

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Ruang Publik

##### 2.1.1 Ruang Terbuka Hijau

Ruang terbuka, adalah ruang-ruang dalam kota atau wilayah yang lebih luas baik dalam bentuk area atau kawasan maupun dalam bentuk area memanjang atau jalur dimana dalam penggunaannya lebih bersifat terbuka yang pada dasarnya tanpa bangunan. Ruang terbuka terdiri atas ruang terbuka hijau dan ruang terbuka non hijau.

Ruang Terbuka Hijau, adalah area memanjang atau jalur dan atau mengelompok, yang penggunaannya lebih bersifat terbuka, tempat tumbuh tanaman, baik yang tumbuh tanaman secara alamiah maupun yang sengaja ditanam. Sedangkan Ruang terbuka non hijau, adalah ruang terbuka di wilayah perkotaan yang tidak termasuk dalam kategori ruang terbuka hijau, berupa lahan yang diperkeras maupun yang berupa badan air.

##### 2.1.2 Fungsi Ruang Terbuka Hijau

Menurut peraturan menteri pekerjaan umum no 5/PRT/M/2008 tentang pedoman penyediaan pemanfaatan ruang terbuka hijau di kawasan perkotaan, ruang terbuka hijau memiliki fungsi sebagai berikut:

###### A. Fungsi utama (*intrinsik*) yaitu fungsi ekologis:

1. Memberi jaminan pengadaan RTH menjadi bagian dari sistem sirkulasi udara (paru-paru kota)
2. Pengatur iklim *mikro* agar sistem sirkulasi udara dan air secara alami dapat berlangsung lancar
3. Sebagai peneduh
4. Produsen oksigen
5. Penyerap air hujan
6. Penyedia habitat satwa
7. Penyerap polutan media udara, air dan tanah
8. Penahan angin

###### B. Fungsi tambahan (*ekstrinsik*) yaitu:

1. Fungsi sosial dan budaya:
  - Menggambarkan ekspresi budaya lokal;
  - Merupakan media komunikasi warga kota;
  - Tempat rekreasi;

- Wadah dan objek pendidikan, penelitian, dan pelatihan dalam mempelajari alam.
2. Fungsi ekonomi:
- Sumber produk yang bisa dijual, seperti tanaman bunga, buah, daun, sayur mayur;
  - Bisa menjadi bagian dari usaha pertanian, perkebunan, kehutanan dan lainlain.
3. Fungsi estetika:
- Meningkatkan kenyamanan, memperindah lingkungan kota baik dari skala *mikro*: halaman rumah, lingkungan permukiman, maupun *makro*: *lansekap* kota secara keseluruhan;
  - Menstimulasi kreativitas dan produktivitas warga kota;
  - Pembentuk faktor keindahan arsitektural;
  - Menciptakan suasana serasi dan seimbang antara area terbangun dan tidak terbangun.

## 2.2 Teori Perancangan Kota

### 2.2.1 Teori Place

Definisi *place* menurut (Norbert-Schulz:1979 dalam Zahnd:2006) sebuah *space* yang memiliki suatu ciri khas tersendiri. Adapun penjelasan mengenai empat atribut kunci dalam Diagram *Place* adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan dan aktivitas (*uses and activity*)

Aktivitas merupakan inti kegunaan dari suatu tempat. Memiliki suatu kegiatan memberikan alasan kepada orang untuk datang ke suatu tempat dan sebaliknya. Ketika tidak ada apapun untuk dilakukan, suatu ruang akan menjadi kosong dan hal itu menandakan bahwa ada sesuatu yang salah. Berikut penjelasan masing-masing parameter:

- Nyata: Masyarakat menginterpretasikan sesuatu secara bebas dari beberapa konsep dan perspektif.
- Berkelanjutan: Berlangsung terus menerus; berkesinambungan. Aktivitas yang dilakukan di ruang tersebut terjadi secara terus menerus.
- Keistimewaan: Kewenangan khusus untuk menyelenggarakan kehidupan beragama, adat, pendidikan, dan lain-lain.

- Keunikan: Sesuatu hal yang tidak dapat ditemukan di tempat lain, memiliki sesuatu yang khas, berbeda dengan lainnya tetapi masih memiliki kualitas.
- Keterjangkauan: Jarak yang mampu dicapai dengan maksimum dari satu wilayah ke wilayah lain. Tidak hanya tergantung pada jarak tetapi juga tergantung pada sarana dan prasarana penunjang.
- Kesenangan: Sensasi atau perasaan yang positif, menyenangkan atau euforia, yang dalam bentuk alami terjadi ketika suatu kebutuhan terpenuhi.
- Aktivitas: Sesuatu kegiatan atau kesibukan yang dilakukan di suatu area.
- Kegunaan: Nilai fungsi dari suatu benda atau ruang yang dapat membantu memudahkan, memperingan, mempunyai makna atau arti dari hal tersebut.
- Perayaan: Suatu kegiatan yang terjadi di suatu area dengan peristiwa yang berbeda.
- Daya hidup: Kemampuan bertahan untuk hidup.
- Keaslian: Sesuatu yang harus dijaga kualitas bangunan lama

## 2. Kenyamanan dan citra (*comfort and image*)

Apakah suatu ruang nyaman dan memberikan pelayanan (memiliki citra yang baik) merupakan kunci keberhasilan suatu ruang. Kenyamanan meliputi persepsi tentang keselamatan, kebersihan, dan ketersediaan tempat untuk duduk. Pentingnya memberikan orang pilihan untuk duduk dimanapun yang mereka inginkan biasanya dipandang remeh dan kurang penting. Pada kenyataannya wanita merupakan penilai yang baik atas kenyamanan dan citra, sebab mereka cenderung lebih pemilih tentang ruang publik yang mereka gunakan. Adapun pengertian masing-masing parameter sebagai berikut:

- Keselamatan: Suatu keadaan aman, dalam kondisi yang aman secara fisik, sosial, spiritual, finansial, politis, emosional, pekerjaan, psikologis, dan pendidikan.
- Pesona: Daya tarik; daya pikat
- Sejarah: Ilmu yang mempelajari apa yang telah diperbuat oleh manusia (Patrick Gardiner).
- Ketertarikan: Awal tertariknya dan keinginan untuk lebih mengenal suatu objek.
- *Walkability*: Ukuran seberapa ramah suatu daerah untuk berjalan.
- Kehijauan: termpat tersebut memiliki pepohonan peneduh
- Kebersihan: ruang yang bersih dan bebas dari sampah

### 3. Akses dan keterkaitan (*access and linkages*)

Aksesibilitas suatu tempat dapat dinilai melalui koneksi atau keterhubungannya dengan lingkungan sekitar, baik secara fisik maupun visual. Suatu ruang publik yang berhasil mudah didapat dan dijangkau; dapat dilihat dari dekat maupun jauh. Tepian dari suatu ruang sangat penting: sebagai contoh, barisan toko di sepanjang jalan lebih menarik dan umumnya lebih aman dijangkau dengan berjalan kaki jika dibandingkan dengan dinding kosong atau tanah kosong yang tidak menarik. Ruang yang mudah diakses memiliki sirkulasi parkir yang tinggi dan idealnya nyaman bagi lalu lintas (publik transit). Berikut penjelasan tiap parameter:

- Mudah dikenali: Suatu ruang atau kawasan yang memiliki ciri khas yang terdapat di dalamnya.
- Walkability: Ukuran seberapa ramah suatu daerah untuk berjalan.
- Keandalan: Suatu penerapan perancangan pada komponen sehingga komponen dapat melaksanakan fungsinya dengan baik, tanpa kegagalan, sesuai rancangan.
- Kontinuitas: Kelangsungan, kelanjutan atau kesinambungan.
- Kedekatan: Sesuatu yang berhubungan dengan relasi, korelasi, koneksi.
- Keterhubungan: Hubungan dengan beberapa jaringan.
- Kenyamanan: Seseorang memiliki perasaan yang enak, santai, rileks, dan tenang yang didapat dari lingkungan sekitarnya.
- Aksesibilitas: Derajat kemudahan dicapai oleh orang, terhadap suatu objek, pelayanan atau lingkungan.

### 4. Keramahan (*sociability*)

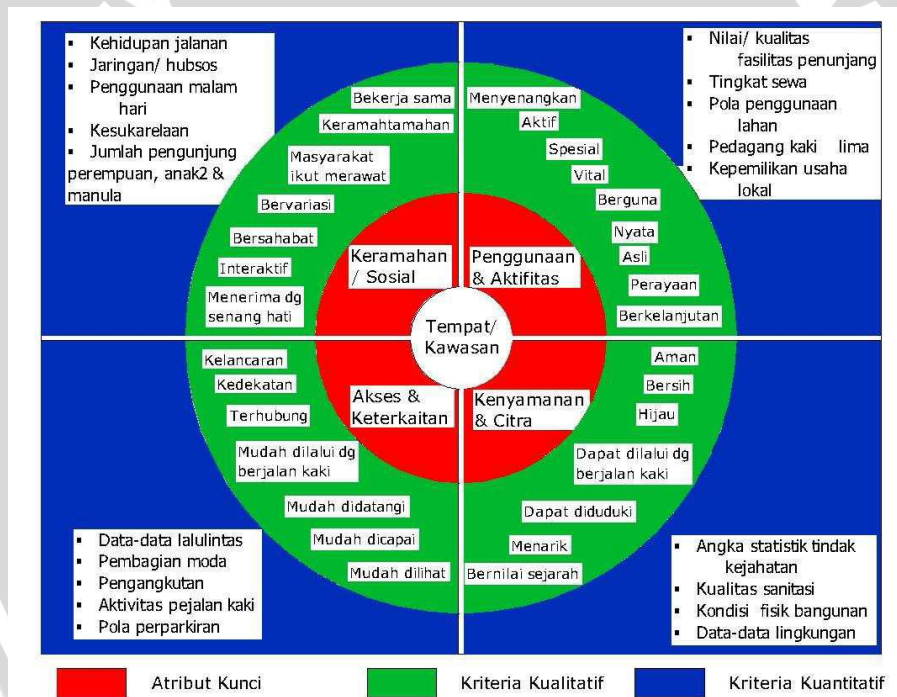
Keramahan adalah kualitas yang sulit dicapai bagi suatu ruang, tetapi jika telah tercapai maka hal tersebut akan menjadi ciri yang tidak bisa diragukan. Ketika orang melihat teman-temannya, bertemu dan memberi salam pada tetangga mereka, dan merasa nyaman berinteraksi dengan orang asing, mereka cenderung merasakan sense of place yang kuat atau keterikatan terhadap komunitasnya dan terhadap tempat yang membantu perkembangan jenis aktivitas sosial tersebut. Adapun penjelasan dari tiap parameter sebagai berikut:

- Kerjasama: Sesuatu yang dikerjakan secara bersamaan oleh dua orang atau lebih dengan tujuan agar pekerjaan tersebut menjadi lebih ringan.
- Keramahtamahan: Menciptakan keyakinan, kedamaian.



- Kebanggaan: Sebuah rasa tinggi seseorang status pribadi atau ego atau emosi tertentu sebagian besar positif yang merupakan produk pujian atau refleksi diri independen.
- Keragaman: Terdapat berbagai perihal atau aktivitas yang ada di ruang tersebut.
- Menceritakan kembali: Suatu kawasan memiliki ciri khas yang dapat diceritakan kepada orang lain.
- Interaktivitas: Hubungan yang interaktif

Teori ini dipahami dari segi seberapa besar pentingnya ruang-ruang kota dikaitkan dengan nilai kesejahteraan, kehidupan budaya dan kehidupan sosial budaya masyarakat. Untuk lebih jelasnya mengenai diagram *place* dapat dilihat pada gambar 2.1.



Sumber: www.pps.org

**Gambar 2.1 Diagram Place**

Teori *place* ini baik digunakan untuk:

- Memberikan makna pada ruang kota melalui tanda kehidupan kota yang dicerminkan pada aktivitas masyarakatnya.
- Memberikan makna pada ruang kota secara kontekstual

## 2.2.2 Analisis Tapak

Menurut Edward T. White terdapat jenis-jenis informasi yang digunakan dalam perancangan tapak yaitu tautan lingkungan, ukuran dan tata wilayah, undang-undang, keistimewaan fisik alamiah, keistimewaan buatan, sirkulasi, utilitas, panca indera, manusia dan kebudayaan, iklim.

### a. Ukuran dan tata wilayah

Aspek aspek yang berkaitan dengan dimensional tapak, meliputi batas-batas tapak, lokasi dan dimensi jalur penembusan dan klasifikasi tata wilayah yang ada dengan semua implikasi dimensionalnya (garis sempadan, batas ketinggian, ketentuan parkir).

### b. Keistimewaan fisik alamiah

Meliputi kontur, pola-pola drainase, tipe tanah, pepohonan, batu-batuan, sungai, lembah, kolam dan lainnya.

### c. Keistimewaan buatan

Mencatat kondisi pada tapak seperti pagar, dinding, jalan, bahu jalan, tiang, pola lapisan perkerasan, ciri-ciri pada luar tapak dapat meliputi karakteristik dari bangunan sekitar seperti skala, bentuk atap dan pola-pola pengaturan.

### d. Sirkulasi

Menggambarkan pola-pola pergerakan pejalan kaki di sekitar tapak.

### e. Utilitas

Kategori ini berkaitan dengan tipe, kapasitas dan lokasi dari seluruh utilitas yang berada pada, berdampingan dengan dan dekat dengan tapak. Tipe utilitas seperti listrik, gas, saluran air kotor, air bersih dan telepon. Utilitas tidak jauh dari tapak.

### f. Panca indera

Mencatat aspek visual, pendengaran, peraba, penciuman. Persoalan yang khas seperti pemandangan tapak, kebisingan sekitar tapak. Digunakan untuk mengetahui intensitas dan kualitas persoalan panca indera.

### g. Manusia dan kebudayaan

Meliputi suatu analisis lingkungan dengan melihat faktor-faktor sosiologi masyarakat. Hubungan manusia dengan pola-pola karakteristik.

### h. Iklim

Kondisi iklim yang berhubungan dengan tapak, seperti hujan dan sudut pencahayaan matahari.