang akan menjadi titik berat dalam pengamatan peneliti.
5. *Temporal*, periode waktu tertentu *standing pattern of behavior* saat sedang berlangsung.
Behaviour setting terbentuk pada waktu tertentu (*temporal*). *Behavior setting* tidak dapat berlangsung pada setiap saat, karena diperlukan konfigurasi antara *millieu* dan pola kegiatan yang seimbang. Adanya *temporal* waktu yang dipilih pada pengamatan di lapangan.

Menurut *Laurens* (2004) pelaku atau person adalah orang yang melakukan aktivitas dan berperilaku. Pelaku merupakan objek dalam sebuah *behavior setting*. Pelaku yang menjadi bagian dari sebuah *behavior setting* apabila pelaku tersebut masuk dan melakukan kegiatan yang berhubungan dengan *setting* dalam sebuah *behavior setting*. Jadi tidak semua pelaku yang berada dalam sebuah *setting* dapat dikatakan sebagai pelaku atau objek. Selain itu pelaku dalam melakukan aktivitas seharusnya mampu diterima oleh sebuah *setting*, sehingga terjadi keseimbangan pola kegiatan dengan *setting*.

Dalam struktur behavior setting dibedakan pada siapa yang mengendalikan aktivitas. *Barker* dalam *Lang* (1987) mengatakan area yang dikendalikan oleh seseorang sebagai *performance zone* atau dapat disebut sebagai *spatio*, yaitu ruang yang terbentuk karena adanya pelaku dan aktivitas. Berdasarkan kajian diatas kriteria behavior setting yang diamati dalam penelitian mengenai perilaku yaitu antara lain: *person*, *standing pattern of behavior*, *millieu*, *synomorphic*, *spatio*, dan *temporal*.

Menurut *Laurens* (2004), batas dari behavior setting untuk membedakan satu setting dengan setting lainnya yaitu dimana perilaku tersebut berhenti. Lingkungan sekitar kita banyak memperlihatkan contoh efek dari desain yang kurang memperhatikan perilaku para penggunanya. Hal ini terjadi salah satunya karena persepsi pengguna kurang diperhatikan pada proses merancang. Oleh karena itu, kita perlu memahami kebutuhan dasar manusia dan bagaimana hubungan antara desain arsitektur dan perilaku manusia.

Arsitektur mengomunikasikan pesan arsitek pada kegunaannya melalui bahasa nonverbal sehingga keterampilan berkomunikasi dari seorang arsitek menjadi begitu penting dibandingkan dengan konvensi apa pun mengenai pengiriman pesan lewat suatu karyanya. Kebanyakan orang menyukai fungsi yang jelas dibandingkan ketidakjelasan fungsi dari sebuah bangunan. Makna yang diperoleh dari manfaat sebuah bangunan member arti yang begitu kuat terhadap apresiasi arsitektur.

Respons seseorang terhadap lingkungannya bergantung pada bagaimana individu yang bersangkutan tersebut mempersepsikan lingkungannya. Salah satu hal yang dipersepsikan manusia tentang lingkungannya adalah ruang di sekitarnya, baik ruang natural maupun ruang buatan.

Dalam memenuhi kebutuhan sosialnya manusia berperilaku sosial dalam lingkungannya yang dapat diamati dari :

1. Fenomena perilaku-lingkungan
2. Kelompok-kelompok pemakai
3. Tempat terjadinya aktivitas.

Fenomena ini menunjuk pada pola-pola perilaku pribadi, yang berkaitan dengan lingkungan fisik yang ada, terkait dengan perilaku interpersonal manusia atau perilaku sosial manusia. Pelaku interpersonal manusia meliputi beberapa hal salah satunya adalah ruang personal yang berupa domain kecil sejauh jangkauan manusia yang dimiliki setiap orang. Jika isi ruang itu adalah manusia lain, orang langsung akan membuat suatu jarak tertentu antara dirinya dengan orang lain, dan jarak tersebut sangat ditentukan oleh kualitas hubungan antar orang yang bersangkutan.

Edward Hall (1963) dalam *Laurens* (2005) mengatakan bahwa ruang personal adalah suatu jarak berkomunikasi, dimana jarak antar individu ini adalah juga jarak berkomunikasi. Dalam pengendaliannya manusia mengatur jarak personalnya dengan pihak lain. Hall membagi jarak tersebut dalam empat jenis, yaitu :

1. Jarak Intim : fase dekat (0.00 – 0.15 m) dan fase jauh (0.15 – 0.50)
Jarak untuk merangkul kekasih, sahabat atau anggota keluarga untuk melakukan hubungan seks atau olah raga kontak fisik. Pada jarak ini hanya diusahakan berkomunikasi dengan cara berbisik.
2. Jarak Personal : fase dekat (0.50 – 0.75 m) dan fase jauh (0.75 – 1.20 m)
Jarak untuk percakapan sahabat atau antara orang yang sudah akrab. Gerakan tangan diperlukan untuk berkomunikasi normal

3. Jarak Sosial : fase dekat (1.20 – 2.10 m) dan fase jauh (2.10 – 3.60 m)
Merupakan batas normal bagi individu dengan kegiatan serupa atau kelompok sosial yang sama. Pada jarak ini komunikasi dapat terjadi dengan baik apabila seseorang berbicara dengan suara agak keras dan gerak anggota badan disengaja untuk membantu maksud dalam berkomunikasi. Fase jauh adalah hubungan yang bersifat formal seperti bisnis dan sebagainya. Pada kenyataannya, jarak ini merupakan patokan dasar dalam pembentukan ruang atau dalam perancangan ruang.
4. Jarak Publik : fase dekat (3.60 – 7.50 m) dan fase jauh (> 7.50 m)
Untuk hubungan yang lebih formal lagi seperti penceramah di depan panggung. Suatu jarak yang tidak digunakan dalam berinteraksi antar dua individu, tetapi dalam suatu pembicaraan antara satu orang dan tiga puluh atau lebih orang. Pada jarak ini diperlukan untuk usaha keras dalam berkomunikasi.

Variasi dalam jarak ruang personal juga dipengaruhi oleh situasi lingkungan tempat orang – orang tersebut berinteraksi. Faktor situasi ini dapat dikelompokkan dalam situasi sosial dan situasi fisik, kooperasi – kompetisi, dan status.

1. Daya tarik dan persahabatan membuat orang secara fisik lebih berdekatan, tidak ada rasa takut atau terganggu oleh kehadirannya. Demikian pula adanya rasa kebersamaan dan kegembiraan akan mengurangi besarnya ruang personal
2. Tatanan fisik seperti penyekat ruangan bisa mengurangi perasaan invasi terhadap ruang personal. Orang lebih banyak menggunakan ruang dipojok daripada di tengah ruangan
3. Menurut *Sommer* (1969) melakukan sejumlah simulasi mengenai situasi kompetitif orang akan memilih tempat duduk berhadapan, sedangkan dalam situasi kooperatif orang memilih duduk berdampingan atau orientasi tidak langsung.
4. Semakin besar perbedaan status ini akan semakin besar pula ruang personalnya.

Meskipun tatanan tempat duduk sudah dibuat saling berhadapan, tidak selalu berarti bahwa akan terjadi percakapan (*Gifford*, 1981) dalam *Laurens* (2005). Ada faktor lain seperti kepribadian seseorang yang juga akan mempengaruhi proses sosialisasi. *Eastman* dan *Harper* (1971) dalam *Laurens* (2005) dengan mengikuti jarak sosial yang dikemukakan bahwa bila sebuah kursi telah ditempati maka orang cenderung menghindari pemakaian kursi di dalam radius 2.00 m. Orang cenderung memilih kursi pada meja yang belum terisi, mereka menghindari posisi duduk yang

saling berdampingan. Namun, jika mereka berdampingan maka hampir selalu terjadi percakapan.

Menurut Hakim (2008) bahwa ada kaitan antara manusia dengan pergerakannya, yaitu :

1. Faktor – faktor yang merangsang manusia untuk cenderung bergerak, antara lain :
 - a. Bila ada sesuatu yang menyenangkan
 - b. Bila ada benda – benda yang diinginkan
 - c. Sedikit mempunyai halangan
 - d. Adanya tanda atau petunjuk yang jelas dan mengarah
 - e. Bila ada sesuatu yang sesuai atau cocok
 - f. Bila sesuatu mempunyai kegunaan
 - g. Bila sesuatu mempunyai daya tarik
 - h. Untuk menuju jalan masuk
 - i. Bila ada sesuatu yang berbeda
 - j. Untuk mencapai suatu tujuan
 - k. Bila ada sesuatu yang menakjubkan dan rasa ingin tahu
 - l. Bila menerima sesuatu
 - m. Menuju titik yang mempunyai warna dan tekstur terkuat
 - n. Bila ada ruang – ruang yang menyenangkan
 - o. Bila ada rasa petualangan
 - p. Bila ada sesuatu yang indah, permai
 - q. Menuju objek atau daerah dan ruang yang cocok dengan hati atau kebutuhannya
2. Faktor – faktor yang merangsang manusia untuk menolak bergerak antara lain :
 - a. Ada rintangan
 - b. Ada sesuatu yang tidak menyenangkan
 - c. Ada sesuatu di luar perhatian
 - d. Ada sesuatu gesekan
 - e. Ada sesuatu penolakan
 - f. Ada sesuatu kekerasan
 - g. Ada permukaan yang curam
 - h. Ada sesuatu yang monoton
 - i. Kebosanan
 - j. Sesuatu yang tidak diinginkan

- k. Sesuatu yang melarang
 - l. Ada bahaya
 - m. Ada sesuatu yang tak serasi
3. Faktor – faktor yang membimbing manusia dalam pengarahan gerakan adalah :
- a. Gubahan dari bentuk – bentuk alam
 - b. Adanya pembagi ruang – ruang
 - c. Adanya tanda – tanda atau simbol – simbol
 - d. Adanya dinding pengarah atau penahan
 - e. Adanya pola sirkulasi
 - f. Tersedianya lajur – lajur
 - g. Bentuk – bentuk ruang
4. Faktor yang merangsang manusia untuk beristirahat :
- a. Kondisi kenikmatan, kesenangan
 - b. Kesempatan untuk menangkap *view*, objek atau detail yang jelas
 - c. Halangan untuk bergerak
 - d. Terlibat dalam keadaan tanpa tujuan
 - e. Kesempatan untuk sesuatu yang bersifat pribadi
 - f. Kesempatan untuk konsentrasi
 - g. Ketidakmampuan untuk maju
 - h. Adanya gubahan yang menyenangkan untuk bentuk dan ruang

2.5.2. Sistem Aktivitas

Dalam mengembangkan survei *behavioral setting*, Barker memulai penelitiannya dari pengertian akan interaksi internal dan hubungan eksternal sebagai suatu perangkat perilaku. Hal ini sangat bergantung pada keputusan seorang ahli dalam bidang atau aktivitas yang bersangkutan. Pada sebuah organisasi formal atau komunal baik yang berskala besar seperti sebuah pabrik, sekolah, atau berskala kecil seperti sebuah rumah tinggal hal penting yang harus disadari perancang adalah sistem aktivitas yang berlaku.

Sistem aktivitas dalam sebuah lingkungan terbentuk dari rangkaian sejumlah *behavioral setting*. Dengan mengetahui sistem aktivitas inilah maka arsitek mulai merancang dan mengolah bentuk batas – batas *behavioral setting* dalam rangkaian sistem aktivitas. Dalam pengamatan *behavioral setting* dapat dilakukan analisis melalui beberapa cara, antara lain :

1. Menggunakan *Time Budget*

Fungsi dari *time budget* ini adalah untuk memeplihatkan bagaimana seorang individu mengkonsumsi atau menggunakan waktunya. Informasi ini meliputi :

- a. Jumlah waktu yang dialokasikan untuk kegiatan tertentu, dengan variasi waktu dalam sehari, seminggu, atau semusim
- b. Frekuensi dari aktivitas dan jenis aktivitas yang dilakukan
- c. Pola tipikal dari aktivitas yang dilakukan

Premis yang dipakai adalah aktivitas yang disukai atau dihargai ialah yang paling sering dilakukan atau yang menyita waktu paling lama, terutama di waktu senggang mereka. Melalui informasi ini, selain dapat diketahui fasilitas apa saja yang paling diminati, layanan yang diperlukan, dan lain sebagainya.

2. Melakukan Sensus

Sensus adalah istilah yang dikemukakan oleh para ahli psikologi lingkungan untuk menggambarkan proses pembelajaran semua aktivitas seorang individu dalam waktu tertentu dengan metode pengamatan. Untuk mendapatkan data mengenai pola interaksi dalam lingkungan tersebut, dilakukan sejumlah pengamatan yang membandingkan bagian demi bagian dalam sebuah lingkungan atau membandingkan bagian lingkungan yang sama pada waktu yang berbeda sama sekali. Hal yang dapat mewakili data pengamatan *behavioral setting* meliputi :

- a. Manusia (siapa yang datang, ke mana dan mengapa, siapa yang mengendalikan *setting*?)
- b. Karakteristik ukuran (berapa banyak orang per jam ada di dalam *setting*, bagaimana ukuran *setting* itu ada?)
- c. Objek (ada berapa banyak objek dan apa jenis objek yang dipakai dalam *setting*, kemungkinan apa saja yang ada bagi stimulasi, respons, dan adaptasi?)
- d. Pola aksi (aktivitas apa yang terjadi di sana, seberapa sering terjadi pengulangan yang dilakukan orang?)

Dari observasi bisa diketahui kondisi lingkungan secara fisik, seperti jumlah, jenis dan tatanan perabot yang ada. Analisis sistem fungsional, termasuk aktivitas dan komponen fisik. Melalui pengamatan dapat diperoleh data bagaimana ruang digunakan dan fungsi – fungsi apa saja yang ada serta seketika itu juga dapat diketahui bagaimana interaksi itu terjadi.

3. Studi Asal atau Tujuan

Studi asal dan tujuan adalah suatu studi yang mengamati, mengidentifikasi awal dan akhir dari pola – pola pergerakan. Studi semacam ini menggambarkan pola perilaku yang sesungguhnya terjadi, bukan hanya seperti yang dibayangkan oleh arsitek, melainkan yang membentuk kehidupan seseorang atau sekelompok orang. Studi asal dan tujuan merupakan pendekatan makro yang dapat diterapkan pada skala urban atau skala bangunan.

Sebuah *behavioral setting* seperti sebuah taman kota atau *plaza*, dapat dibagi menjadi beberapa *sub – setting*. Kegairahan dan kehidupan dalam tempat – tempat semacam ini sangat tergantung pada desain dari masing – masing *sub – setting*. Tempat teduh, penerangan cukup, tempat duduk yang cukup nyaman serta lokasi yang memungkinkan orang melihat orang lain untuk menikmati dan menonton kejadian di sekitar, menjadi daya tarik orang untuk berkumpul.

Analisis *behavioral setting* dapat membantu arsitek untuk mengerti pola perilaku yang pernah terjadi dan mengantisipasi yang akan datang berdasarkan persepsi akan kecenderungan orang berperilaku dalam cara – cara tertentu, untuk kemudian mengakomodasikan kekayaan perilaku tersebut dalam desain sebuah bangunan atau kompleks bangunan. Ada hubungan timbal balik antara individu dan sistem perilaku, yakni karena manusia adalah bagian dari *behavioral setting* yang memberi kontribusi pada *behavioral setting*. Akan tetapi, ia juga didukung oleh *behavioral setting* dalam berperilaku.

2.6. Keterkaitan Ruang Kota dan Kehidupan Sosial

Menurut Lennard dalam *Desain Ruang Kota dan Kehidupan Sosial*, bahwaperancangan kota hendaknya memberikan rasa kenyamanan dan kesejahteraan serta terbuka sehingga masyarakat dapat bebas melakukan komunikasi secara langsung. *Donald Appleyard* menyebut hal ini sebagai “peduli lingkungan”.

Fungsi-fungsi sosial pendukung dan pengalaman sosial yg dapat diwujudkan dapat menjadi elemen-elemen arsitektural yang menjadi pemberi kontribusi pada sebuah perancangan kota antara lain:

1. Menyediakan keamanan dan akses yang mudah bagi semua anggota masyarakat
2. Memfasilitasi fungsi rutin dan tetap penghuni lokal
3. Membuat masyarakat merasa berarti dan mendukung prestise mereka
4. Memperkuat rasa menjadi bagian dari masyarakat

5. Menambah rasa keingintahuan dan eksplorasi
6. Bingkai arti dan pengalaman yang tidak terlupakan
7. Mengarahkan manusia dan memfasilitasi beragam aktivitas
8. Memungkinkan beragam individu merasa di rumah sendiri
9. Memperkuat hubungan untuk komunikasi interpersonal langsung (kontak mata, suara dan pengenalan wajah)

2.7. Konsep Kualitas Ruang Kota

Dalam mengukur kualitas ruang kota dapat digunakan criteria desain tak terukur, dan peran ruang publik sangat besar dalam meningkatkan kualitas ruang kota, karena kebersamaan dalam sosialisasi masyarakat diwadahi oleh ruang publik. Kalau ruang publik kota memperhatikan kriteria desain tak terukur, diharapkan akan memuaskan penggunaanya sekaligus dapat meningkatkan kualitas ruang kota tersebut.

Penggunaan analisa dengan kriteria tak terukur terdapat di dalam beberapa konsep yang perlu diperbandingkan untuk memperoleh persamaan persepsi. Tiga konsep yang dibahas adalah kriteria dari :

2.7.1. *Urban Design Plan Of San Fransisco (1970)* dalam Darmawan (2005)

- a. Kenyamanan (*amenity comfort*)
- b. Tampak yang menarik (*visual interest*)
- c. Kegiatan (*activity*)
- d. Kejelasan dan Kenikmatan (*clarity and convenience*)
- e. Karakter Khusus (*character distinctiveness*)
- f. Ketajaman (*definition*)
- g. Prinsip-Prinsip Pemandangan Kawasan (*the principle of views encompasses*)
- h. Variasi / Kontras (*variety / contrast*)
- i. Harmoni / Kecocokan (*harmony compatibility*)
- j. Integrasi Skala dan Bentuk (*Scale and pattern integrated*)

2.7.2. *Urban System Research and Engineering, Inc. (1977)* dalam Darmawan (2005)

- a. Kelayakan Hubungan (*fit with setting*)
- b. Ekspresi dari Identitas (*expression of Identity*)
- c. Pencapaian dan orientasi (*access and orientation*)
- d. Pendukung Aktivitas (*activity support*)

- e. Pemandangan (*views*)
- f. Elemen-Elemen Alam (*natural elements*)
- g. Tampak yang Nyaman (*visual comfort*)
- h. Kepedulian dan Perawatan (*care and maintance*)

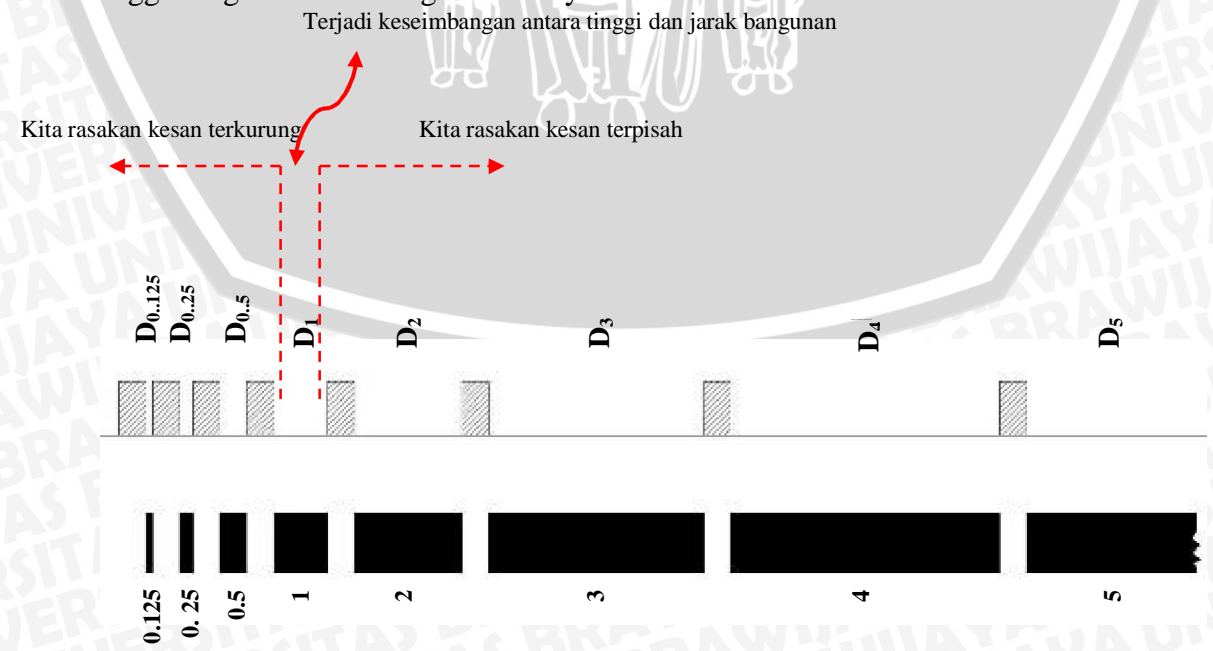
2.7.3. Kevin Lynch (1981) dalam Darmawan (2005)

- a. Vitaliditas (*vitality*)
- b. Kepekaan (*sense*)
- c. Kelayakan (*fit*)
- d. Pencapaian (*access*)
- e. Pemeriksaan (*control*)

2.8. Tinjauan Skala Ruang Luar Terhadap Bangunan Sekitar

Menurut Teori Ashihara dalam Gunadi (1983 : 37) bahwa ruang luar secara definitip adalah ruang arsitektural dan merancang ruang luar berarti menciptakan ruang P atau ruang PN yang merupakan perpaduan antara arsitektur dengan atap dan ruang luar tanpa atap. Apabila sebuah bangunan lain ditambahkan didekatnya maka diantara kedua bangunan itu timbul daya meruang yang bekerja secara timbal – balik.

Menurut pengamatan Ashihara, $D/H = 1$ merupakan batas perubahan nilai dan kualitas ruang. Jadi jika, bila $D/H > 1$, kita akan merasa bahwa jarak bangunan menjadi agak kebesaran, sedangkan bila $D/H < 1$, kita akan merasa bahwa jarak bangunan menjadi agak kesempitan. Bila $D/H = 1$, maka kita dapat merasakan keseimbangan antara tinggi bangunan dan ruang diantaranya.



Gambar 2.5. Hubungan D/H dalam arsitektur
 Sumber : Gunadi, 1983 : 38

Pada tata letak bangunan, kenyataannya sering kita jumpai perbandingan D/H berkisar antara 1,2 dan 3. Tetapi bila D/H menjadi 4 maka pengaruh nilai ruangnya menjadi hilang dan pengaruh timbal – balik yang terjadi antara bangunan sukar dirasakan, kecuali bila ditambahkan selasar (*gallery*) penghubung. Bila $D/H < 1$, kerja sama menjadi kuat dan kita merasa bahwa ruang makin tertutup. Hal ini akan menyebabkan bentuk atau rupa bangunan, tekstur dinding, ukuran dan penempatan lubang – lubang, serta sudut tangkap terhadap pintu masuk bangunan (*entrance*) menjadi perhatian utama bagi arsitek. Menurut pendapat Ashihara bila $D/H < 1$, sukar untuk membuat tata letak (*lay – out*) yang baik, kecuali bila dapat dijaga keseimbangannya sedemikian sehingga hubungan antara bangunan dengan “ruang bayangan” nya tetap stabil. Hubungan seperti tersebut diatas tidak hanya berlaku pada rancangan arsitektur saja tetapi juga untuk kelakuan timbal – balik antar manusia.

2.9. Studi Terdahulu

2.9.1. Andi Guntur Asapa, Ismu Rini Dwi Ari, Wara Indira Rukmi (2006)

Penelitian yang dilakukan oleh Andi Guntur Asapa, Ismu Rini Dwi Ari, Wara Indira Rukmi (2006), berjudul Pemanfaatan Ruang Publik Spontan di Perkampungan Kota (Studi kasus : Kelurahan Samaan, Kecamatan Klojen, Malang). Studi ini membahas mengenai pemanfaatan ruang publik berdasarkan karakteristik fisik dan aktivitas masyarakat terhadap pola pemanfaatan pengguna perkampungan di kota Malang khususnya.

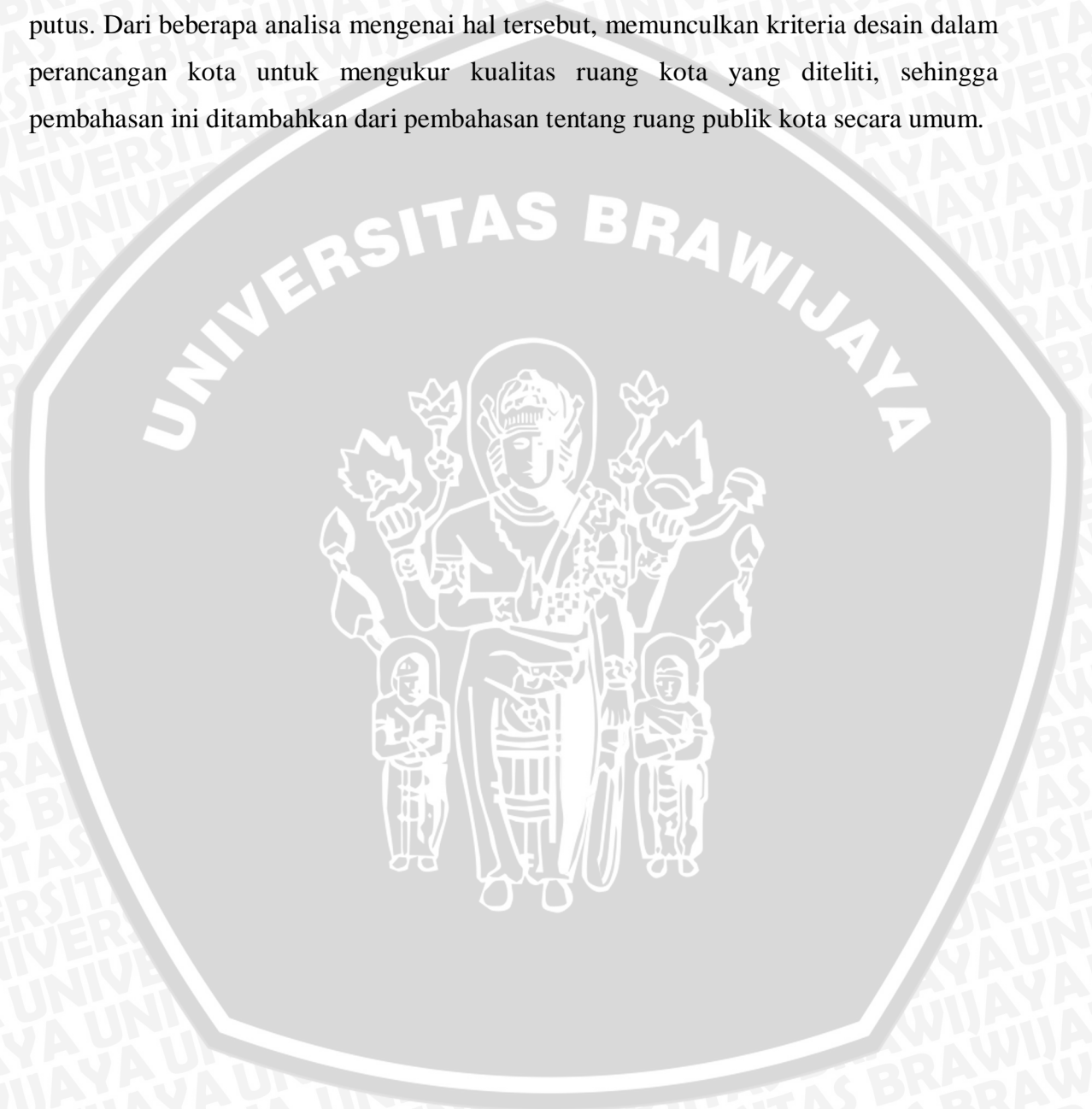
Studi ini dapat memberikan masukan mengenai beberapa unsur yang berkaitan dengan ruang publik berdasarkan pola pemanfaatannya berdasarkan persepsi penggunanya. Informasi tersebut dapat digunakan sebagai analisis terhadap jenis ruang terbuka publik, yang mana studi penelitian ini merupakan pembahasan dari ruang public secara spontan, namun penelitian ini hanya dibahas sebatas untuk mengetahui saja bahwa ada ruang terbuka publik secara spontan pada area perkotaan, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan membahas mengenai ruang publik kawasan perkotaan dengan studi kasus Taman Kota yaitu Taman Bungkul.

2.9.2. Edy Darmawan (2005)

Penelitian yang dilakukan oleh Edy Darmawan (2005), berjudul Ruang Publik dan Kualitas Ruang Kota. Studi ini membahas mengenai banyak ruang publik yang digusur oleh fungsi-fungsi bangunan, oleh kegiatan Pedagang kaki lima yang

menempati jalan pedestrian atau trotoar yang membuat para pejalan kaki kehilangan hak-haknya untuk berjalan dengan nyaman.

Studi ini dapat memberikan masukan mengenai penciptaan kebutuhan fasilitas kota yang tepat bagi masyarakat penghuninya berdasarkan kepada ruang publik, kualitas kota dan tingkat sosial masyarakat yang merupakan benang merah yang tidak pernah putus. Dari beberapa analisa mengenai hal tersebut, memunculkan kriteria desain dalam perancangan kota untuk mengukur kualitas ruang kota yang diteliti, sehingga pembahasan ini ditambahkan dari pembahasan tentang ruang publik kota secara umum.



2.10. Kerangka Teori

